



*Open Education for Young Europeans
through History, Art and Cultural Learning*

Open Education per i giovani europei attraverso la storia, l'arte e l'apprendimento culturale

Toolkit Educativo OpenEYE

Schema strutturale per la descrizione delle unità didattiche

Elaborato da

Centro Izobrazevalni Geoss doo (SL)

Insieme a

University of South-Eastern Norway (USN), Provincia di Livorno (IT), PRISMA Center
for Development Studies (GR), Museum of Greek Children's Art (GR), Osnovna sola
Litija (SL)



Questo toolkit di apprendimento è stato finanziato da una sovvenzione ERASMUS+. Questo toolkit è il risultato della terza produzione intellettuale all'interno del progetto OpenEYE, guidato dall'Università della Norvegia sudorientale (NO) e realizzato insieme a Izobrazevalni Center Geoss doo (SL), Provincia di Livorno (IT), PRISMA Center for Studi sullo sviluppo (GR), Museo Greco dell'Arte dei Bambini (GR) e la Scuola primaria di Litija (SL).

Il presente Toolkit è stato compilato e scritto da Sandra Katić e Jasmina Hlaj (Izobrazevalni Center Geoss) con il contributo dei partner del progetto.

I contenuti di questo toolkit riflettono solo le opinioni degli autori che sono anche responsabili della correttezza dei fatti presentati. Inoltre, la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che potrà essere fatto delle informazioni ivi contenute.

INTRODUZIONE AL KIT E ALLE ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO OpenEYE

Il learning toolkit OpenEYE è stato progettato seguendo le linee guida della metodologia di apprendimento OpenEYE e presenta attività educative che possono essere utilizzate in contesti di apprendimento sia formali che non formali. Si rivolge agli educatori che lavorano con bambini provenienti da un background di rifugiati o migranti di età compresa tra 6 e 12 anni, con l'obiettivo di migliorare le loro competenze linguistiche nella lingua del paese ospitante, e facilitando la loro integrazione nella comunità scolastica. OpenEYE Toolkit può servire come ispirazione o guida per gli educatori.

Le attività presentate nel toolkit riservano un'attenzione particolare all'apprendimento delle lingue attraverso l'arte e la cultura. Le attività sono presentate con istruzioni dettagliate, obiettivi di apprendimento e risultati attesi. Le attività possono essere singole o essere integrate in corsi formali di apprendimento delle lingue e possono coinvolgere bambini provenienti da un contesto migratorio o rifugiato, nonché ulteriori parti interessate come compagni di studio del paese ospitante e familiari, incoraggiando così un processo di apprendimento bidirezionale.

Il Toolkit offre contenuti didattici che sono flessibili e possono essere implementati in diversi contesti educativi e con diversi livelli di competenza linguistica e possono essere utilizzati anche in altri campi educativi e con diversi gruppi target che richiedono un supporto aggiuntivo per l'apprendimento delle lingue.

La metodologia di apprendimento OpenEYE si basa sull'Action Learning come approccio metodologico per implementare i cambiamenti nella pratica. È un approccio dal basso verso l'alto in cui educatori e genitori, insieme ai facilitatori - ad esempio colleghi di altre istituzioni educative o esperti/ricercatori esterni - provano e riflettono sui cambiamenti che vorrebbero implementare.

La sezione seguente descriverà brevemente gli approcci chiave alla base della progettazione di questo toolkit. Questi sono descritti in dettaglio nella metodologia OpenEYE, disponibile sul sito web del progetto: www.erasmusopeneye.eu

Approccio centrato sullo studente

Un approccio centrato sullo studente mira ad attivare gli studenti il più possibile, prendendo le conoscenze e le esperienze precedenti degli studenti (Dewey, 1938/1997) come punto di partenza per l'apprendimento e incoraggiando la comunicazione e la collaborazione con gli altri studenti per sviluppare la loro

comprensione. Nelle attività 2, 6, 14, ad esempio, ci si aspetta che i bambini attingano alle loro precedenti esperienze e, con la comunicazione e la collaborazione con gli altri, sviluppino nuove abilità linguistiche principalmente in un campo del vocabolario. Nelle attività 17, 32, 34, 35 l'approccio centrato sullo studente affronta progressi linguistici più complessi. I bambini dovrebbero usare le regole grammaticali nel modo giusto e implementarle nel loro lavoro su carta, o esibendosi pubblicamente davanti ad altri.

Multilinguismo e multiculturalismo

Un altro principio pedagogico seguito dalla metodologia è una prospettiva multilingue e multiculturale. Il multilinguismo implica l'idea chiave che i bambini possono trarre vantaggio dalle loro precedenti abilità linguistiche accumulate quando imparano nuove lingue (Consiglio d'Europa, 2001). Nell'attività 4, ad esempio, i bambini impareranno le espressioni per diversi paesi in diverse lingue, che saranno anche supportate da un simbolo visivo: le bandiere. Le attività 41, 42 e 44 si concentrano sul riconoscimento dell'identità linguistica personale, basata sul patrimonio linguistico e sull'osservazione del proprio multilinguismo. L'importanza del proprio background culturale (approccio multiculturale) è considerata fondamentale nelle attività 3. La competenza multiculturale evidenzia l'idea che le diverse intuizioni ed esperienze culturali dei bambini possono essere una risorsa per tutti gli studenti.

