



THE LANGUAGE MAGICIAN

Piano per tre lezioni

1

Modulo

| | | | |
|--|--|---|--|
| Età | da 8 a 12 anni | Livello QCER | A1 |
| Argomento | Animali, colori, frutta, parti del corpo, abbigliamento, numeri | Livello del compito | Parole e frasi |
| Contenuto (focus su cosa l'alunno ha bisogno di fare per svolgere con successo il gioco) | Lezione 1: Introdurre Winivil. Immaginare Winivil e l'avatar. Domande e risposte. Poster. Ripasso. | Lezione 2: Leggere l'aula (animali, frutta, colori) Conoscere Winivil (piace e non piace a: colori, frutta e animali) Poster di Winivil con piace e non piace (post-it). Ripasso | Lezione 3: Distinzione di suoni. Frasi disordinate. Il cappello del Mago. Parole nel cappello. Colpiscilo! Rompi l'incantesimo! Metti in ordine i tuoi vestiti! Ripasso. |
| Obiettivi di apprendimento | <ul style="list-style-type: none"> - Per sollecitare la curiosità degli alunni e acquisire familiarità con il gioco magico che potranno svolgere successivamente. - Introdurre i personaggi del gioco - Ricordare agli alunni la lingua che conoscono e le abilità di cui dispongono - Fornire esempi di attività comunicative | | |
| Uso della lingua | <ul style="list-style-type: none"> o Domande e risposte per presentarsi o Vocabolario di base inerente alle favole, agli animali, ai colori, ai frutti o all'abbigliamento. o Espressioni per esprimere gusti. (Mi piace/ Non mi piace) e uso di verbi di base (potere, essere, avere, ecc.) o Scrivere numeri | | <ul style="list-style-type: none"> o Discriminazione di suoni iniziali, intermedi e finali della parola. o Struttura della frase semplice. o Sviluppo dell'abilità di ascolto |
| Tipi di attività | <ul style="list-style-type: none"> - Rendere in grado (introduzione sviluppo) - Valutare (sviluppo, revisione, parte finale) | Stili di apprendimento e intelligenze multiple | Visuale/ spaziale, corporea/ cinestetica e verbale/ linguistica |
| Gruppi e spazio | <ul style="list-style-type: none"> - Individuale, in coppia, piccoli gruppi and gruppo classe - Classe | Tempi | 3 lezioni da 45 a 60 minuti. |
| Abilità | Ascoltare, parlare, leggere, scrivere and interazione | Risorse e materiali | Lezione 1: Fascicoli 1-6 Lezione 2: Fascicoli 7-9 Lezione 3: Fascicoli 10-18 |

COA. In ogni lezione l'insegnante rivede con la classe

- la lingua che i bambini già conoscono e le abilità già possedute (per esempio problem-solving)
- cosa occorre per avere successo nel gioco (per esempio ascoltare attentamente)
- e (alla fine del modulo) cosa hanno appreso.

Le indicazioni per il docente sono disponibili per ognuna delle lingue nel pdf.



Lezione 1

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

L' insegnante introduce il gioco agli aluné raccontando parte della storia.

Il gioco ruota intorno a Winivil, un mago malvagio. E' un mago della lingua come te! Tu avrai un avatar, che deve possedere delle abilità linguistiche per batterlo. Faremo un po' di pratica prima di affrontare il mago nel gioco.

COA

Il docente rivede con la classe:

- la lingua che gli alunni già conoscono relativa al contenuto e le abilità già possedute (per es. la risoluzione di problemi, parlare chiaramente)
- cosa occorre agli alunni per l'esecuzione (per es. ascoltare attentamente)

Attività

1. La storia del gioco. 5'-10'. Classe intera.

L'insegnante racconta più approfonditamente la storia. Il gioco che farete tra poco riguarda un mago della lingua malvagio, chiamato Winivil. Il tuo avatar è un giovane mago che ha bisogno di fortificare le sue abilità linguistiche per sconfiggerlo. Il tuo avatar conosce già alcuni trucchi e incantesimi. Esercitiamoli alcuni.

*Liberali tutti con i tuoi amici,
Ascolta, leggi e scrivi, falli felici!
La lingua è la tua porta verso il mondo*



Lezione 1

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

FRANCESE

Où est le cheval ?
le crocodile ?
Où est le lapin ?
Mais où sont-ils ?

TEDESCO

Krokodil und Hund und Bär,
alle rufen: Komm doch her.
Winivil, mit Zauberei
hält sie fest im Turm, oh wei.