Espressioni culturali

L'uso delle espressioni culturali come mezzo per rendere l'apprendimento efficace e attraente è un altro principio guida della metodologia OpenEYE. Molte delle attività presentate nel Toolkit includono un'attenzione speciale alle espressioni culturali. Le espressioni culturali variano nella loro forma, che vanno dalla narrazione (21, 37), alla recitazione drammatica e al kamishibai (1, 20), alla pittura (3, 10), al disegno (25) all'animazione di marionette (1, 8) e alla progettazione di fumetti (23, 26). Il termine "espressioni culturali", come impiegato in questo progetto, comprende un'ampia gamma di forme d'arte. Nel campo dell'apprendimento delle lingue, l'uso della letteratura, della narrazione, del cinema e del teatro sono strumenti consolidati.

Apprendimento non formale

Anche l'uso di metodi di apprendimento non formali e di lavoro di gruppo è un importante approccio pedagogico incluso nella metodologia. L'apprendimento non formale avviene in modo pianificato ma altamente adattabile in istituzioni, organizzazioni e situazioni al di là delle sfere dell'istruzione formale o informale

(Eshach, 2007). L'attività 28 è svolta in un tale contesto, poiché i bambini visitano i musei e apprendono le migrazioni nella storia. Inoltre, le attività destinate a svolgersi in contesti formali possono essere implementate anche in contesti non formali (ad es. 6, 9, 16, 17, 19).

Inclusione

La metodologia adotta un approccio inclusivo alle parti interessate, il che significa che tutti i bambini, indipendentemente dal loro background, traggono vantaggio da approcci educativi incentrati sulla diversità, sulla competenza interculturale e sul multilinguismo. L'analisi dei bisogni implementata nell'ambito del progetto OpenEYE ha evidenziato in particolare l'importanza del coinvolgimento delle famiglie/tutori dei bambini. La ricerca sul coinvolgimento dei genitori nelle scuole mostra che i partenariati attivi tra scuole e genitori possono avere un'influenza decisiva sulla motivazione, sul benessere e sui risultati scolastici degli studenti (Oostdam & Hooge, 2013). L'attività 9 prevede il coinvolgimento diretto dei genitori, tuttavia è prevista la loro partecipazione attiva anche nelle attività 7, 13, 37.

Riferimenti

Consiglio d'Europa. (2001). Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue: Apprendimento, Insegnamento, Valutazione. Cambridge University Press.

Dewey, J. (1938/1997). Esperienza ed Educazione. Touchstone/Simon & Schuster.

Esach, H. (2007). Un ponte tra l'apprendimento interno e quello extrascolastico: istruzione formale, non formale e informale. *Journal of Science Education and Technology* 16(2), 171-190.

Oostdam, R. & Hooge, E. (2013). Fare la differenza con la genitorialità attiva; Formazione di partenariati educativi tra genitori e scuole. *Giornale europeo di psicologia dell'educazione*, 28(2), 337-351.

Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue

Le attività riguardano il livello di conoscenza della lingua del paese ospitante, in modo che gli educatori possano effettuare una selezione informata delle attività di apprendimento più adatte sulla base di quella. I livelli di riferimento comuni del Quadro

comune europeo di riferimento per le lingue (QCER) sono utilizzati per descrivere i livelli di competenza linguistica dei bambini destinatari delle attività, come presentato nella tabella seguente:

UTENTE COMPETENTE	C2	Capisce con facilità praticamente tutto ciò che si sente o si legge. Riesce a riassumere informazioni provenienti da diverse fonti orali e scritte, ricostruendo argomenti e resoconti in una presentazione coerente. Sa esprimersi spontaneamente, in modo molto fluido e preciso, differenziando sfumature di significato più fini anche in situazioni più complesse.
	C1	È in grado di comprendere un'ampia gamma di testi lunghi e impegnativi e di riconoscere il significato implicito. Riesce ad esprimersi in modo fluido e spontaneo senza ricercare le espressioni troppo ovvie. Sa usare la lingua in modo flessibile ed efficace per scopi sociali, accademici e professionali. È in grado di produrre testi chiari, ben strutturati e dettagliati su argomenti complessi, mostrando un uso controllato di modelli organizzativi, connettori e particelle di coesione.
UTENTE INDIPENDENTE	B2	È in grado di comprendere le idee principali di testi complessi su argomenti sia concreti che astratti, comprese le discussioni tecniche nel proprio campo di specializzazione. Riesce a interagire con un grado di scioltezza e spontaneità tale da rendere possibile l'interazione regolare con i madrelingua senza sforzo per nessuna delle parti. È in grado di produrre un testo chiaro e dettagliato su un'ampia gamma di argomenti e di spiegare un punto di vista su una questione di attualità, fornendo i vantaggi e gli svantaggi delle varie opzioni.

	B1	È in grado di comprendere i punti principali di un chiaro input standard su argomenti familiari che si incontrano regolarmente al lavoro, a scuola, nel tempo libero, ecc. È in grado di affrontare la maggior parte delle situazioni che possono verificarsi viaggiando in un'area in cui si parla la lingua. È in grado di produrre testi semplici e interconnessi su argomenti familiari o di interesse personale. È in grado di descrivere esperienze ed eventi, sogni, speranze e ambizioni e fornire brevemente ragioni e spiegazioni per opinioni e progetti.
DI BASE UTENTE	A2	Riesce a comprendere frasi ed espressioni usate di frequente relative ad aree di più immediata rilevanza (ad es. informazioni personali e familiari di base, acquisti, geografia locale, lavoro). È in grado di comunicare in attività semplici e di routine che richiedono uno scambio semplice e diretto di informazioni su argomenti familiari e di routine. È in grado di descrivere in termini semplici aspetti del proprio background, dell'ambiente circostante e questioni in aree di immediato bisogno.
	A1	Riesce a comprendere e utilizzare espressioni familiari di uso quotidiano e frasi molto basilari finalizzate alla soddisfazione di bisogni di tipo concreto. Sa presentare se stesso e gli altri e può porre e rispondere a domande su dettagli personali come dove vive, persone che conosce e cose che ha. Può interagire in modo semplice a condizione che l'altra persona parli lentamente e chiaramente e sia disposta ad aiutare.

Ciò è particolarmente importante nelle attività in cui è richiesto il livello linguistico C1 o C2, ad esempio le attività 31, 32, 33, 34 e 35. Se un educatore desidera implementare attività con quel requisito di livello di competenza linguistica ma i suoi studenti con un background migrante o straniero non ha ancora questa conoscenza, dovrebbe adattare l'attività per evitare potenziali stress e la conseguente riluttanza ad imparare e usare la nuova lingua. Le attività proposte per livelli di competenza linguistica inferiori sono più focalizzate sull'arricchimento del vocabolario, ma possono anche

essere facilmente utilizzate in una classe con parlanti più abili, poiché sono progettate per gruppi eterogenei inclusi i madrelingua nativi.

NOTA: alcune delle attività (ad es. l'attività 4) possono essere impegnative per i bambini con deficit di visione dei colori. Ti consigliamo di prestare attenzione durante lo svolgimento della stessa.

Numero di serie dell'attività	1
Nome dell'attività	Spettacolo di marionette
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1
Obiettivi formativi	- imparare a conoscere la mitologia - arricchire il vocabolario - migliorare le capacità motorie
Approccio	- Approccio centrato sullo studente - Metodo di lavoro con materiale fai da te - Lavorare in gruppo - Interpretazione - Conversazione - Discussione - Brainstorming
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno,	- Disegno - Artigianato - Narrativa

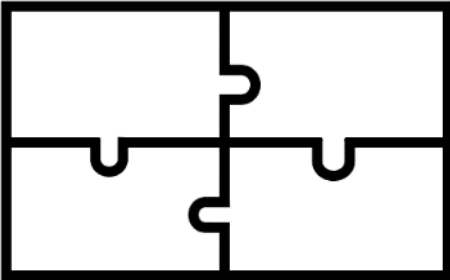
fotografia, danza, musica...)	
Durata	2,15 h
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Carta, matite colorate, forbici, colla, nastro adesivo, spille, bacchette (sottile bacchetta di legno, cannucce ecc.). Vedi gli allegati.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I burattini sono una forma di espressione amata soprattutto dai bambini più piccoli. In quanto tali sono uno strumento pedagogico popolare che consente un'ampia gamma di espressioni diverse. Come strumento per l'apprendimento del background culturale e di una nuova lingua, possono essere utilizzati in diversi modi. Questa attività mostra come utilizzare i pupazzi da zero per uno spettacolo di marionette. Mentre creano il proprio spettacolo di marionette, i bambini impareranno a conoscere diverse mitologie. Impareranno come adottare questa conoscenza in una nuova forma di espressione. Miglioreranno anche le loro capacità di performance in pubblico, impareranno a lavorare in gruppo ea collaborare. In preparazione per la lezione, i bambini dovrebbero pensare/scoprire alcune creature mitiche della loro mitologia locale o leggende o personaggi popolari delle fiabe locali. I bambini sono distribuiti in un gruppo eterogeneo di tre (se possibile cercare di coinvolgere bambini con background differenti). Ogni membro di un gruppo deve scegliere un personaggio per sé, tratto da una ricerca che ha fatto per i compiti. Creazione del burattino: Ai bambini viene dato un materiale per creare un burattino a bacchetta. Per prima cosa devono disegnare con cura il loro personaggio in modo che

	possano ritaglierlo. Quindi applicano il loro burattino su un'asta (paglia, asta di legno sottile ecc.). Possono aggiungere mani e/o gambe e applicarlo su un corpo con una sorta di spillo. Se applicano delle aste aggiuntive su gambe e/o mani, potranno spostarle separatamente dal corpo. Realizzare uno spettacolo di marionette: In gruppo, i bambini creano una storia che include i loro personaggi. Devono pensare a una trama di base e poi creare dialoghi per ogni personaggio. È importante parlare in anticipo della lunghezza della storia per assicurarsi che l'attività non diventi troppo complessa. Quando i gruppi sono soddisfatti della loro storia, possono pensare a un'ambientazione per la storia. Possono cercare in classe oggetti adatti, ecc. Dopo che hanno ambientato una scena, è tempo di esercitarsi. Ogni gruppo dovrebbe avere abbastanza tempo per esercitarsi per correggere possibili errori, migliorare o aggiornare il proprio spettacolo. I madrelingua dovrebbero fornire una guida linguistica ai bambini con un background di rifugiati/migranti. L'obiettivo è che gli spettacoli di burattini siano presentati da ciascun gruppo nella lingua del paese ospitante. IDEA ALTERNATIVA: Invece dei pupazzi, i bambini possono creare maschere e fare giochi di ruolo.
Risultati/risultati attesi	Conoscere il background culturale dei singoli paesi, migliorare le competenze linguistiche attraverso la conversazione. Promuovere la consapevolezza di sé, degli altri.
Valutazione	“Cosa hai imparato facendo questa attività”?