INGLESE

Crocodile and cat and bear,
You can help them, trapped up there!
Language has the magic power
to save them from the Wizard's tower.

SPAGNOLO

En la torre vive un mago Winivil malvado.
Es muy malo y ha encerrado al perro y al gato.

L'insegnante incoraggia i bambini a pronunciare le parole (è un verso della canzone The Language Magician; lo svolgimento dell'attività può essere preceduto dall'ascolto della canzone. I versi della canzone in tutte le lingue del progetto The Language Magician sono incluse alla fine di questo documento).

Per ricordare alla classe le espressioni linguistiche che conoscono, l'insegnante ne stimola il recupero con domande come quelle che seguono:

*Chi ricorda il nome del mago malvagio? (Winivil)
Come è? Prova ad indovinare.
Alto o basso?
Magro o grasso?
Occhiali?
Barba?
Baffi?
Capelli lunghi o corti?
E i vestiti?
Corti o..?
Cappello?
Che colore indossa?
Tinta unica o fantasia?
Porta con sé qualcosa?*



Lezione 1

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

FRANCESE

Grand ou petit?
Mince ou gros??
Lunettes?
Barbe?
Moustache?
Cheveux longs ou courts?
Il porte ...
Un short ou ...?
Un teeshirt ou...?
De quelle couleur est ... son chapeau?
... sa cape?
A la main , il porte ...?

TEDESCO

Groß oder klein?
Dünn oder dick?
Brille?
Bart?
Schnurrbart?
Haare - lang oder kurz?
Was für Kleidung trägt er?
Shorts oder ...?
Einen Hut?
Welche Farbe trägt er?
Einfach oder gemustert?

INGLESE

Who remembers the evil Magician's name (Winivil).
And what do you think he looks like? Can you guess?
Tall or small?
Thin or fat?
Glasses?
Beard?
Moustache?
Hair- long or short?
What about his clothes?
Shorts or ...?
Hat?
What colour does he wear?
Plain or patterned?
Does he carry anything?

SPAGNOLO

¿Quién recuerda el nombre del mago? (Winivil).
¿Cómo creéis que es?
¿Alto o bajo?
¿Delgado o gordo?
¿Lleva gafas?
¿Barba?
¿Bigote?
¿Tiene el pelo largo o corto?
¿Cómo creéis que es su ropa?
¿Lleva pantalones?
¿Gorro?
¿De qué color es la ropa?

Se ritenuto opportuno l'insegnante può chiedere agli alunni di scrivere le proprie idee prima di vedere la soluzione nella prossima attività.



Lezione 1

The Language Magician - modulo 1

Piano per tre lezioni

2. Il puzzle di immagini di The Language Magician. 5'-10'. Gruppo Classe. Foglio di Lavoro 1 e 2.

L'insegnante mostra alla classe l'immagine non colorata e priva di dettagli del mago ([Foglio di lavoro 1 nel pdf delle attività](#)) e chiede / introduce alcuni vocaboli per descrivere l'aspetto del mago, abiti, o altri particolari come il cappello o la bacchetta magica. I bambini ricordano le parti del corpo se le conoscono.



Mini version

Gli alunni prendono il [Foglio di lavoro 2 nel pdf delle Attività](#) (Disegna il tuo Avatar) e scelgono cosa aggiungere nell'immagine e poi la mostrano e la descrivono in coppie o alla classe, per es. 'Ho il cappello rosso, 'H i capelli lunghi'. L'insegnante può fornire ulteriori elementi linguistici ai singoli alunni o ai gruppi: colori, vocabolario e domande, per es. Di che colore è il cappello del tuo avatar?

Dopo questa attività, il docente spiega agli alunni che potranno scegliere il proprio avatar nel gioco e che potranno usare i colori che hanno scelto o inventare un altro avatar quando saranno nel gioco.



Mini version

3. Il giornale magico. 5'-10'. Gruppi/individuale. Fogli di lavoro 3 e 4.

L'insegnante dice *Winivil si mette indumenti diversi come noi, appare con forme e vestiti diversi e qualche volta come fantasma, ma di solito è così...*

L'insegnante mostra l'immagine di Winivil come appare nel gioco nel [Foglio di lavoro 3](#) del pdf delle Attività, articolo di giornale

L'insegnante confronta l'immagine con i disegni che gli alunni hanno colorato e rivede la lingua che gli alunni già conoscono per fare confronti (può anche introdurre parole come cappello, mantello o bacchetta magica se necessario).