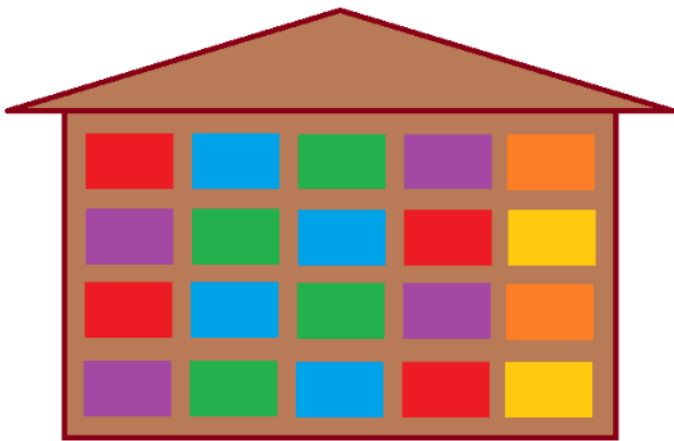
Valutazione	Prendono il loro burattino e formano un cerchio. Il burattino deve parlare a nome del bambino per dire se si è divertito a creare lo spettacolo di burattini o meno.
--------------------	--

Numero di serie dell'attività	2
Nome dell'attività	Collage gigante
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1
Obiettivi formativi	- imparare a conoscere le leggende - arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità motorie - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- approccio centrato sullo studente - Lavoro pratico in gruppo
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	Artigianato
Durata	3 ore
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- Carta di grande formato, tagliata in quattro pezzi uguali simili a un puzzle o 4 fogli più

	piccoli che possono essere collegati in un unico grande pezzo alla fine dell'attività - Materiale fai-da-te, come carta morbida colorata, tessuti diversi, carta lucida, lamina, carbone, cotone idrofilo, carta dura colorata - forbici, colla
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	L'educatore legge la storia di una leggenda locale o nazionale, una fiaba. Dopo la lettura i bambini si riuniscono in gruppi di quattro. Ogni gruppo è responsabile di una parte di un'illustrazione gigante, che è accuratamente pianificata in anticipo da un educatore. Un grande pezzo di carta dovrebbe essere tagliato in 4 pezzi simili a un puzzle con le istruzioni su cosa disegnare su ogni parte. Ad esempio VEDI ALLEGATI: Si può usare la leggenda di Jazon e Argonauti a Lubiana. Spiega perché il drago è un simbolo di Lubiana e collega anche la Slovenia con la mitologia greca. L'educatore spiega la leggenda e decide quale parte della storia verrà presentata attraverso l'illustrazione gigante e spiega questo piano ai bambini: Opzione alternativa: Dopo aver ascoltato la leggenda, il figlio dell'educatore discutono quali scene sono più importanti nella leggenda e fanno un elenco alla lavagna. Ogni gruppo è quindi responsabile di una delle scene. Esempio: Nel campo 1 devono pescare un drago. Nel campo 2 un incendio, nel campo 3 castello su cui si trova il drago, nel campo 4 c'è Jazon che cerca di sconfiggere il drago. L'illustrazione potrebbe essere realizzata con diversi tipi di materiali, risultando in un gigantesco collage (carta dura, carta morbida, tessuti, carbone, ovatta). Durante l'attività devono collaborare con altri gruppi per adattare i loro lavori l'uno all'altro in modo che il collage si colleghi logicamente a punti predefiniti.

	
Risultati/risultati attesi	Cooperazione tra i membri di gruppi più piccoli e gli altri gruppi. Acquisire nuove abilità - pratiche e personali: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	“Menziona 2-3 cose che hai imparato facendo questa attività”
Valutazione	Dopo aver pulito la propria postazione, ogni artista deve scegliere una parte dell'attività che gli è piaciuta di più.

Numero di serie dell'attività	3
Nome dell'attività	Pannelli dell'alveare
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1
Obiettivi formativi	- imparare a conoscere le leggende - arricchire il vocabolario - integrazione - migliorare le capacità motorie

Approccio	- particolare attenzione alle espressioni culturali, - ricordare e trasmettere esperienze passate - brainstorming
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- disegno - utilizzando materiali fai da te
Durata	1 ora
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- pannello per ogni bambino, preferibilmente in legno sottile. Funziona anche con pannelli di cartone. Le dimensioni dovrebbero essere di circa 11,5 X 25 cm. - acquerelli, pennelli, pennarelli neri
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Le case-alveare sono forme specifiche di case delle api e sono solitamente separate da pannelli colorati diversi, che aiutano le api a orientarsi. Strutturalmente sembrano un'unica casa di legno, ricoperta da diversi pannelli di legno. Dietro un pannello c'è un alveare per una famiglia di api. 

	I pannelli dell'alveare hanno un ruolo importante in Slovenia perché storicamente non erano solo rettangoli colorati, ma contenevano preziose illustrazioni che di solito presentavano storie locali, leggende, motivi biblici e storie di superstizione. Le api in generale hanno un posto molto importante nella cultura oltre che nella natura. Per rendere omaggio a questa speciale forma di espressione, i bambini ricreeranno alcuni loro pannelli. Prima di concentrarsi sull'attività principale, l'educatore legge almeno 3 brevi favole ai bambini. Le favole dovrebbero presentare personaggi animali e una forma linguistica semplice con messaggi chiari. I bambini possono scegliere una delle favole da illustrare su una forma di pannello dell'alveare o possono scegliere qualcosa che conoscono da prima (dal paese di provenienza, qualcosa che i loro (nonni)genitori gli hanno letto ecc.). L'educatore spiega cosa sono i pannelli dell'alveare, a cosa servono e la tradizione di includere storie nelle illustrazioni. Ognuno riceve un pannello e inizia a illustrare la storia della loro amicizia. Al termine, tutti i pannelli vengono riuniti per formare un alveare.
Risultati/risultati attesi	Nuova cultura dell'identità, impareranno i modelli e i simboli tradizionali del paese ospitante, l'incoraggiamento a esplorare la nuova cultura e sperimentare somiglianze e differenze.
Valutazione	Ognuno è un'ape. Volano per la classe per alcuni minuti e si fermano quando l'educatore glielo chiede. Ogni ape deve condividere come si sente con gli altri, usando solo l'interiezione "bzz". Devono pensare all'intonazione in modo che la sensazione venga trasferita direttamente agli altri.
Valutazione	"Cosa ti è piaciuto dell'attività?"

Numero di serie dell'attività	4
Nome dell'attività	Catena di bandiere
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1
Obiettivi formativi	- conoscere la propria/altre culture - arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità motorie - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- Un approccio multilingue - approccio multiculturale
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- disegnare, tagliare - discorso pubblico - lavorare con materiale fai da te
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- carta, forbici, matite colorate, pastelli, acquerelli.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	La classe creerà una catena di carta usando i colori della bandiera che rappresentano un paese casuale. Possono disegnare a sorte con diversi paesi o scegliere una bandiera con cui hanno familiarità. Dovrebbero includere le bandiere dei paesi di cui le lingue vengono

	insegnate a scuola (ad esempio inglese, tedesco). Gli educatori forniscono ai bambini documenti e i bambini devono disegnare una bandiera. Dopo che le bandiere sono state piegate nella catena, ogni bambino dovrebbe spiegare agli altri la propria bandiera - per esempio, perché hanno scelto quella bandiera, una cosa che associano al paese, i colori in tutte le lingue che conoscono. Estensione/attività alternativa: I bambini disegnano una bandiera per il loro "paese dei sogni" (singolarmente o in coppia). La bandiera dovrebbe rappresentare com'è questo paese, ad esempio la natura, il clima, i valori, la storia del paese. Dopo aver disegnato la bandiera, i bambini si descrivono l'un l'altro le loro bandiere, perché hanno scelto i colori, il design, i simboli ecc. e raccontano come sarebbe il loro "paese dei sogni". L'attività simboleggia anche la connessione tra tutti i bambini. Dopo aver finito di creare la catena, si può tenere una conversazione riflessiva con i bambini che spiegano cosa rappresenta la catena, cosa significa per loro ecc. Per una catena più lunga possono essere incluse le bandiere di qualsiasi altro paese. I bambini possono spiegare da dove conoscono questa bandiera, cosa rappresenta per loro ecc. Possibile estensione/attività alternativa richiesta per una maggiore competenza linguistica (B1-B2): Disegnare una bandiera per il loro "paese dei sogni" (individualmente o in coppia). La bandiera dovrebbe rappresentare com'è questo paese, ad esempio la natura, il clima, i valori, la storia del paese. Dopo aver disegnato la bandiera, descrivere le loro bandiere l'un l'altro e raccontare come sarebbe il loro "paese dei sogni".
--	---

Risultati/risultati attesi	- identità/cultura e la nuova identità/cultura. - potenziamento delle capacità manuali. - Imparare a conoscere i colori, i simboli dei paesi e il vocabolario dei colori.
Valutazione	Discussione, chiedendo ai bambini di spiegare quali colori stavano usando nella loro pagina dei colori e qual è il loro colore preferito.
Valutazione	"Ti è piaciuta l'attività? Perché perché no?"

Numero di serie dell'attività	5
Nome dell'attività	Mimo dalla ciotola
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A2
Obiettivi formativi	- arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità di performance pubblica - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- particolare attenzione alle espressioni culturali - attività guidata

Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - recitazione - prestazione
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- nastri di carta, forbici per colla, stamper - matrice per pezzi di puzzle, contrassegnata con numeri che si adattano ai pezzi.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	L'attività incoraggia i bambini ad agire e reagire nel momento dato, senza preparazione. Incoraggia anche la capacità dei bambini di comunicare in pubblico, di esibirsi. Può essere rilassato e divertente, così i bambini sono felici di collaborare, imparare nuove parole ed espressioni il tutto avvolto in un'attività divertente che può essere utilizzata come lezione indipendente o per rompere un po' di serietà durante altre lezioni. L'educatore prepara piccoli fogli con nomi di temi selezionati. Ad esempio professioni, creature da favola, personaggi storici ecc. Le carte vengono messe in un cappello, una scatola, una ciotola. I bambini si presentano davanti alla classe uno per uno, disegnano un foglio che nessun altro può vedere e cercano di mostrare il sostantivo con il mimo. Tutti i suoni sono vietati. I bambini possono esprimersi solo con il linguaggio del corpo, le espressioni del viso, i gesti delle mani. Gli altri bambini cercano di indovinare la parola alzando le mani. Il primo bambino che indovina è il prossimo a mostrare la parola. Se qualcuno indovina per primo altre volte, l'educatore decide chi sarà il prossimo. Ogni bambino dovrebbe avere la possibilità di fare il mimo almeno una volta.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione.