Per apprendere informazioni riguardanti il mago, gli alunni usano l'Articolo di giornale e associano domande e risposte. In questo modo, non solo imparano a conoscere il mago malvagio, ma ricordano le domande di base.



Lezione 1

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

Articolo di Giornale (Foglio di lavoro 4 nel pdf delle Attività)

Versione ridotta:

| IL GIORNALE MAGICO | |
|---|-------------------------------------|
| INTERVISTA SPECIALE CON IL MAGO DELLA TORRE | |
| DOMANDE | RISPOSTE |
| - Come ti chiami? | - Bene, grazie. |
| - Come stai? | - Il mio colore preferito è il blu. |
| - Quanti anni hai? | - Io posso farti sparire! |
| - Qual è il tuo colore preferito? | - Mi piacciono gli orsi. |
| - Dove abiti? | - Mi chiamo Winivil. |
| - Qual è il tuo animale preferito? | - Abito in una torre. |
| - Qual è il tuo potere speciale? | - Ho ottanta anni. |

Istruzioni
Collega le domande con la risposta esatta.

4. Domande e risposte. 8'-10'. Coppie/classe intera. Foglio di lavoro 4.

L'insegnante divide gli alunni in coppie. Usando l'Articolo di giornale, gli alunni pongono a turno domande al proprio compagno e forniscono risposte.

Se rilevante, l'insegnante chiede agli alunni di scrivere le risposte.

Preparazione al gioco

L'insegnante dice qualcosa in più sulla storia alla base del gioco.

Il gioco ruota intorno a Winivil, il mago malvagio. Giocherai come giovane mago e quindi hai bisogno di utilizzare le tue abilità linguistiche per batterlo. Supererai alcune sfide e otterrai potere magico.

Ci eserciteremo un po' prima di affrontare il mago nel gioco, così oggi impariamo come fare un incantesimo. Nel gioco questo si può fare disegnando una forma.



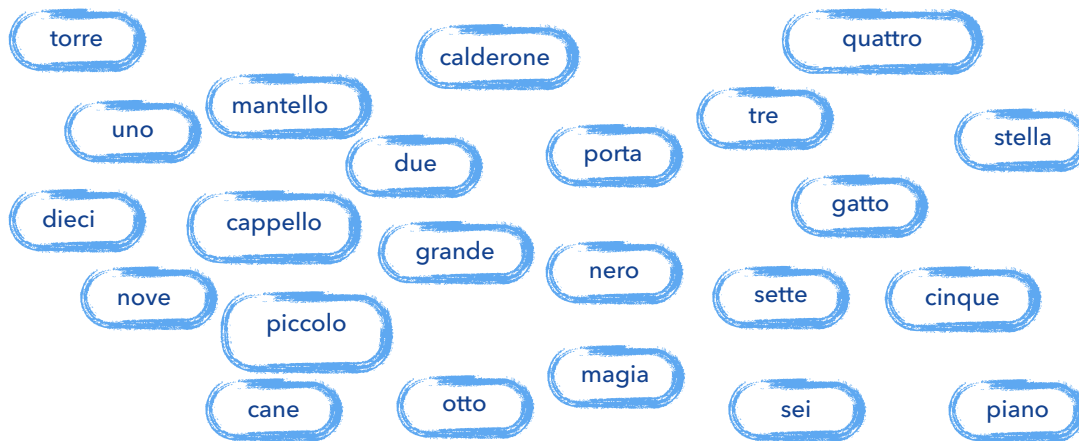
Lezione 2

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

5. Fare un incantesimo. 5'-10'. Gruppo classe. Foglio di lavoro 5.

Gli alunni disegnano una forma unendo progressivamente il numero delle parole.

Fare un incantesimo (Foglio di lavoro 5 nel pdf delle Attività)



Osservare i numeri nella forma scritta. Connettere i numeri da 1 a 10 nell'ordine giusto con un colore spesso a pastello. Se realizzate la forma giusta riceverete un'etichetta in premio. (Il foglio di etichetta fotocopiabile / adesivi premio è incluso.)

6. Attività finale. 5'-10'. Gruppo classe. Fogli di lavoro 6 e 7.

Premio: Foglio matrice per adesivi (Foglio di lavoro 6 nel pdf delle Attività)

Winivil è stato nell'aula! Sta cercando gli animali che vuole portarsi a casa, una vecchia torre oscura. Lui è solo lì, così vuole rinchiuderli e trasformarli in battenti per le porte, in modo che non possano scappare! Per prepararci ad incontrarlo facciamo un po' di pratica con la lettura e l'ascolto.