	- sviluppare le capacità di performance pubblica, - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	"Cosa hai imparato facendo questa attività?"
Valutazione	Discussione in cerchio sul fatto che sia stata un'attività difficile e perché.

Numero di serie dell'attività	6
Nome dell'attività	Questa è la nostra terra misteriosa
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1
Obiettivi formativi	- arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità motorie - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- approccio centrato sullo studente
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - disegno
Durata	45 minuti

Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- tempo asciutto, gessetti colorati
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I bambini lavorano in gruppo e devono comunicare per ottenere un risultato positivo. Devono ascoltare le reciproche idee e usare il linguaggio come accessorio per essere un buon lavoro di squadra. I bambini sono divisi in squadre e ricevono diversi gessetti colorati. L'attività potrebbe essere svolta nel cortile o nel cortile di una scuola o in qualsiasi altro luogo dove c'è molto pavimento in cemento. Il loro compito è disegnare una terra immaginaria che dovrebbe essere ispirata da una leggenda locale, una creatura mitologica, una città storica ecc. L'educatore spiega la leggenda e si assicura che tutti capissero il contenuto e che tipo di creatura è stata loro presentata. Lavorano in team ma devono essere attenti a ciò che fanno gli altri team, perché l'obiettivo è collegare i luoghi di ogni gruppo in una terra immaginaria unificata. L'educatore dovrebbe camminare da un gruppo all'altro e parlare ai bambini di ciò che ogni membro del team contribuisce. Ogni 10 minuti il team invia uno dei suoi membri a fare un'ispezione di ciò che stanno facendo gli altri team. Il giornalista deve spiegare agli altri cosa sta succedendo negli altri gruppi, in modo che possano fare un piano su come collegare tutte le parti della terra. Ogni 10 minuti un membro diverso del team dovrebbe fare un cerchio attorno al lavoro degli altri team.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. - potenziamento delle capacità grafomotorie, - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	"Annota 2-3 cose che hai imparato facendo questa attività"

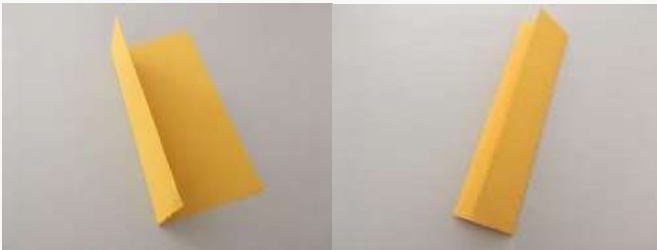
Valutazione	Discussione in cerchio sul fatto che sia stata un'attività difficile e perché.
--------------------	--

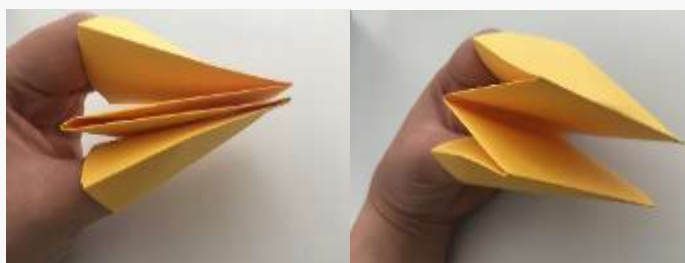
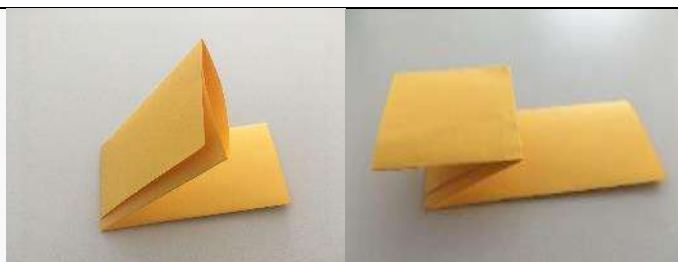
Numero di serie dell'attività	7
Nome dell'attività	I diorami
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1
Obiettivi formativi	- imparare a conoscere le leggende - imparare l'arte - arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità motorie - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- approccio inclusivo - approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- riciclare l'arte - artigianato - lavorare con materiale fai da te
Durata	135 minuti