Lezione 2

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

COA

Il docente rivede con la classe

- la lingua che già conoscono relativa al contenuto (animali, colori e frutta) e le abilità possedute (per es. leggere, ascoltare attentamente)
- cosa occorre per eseguire bene il compito (per es. fare con calma, essere ordinati.)



COA

Il docente rivede con la classe cosa è stato appreso sul Winivil, la storia, il gioco e la lingua.



Lezione 2

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

Poster Ricercato (Foglio di lavoro 7 nel pdf delle attività)

Il poster con Winivil Ricercato può ora essere appeso alle pareti come introduzione alla prossima sessione. **Versione ridotta**



L'insegnante canta il seguente verso e chiede agli alunni di ripetere. Possono ripetere il verso diverse volte in modi differenti: normalmente, sussurrando, a voce alta, con la voce di un animale, ecc.

*Sistema qui, sistema là
Nel cappello tutto va!*

FRANCESE

Range ceci, range cela,
Dans le chapeau - tout y va!

TEDESCO

Räume schnell und räume gut,
alles muss jetzt in den (Zauber)hut!

INGLESE

Tidy this, tidy that;
Everything back in the magic hat.

SPAGNOLO

¡Recoge todo recoge rápido
Mete todo en el gorro mágico!



Lezione 3

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

Per l'attività 1, il docente appende prima differenti parole sulle pareti dell'aula. Le parole sono fornite nel [Foglio di lavoro 8a e 8b](#) nel pdf delle Attività. Al fine di suscitare interesse, l'insegnante chiede alla classe cosa ricorda e racconta qualcosa in più della storia:

Attività

Prima di iniziare l'attività 1, l'insegnante elicitava il vocabolario degli alunni relativo agli animali, la frutta e i colori, parole che già conoscono.

Quando il mago è stato qui, ricordate stava pensando agli animali. Quali nomi di animali conosciamo?

Aveva fretta e ha lasciato alcune cose nell'aula. Ha fatto disordine - le parole sono sparse per la stanza e alcune sono sottosopra o per traverso!

1. Leggi l'aula. **5'-10'**. **Classe intera**. [Foglio di lavoro 9](#).

Prima della lezione l'insegnante prepara l'aula disponendo differenti parole, per es. sul muro – alcune messe sottosopra, altre rivolte contro il muro o poste verticalmente. Le parole sono fornite nel [Foglio di lavoro 8a e 8b](#) nel pdf delle Attività.

Gli alunni categorizzano le parole che trovano nell'aula. Viene fornito loro un foglio, cercano le parole girando nell'aula (e più tardi la riordinano!) e inseriscono le parole nella categoria adatta sul foglio. Ci sono sei parole per categoria ma i bambini ne devono trovare solo quattro per ciascuna.

Foglio per annotazioni e carte ([Foglio di lavoro 9](#), nel pdf delle Attività).

Il foglio per le annotazioni è come quello che segue: (Versione ridotta)

Scrivi le parole nel gruppo corretto.



Lezione 3

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

| Frutta | Animali | Colori |
|--------|---------|--------|
| Banana | | |
| | | |
| | | |

2. I preferiti. 8'-10'. Individuale o gruppo classe.

Per esercitare espressioni come piace e non piace, l'insegnante fornisce uno stimolo orale dicendo che scopriranno cosa piace a Winivil tra gli elementi che gli alunni hanno trovato con l'attività 1. Gli alunni usano sempre lo stesso foglio per le annotazioni per cerchiare o sottolineare le parole che sentono.

L'insegnante inventa frasi da dire a voce alta, prendendo elementi dalla precedente lista (per es. *A Winivil piacciono le banane; a Winivil piace il colore blu. A Winivil non piacciono i coccodrilli*).

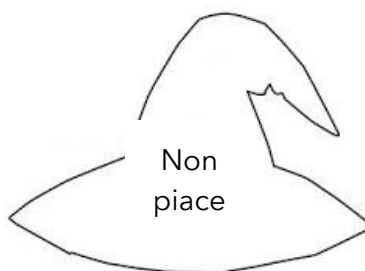
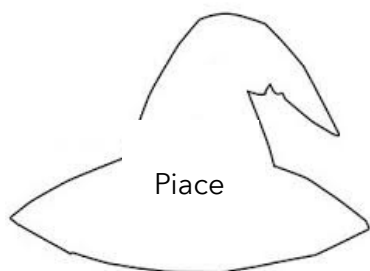
Se l'alunno ha scritto la parola nell'attività 1, la cerchiava usando differenti colori per piace e non piace.