Requisiti speciali (strumenti, accessori)	vecchie scatole di carbone, vecchi pacchetti di pillole, cibo, ecc. Colla, forbici, vecchi tessuti, carta colorata, bastoncini di legno, schiuma artigianale, polistirolo ...
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I bambini possono creare un mondo di creature da favola. L'attività migliora l'ascolto preciso, il ricordo dei dettagli, l'uso di abilità pratiche e immaginazione. Prima che questa attività abbia luogo, i bambini sono pregati di portare a scuola vecchie scatole di carbone e vecchi pacchetti di pillole, biscotti, ecc. Un educatore legge una storia in cui l'ambiente è chiaramente definito: una foresta, un castello, una città ecc. I bambini sono raggruppati in squadre di tre o quattro. Devono creare diorami di un luogo in cui la storia è ambientata in vecchie scatole e pacchi. Possono utilizzare tutti i tipi di materiale artigianale. Al termine devono presentare il loro diorama ai compagni di scuola e produrre un'esposizione di tutti i diorami (nelle aule, nell'aula magna, altro luogo adatto). Devono scrivere un titolo del loro lavoro, la tecnica utilizzata e le misure per la mostra.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. - potenziamento delle capacità manuali - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	"Scrivi 2-3 cose su un pezzo di carta che hai imparato facendo questa attività"

Valutazione/valutazione dell'attività	Come vedevi la tua parte in un gruppo. Qual è stato il tuo contributo e come lo valuti?
--	---

Numero di serie dell'attività	8
Nome dell'attività	Burattini di carta
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1
Obiettivi formativi	- arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità motorie - incoraggiare la tolleranza - migliorare le capacità di performance pubblica
Approccio	- approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - spettacolo pubblico - lavorare con materiali fai da te - artigianato
Durata	45 minuti

Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- Diverse carte colorate in formato A4. - Forbici, colla per carta, matita, pennarelli, pastelli. - Alcuni accessori aggiuntivi sono opzionali, come occhi di plastica, schiuma artigianale, filo peloso ecc. - Un libro La rana e lo straniero (Max Velthuijs)
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Un burattino è uno strumento molto utile per le persone che hanno problemi con il parlare in pubblico. I bambini spesso si mettono in un ruolo così intensamente da dimenticare che in realtà sono loro a parlare e non il burattino che stanno animando. Pertanto questa attività rafforzerà l'abilità di parlare in pubblico e di esibirsi, oltre a migliorare la motricità fine poiché i bambini realizzeranno i propri burattini di carta. Ogni bambino riceve un foglio di carta colorata a sua scelta. Ora devono piegarlo in tre su un lato orizzontale. Il risultato è un tubo di un terzo del lato orizzontale. Questo tubo è ora piegato a metà. Ciascuna estremità del tubo deve essere ulteriormente piegata a parte dal centro. Ora abbiamo una testa e due tasche dove mettiamo le dita. Il pollice va nella tasca inferiore e le altre dita nella tasca superiore. Il burattino ora può essere decorato come creature diverse. Possono essere presi da un mondo animale o essere completamente immaginari. 



La fine dovrebbe assomigliare a questa:



Quando la creatura è stata completata, è il momento di usarla in una storia. Ci sono diversi modi in cui i

	bambini possono usare il burattino. Possono andare in squadra e fare uno spettacolo di marionette, possono essere accoppiati e creare un dialogo, il loro burattino può avere un lungo monologo o avere una conversazione con il suo animatore o con il pubblico. L'educatore può presentare tutti questi modi e i bambini possono scegliere il loro modo preferito. Quando il tempo per la preparazione è finito, devono eseguire il loro spettacolo davanti ai loro compagni di scuola. Opzione alternativa per i pupazzi di carta: Naredi sam - Lutkovno gledališče Maribor - YouTube Fonte: youtube Per un educatore di ispirazione può usare un libro <i>La rana e lo sconosciuto</i> (Max Velthuis), per esempio. I bambini possono creare pupazzi dopo i personaggi di questo libro e poi ricreare una storia dal libro nei loro spettacoli di marionette.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. - migliorare le capacità di performance pubblica - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	"Parla al tuo partner di ciò che hai imparato facendo questa attività"
Valutazione	Usa il tuo burattino per esprimere i tuoi sentimenti riguardo all'attività.

Numero di serie dell'attività	9
Nome dell'attività	CULINARY BAZAAR – presentazione dei paesi da cui provengono gli studenti
Competenza linguistica mirata (A1–C2)	qualunque
Obiettivi formativi	- conoscere culture, patrimonio, cibo - arricchimento del vocabolario - integrazione - cooperazione
Approccio	- multiculturalismo - espressioni culturali - apprendimento non formale - inclusività
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- disegno - narrativa - cucina - musica
Durata	45 minuti in aula, 90 minuti per presentare e mangiare il cibo
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- carta, matite colorate - forniture alimentari per cucinare

**Descrizione
dell'attività
(passaggi per
l'attuazione)**

Preparazione: lavorare in classe

Ogni classe sceglie un paese per la presentazione. L'educatore fa un'introduzione e forma gruppi più piccoli. Ogni gruppo di bambini lavora su diversi aspetti del Paese: musica, cibo e bevande, bandiera, inno, caratteristiche del Paese, costumi. Possono usare Internet, libri, guardare film e ascoltare musica. Dopo mezz'ora, presentano le caratteristiche principali al resto della classe. Poi fanno un poster del paese.

Evento principale

Ai genitori viene chiesto di preparare uno o due cibi o bevande tipici del paese di origine. La scuola fornisce loro il materiale per cucinare. I genitori informano la scuola su quale piatto vogliono preparare e consegnano alla scuola le ricette. La scuola si occupa della pubblicità. Possono essere invitati bambini e altri genitori ed educatori o anche comunità locali. L'evento si svolge nel pomeriggio (preferibilmente durante gli incontri PTA, mentre ci sono i genitori in visita a scuola). La scuola prepara gli stand (uno stand per ogni paese), i manifesti del paese, le ricette per i piatti presentati dai genitori, la musica dei paesi presentati. I genitori ei loro figli sono al loro stand durante l'evento e parlano con i visitatori, spiegando loro i piatti.