3. Valutare: Attività scritta. 10'-15'. Gruppo classe. Foglio di lavoro 10.

Gli alunni fanno un poster con ciò che piace e non piace a Winivil usando il [Foglio di lavoro 10](#) nel pdf delle Attività, scrivendo le parole con penna o matita colorata oppure usando dei Post-It.

Per estensione gli alunni possono scrivere ciò che **piace** o **non piace** loro.

Versione ridotta:





Lezione 3

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

COA

Il docente rivede con classe cosa è stato appreso su Winivil, la storia, il gioco e la lingua.

5. Canto. 5'. Gruppo classe.

L'insegnante canta i seguenti versi e chiede agli alunni di ripetere. Possono ripetere i versi diverse volte in modi differenti: normalmente, sussurrando, a voce alta, con la voce di un animale, ecc.

*Sistema qui, sistema là
Nel cappello tutto va!*

Le frasi corrette in italiano sono:

1. Prendi quattro fiori bianchi.
2. Prendi la piuma di uccello.
3. Cerca la rana nello stagno.
4. Gira la pozione e canta una canzone
5. Ed ecco pronta la magia nel calderone!

L' insegnante spiega che Winivil sta facendo un incantesimo per impedirci di sentire cosa dice. Così in questa lezione iniziamo a esercitare l'abilità di ascolto con lo scopo di batterlo.



Lezione 3

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

FRANCESE

Range ceci, range cela,
Dans le chapeau - tout y va!

TEDESCO

Räume schnell und räume gut,
alles muss jetzt in den (Zauber)hut!

INGLESE

Tidy this, tidy that;
Everything back in the magic hat.

SPAGNOLO

¡Recoge todo recoge rápido
Mete todo en el gorro mágico!

COA

L'insegnante rivede con la classe

- la lingua già conosciuta relativa al contenuto (suoni, parole in frasi) e le abilità possedute

Attività

1. Il cappello del mago. 5'-10'. Gruppo classe. Foglio di lavoro 11

Per rendere tutto più attraente, in questa lezione l'insegnante può usare una risorsa magica tratta dal gioco - il cappello del mago - nelle prossime attività.

Il docente può nascondere il cappello e rivelarlo lentamente dicendo:

Cosa è questo? O cosa è quello?

Può essere un cappello magico?

FRANCESE

Qu'est-ce que c'est ?
Regardez bien !
Le chapeau du magicien !

TEDESCO

Was ist das? Seht, was sich hier tut!
Ist das nicht ein Zauberhut?

INGLESE

What is this ? O, what is that ?
Could it be a magic hat ?

SPAGNOLO

¿Esto qué es? ¿Qué ves?
¡Un gorro de mágico es!



Lezione 3

The Language Magician - modulo 1

Piano per tre lezioni

Chiede poi alla classe di unirsi al canto.

L'insegnante mostra alcuni pezzetti di carta (nascosti nel cappello magico se disponibile o in un altro contenitore e dice:

Winivil è stato di nuovo nell'aula! Questa volta parlava con sua zia, la strega, di una ricetta per un incantesimo. Ha lasciato questi pezzetti di carta. Forse si è arrabbiato e ha fatto a pezzi l'incantesimo: sono tutti mescolati. Proviamo a trovare le parole giuste.

2. Parole nel cappello - Ascolta le parole giuste. 5'-10'. Individuale. Foglio di lavoro 11 e 12. Cappello magico (se disponibile!).

Agli alunni viene dato il **Foglio di lavoro 12** nel pdf delle Attività- versi dell'incantesimo con alcune parole per completarlo. Le parole sono simili nel suono e i bambini devono ascoltare attentamente per cerchiare la parola che sentono dire all'insegnante.

Il docente deve mettere prima le frasi nel cappello. Inizia il gioco prendendo una frase alla volta dal cappello.

Per l'italiano le frasi da stampare e leggere in qualsiasi ordine sono queste:

1. Prendi quattro fiori bianchi
2. Prendi la piuma di uccello
3. Cerca la rana nello stagno
4. Gira la pozione e canta una canzone
5. Ed ecco pronta la magia nel calderone!



Lezione 3

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

Versione Ridotta:

Fuori l'intruso - Cerchia la parola che hai sentito

1. Prendi quattro fiori ...

balli banchi bianchi baci

2. Prendi una piuma di ...

cappello uccello castello ombrello

3. Cerca la rana nello stagno

rana tana lana banana

4. Gira la pozione e canta una

canzone leone lezione cartone

5. Ed ecco la magia del calderone.

porta pronta corta prato

3. Colpiscilo. 5'-10'. Individuale. Foglio di lavoro 11.

In questa attività l'insegnante scrive sulla lavagna le parole del [Foglio di lavoro 11](#). (In alternativa l'insegnante attacca alla lavagna parole adesive già preparate o proietta le parole su uno schermo.)

Poi dà agli alunni un acchiappamosche che usano per colpire la parola quando la sentono dire dall'insegnante. (Se non è disponibile l'acchiappamosche, usano il palmo della mano)

Di nuovo l'insegnante non detta semplici parole ma frasi. Per esempio se la parola è bianco, può dire "L'auto è bianca" oppure usa la frasi riportate sopra.



Lezione 3

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

Le parole in italiano sono:

balli - banchi - bianchi - baci
cappello – uccello – castello – ombrello
rana – tana – lana – banana
canzone – leone – lezione – cartone
porta – pronta – corta – prato

4. Risolvi l'incantesimo! **8'-10'**. Coppie/Piccoli gruppi. Fogli di lavoro 13 e 14.

L'insegnante dice agli alunni che ora devono usare la memoria e l'abilità di lettura per ricostruire le parole dell'incantesimo.

Gli alunni (in coppie o in piccoli gruppi) ordinano le frasi che hanno già visto.

Stampare le frasi sul [Foglio di lavoro 13](#) nel pdf delle Attività – in quantità adeguata al numero delle coppie o dei piccoli gruppi, poi tagliare come suggerito.

Gli alunni provano a ricordare quali frasi vanno insieme. Il docente sceglie se dare un piccolo numero di frasi o solo una frase alla volta.

Gli insegnanti sono invitati a realizzare altre frasi che usano la lingua rilevante per la classe.

Versione B

In alternativa, il docente può stampare le frasi del [Foglio di lavoro 14](#) nel pdf delle Attività, per mettere le frasi nell'ordine corretto.



Lezione 3

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

5. Riordina i tuoi vestiti! 8'-10'. Individuale.

L'insegnante mostra alla classe questa lista di capi di abbigliamento:

Cappello Maglione Calzini Sciarpa Pantaloni

FRANCESE

Chapeau / Pullover / Chaussettes / Foulard /
Pantalon

INGLESE

Hat / Jumper / Socks / Scarf / Trousers

TEDESCO

Hut / Pullover / Socken / Schal / Hose

SPAGNOLO

Gorro/ Sudadera/ Calcetines/ Bufanda
Pantalones

Il docente chiede agli alunni di scrivere la lista nell'ordine in cui li indosserebbero iniziando dai piedi. L'ordine sarebbe:

Calzini Pantaloni Maglione Sciarpa Cappello

FRANCESE

Chaussettes / Pantalon/ Pullover / Foulard /
Chapeau

INGLESE

Socks/ Trousers / Jumper / Scarf / Hat

TEDESCO

Socken / Hose/ Pullover / Schal / Hut

SPAGNOLO

Calcetines / Pantalones / Sudadera /
Bufanda/ Gorro

Poi l'insegnante chiede di scrivere la stessa lista con le parole in ordine alfabetico, controllando quale parola loro pensano che venga tra cappello e calzini. L'ordine sarebbe:



Lezione 3

The Language Magician - modulo 1 Piano per tre lezioni

Cappello Calzini Maglione Pantaloni Sciarpa

FRANCESE

Chapeau/ Chaussettes/ Foulard/ Pantalon/
Pullover

INGLESE

Hat/ Jumper /Scarf/ Socks/ Trousers

TEDESCO

Hose/ Hut/ Pullover/ Schal/ Socken

SPAGNOLO

Bufanda/Calcetines/Gorro/Pantalones/
Sudadera

(L'insegnante può chiedere di scrivere le parole in ordine alfabetico anche nella loro lingua per vedere se l'ordine è lo stesso).

7. Attività finale. 5'-10'. Gruppo classe.

L'insegnante canta il seguente verso e chiede agli alunni di ripetere. Possono ripetere il verso diverse volte in modi differenti: normalmente, sussurrando, a voce alta, con la voce di un animale, ecc.

*Sistema qui, sistema là
Nel cappello tutto va!*

COA

Il docente rivede con la classe cosa è stato appreso sul Winivil, la storia, il gioco e la lingua.