Risultati/risultati attesi	- miglioramento delle competenze linguistiche - rafforzare l'appartenenza sociale, connettersi con gli altri - fare nuove amicizie - accrescere la consapevolezza culturale - conoscere la nostra identità/cultura, la nostra identità/cultura condivisa e la nuova identità/cultura
Valutazione	I bambini discutono delle caratteristiche del paese, devono concordare quali sono le più importanti per includerle nel poster.

Valutazione	I bambini il giorno successivo a scuola devono riferire su quali sono state le impressioni a casa da parte loro e dei loro genitori.
--------------------	--

Numero di serie dell'attività	10
Nome dell'attività	Action Painting
Competenza linguistica mirata (bassa, principiante, intermedia, competente)	A1
Obiettivi formativi	- conoscere le culture, il patrimonio - integrazione - cooperazione - miglioramento delle capacità motorie - conoscere l'art

Approccio	- Approccio centrato sullo studente - Particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- Musica - La pittura - Movimento/danza
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- Pittura, pennelli, carta spessa di grandi dimensioni (almeno A3 o più grande). - Dispositivo per riprodurre musica

Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I bambini imparano a creare arte usando il movimento e un approccio multisensoriale. Tutti contribuiscono al risultato migliorando il lavoro di squadra e il supporto. I bambini vengono introdotti all'arte del pittore americano Jackson Pollock attraverso le immagini dei suoi dipinti e il video dell'artista stesso. La sua tecnica di action painting consisteva semplicemente nel far gocciolare la vernice dai pennelli alla tela a terra, aggiungendo movimenti veloci con le mani e tutto il corpo per aggiungere linee gocciolanti e altre forme: usava la musica jazz come ispirazione mentre dipingeva. Una grande foglio di cartoncino è posato a terra. L'educatore mette la musica (l'educatore può scegliere se usare una musica jazz come era solito fare Pollock, o scegliere il tipo di musica che ritiene adeguato per il gruppo e l'attività) e uno per uno i bambini, a turno, gocciolano la vernice sulla carta, scegliendo il colore che vogliono e muovendosi liberamente o secondo la musica. Dopo che tutti gli strati sono stati aggiunti, il gruppo osserva il dipinto finale completato. Segue una discussione su ciò che vedono nel dipinto astratto creato e i bambini vengono sfidati a dare un titolo alla creazione artistica. Questa attività può essere svolta con i genitori, con la famiglia che lavora insieme su un unico foglio A3.
Risultati/risultati attesi	- I bambini entrano in contatto con l'arte in modo giocoso e non formale - I bambini imparano a lavorare insieme per un risultato finale - Impara come usare l'astrazione per esprimere esperienze o emozioni reali.

Valutazione	I bambini partecipano all'attività e lavorano in modo efficiente con i loro coetanei, con tutti che contribuiscono al prodotto finale. I bambini riconoscono che l'action painting non è solo un gioco ma anche un vero processo artistico.
Valutazione	Riflessione sul fatto che l'attività gli sia piaciuta o meno, e perché e se vorrebbero cambiarla.

Numero di serie dell'attività	11
Nome dell'attività	Canzoni multilingue

Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1
Obiettivi formativi	Ascoltare e parlare di canzoni multilingue
Approccio	Multilingue Interculturale
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- musica - ballare
Durata	Ca 30 minuti o più a seconda delle tappe incluse
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Strumenti per ascoltare (e mostrare) musica

Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Canzoni che contengono più lingue possono essere un ottimo punto di partenza per parlare di lingue e culture, così come per attività basate sulla musica. In Norvegia, l'emittente pubblica NRK pubblica ogni anno una canzone e una danza rivolta a bambini di tutte le età su temi legati all'inclusione e all'amicizia, con guide passo passo per l'apprendimento dei passi di danza. Esistono anche versioni internazionali di queste canzoni, con testi e artisti provenienti da molti paesi diversi (f.eks BlimE 2020 Europa). Altre canzoni multilingue che potrebbero essere utilizzate sono "Everybody loves Saturday night", "Waka Waka" (Shakira); "LOVE" (Nat King Cole), "Michelle" (Beatles) o canzoni che sono state registrate in diverse lingue. In alternativa, si potrebbero usare canzoni di culture diverse rappresentate nella classe. - Suona le canzoni ai bambini. Chiedi loro di descrivere la musica, ad esempio di cosa pensano che sia, cosa è/significa il titolo, come la musica li fa sentire (felici, tristi, eccitati, calmi, assonnati, ecc.). - Chiedi ai bambini quali lingue riconoscono. Riconoscono parole in altre lingue? Perché la canzone include lingue diverse? - gli educatori potrebbero usare i testi per chiedere ai bambini di cercare le parole che riconoscono e scoprire quali parole significano che non capiscono. I bambini potrebbero scrivere un verso in un'altra lingua che conoscono sull'argomento della canzone. - Come estensione di questa attività, ai bambini potrebbe essere chiesto di progettare una breve danza a ritmo di musica, in gruppo o come attività collettiva. Quali passi di danza sceglierebbero per adattarsi all'atmosfera della canzone? Le istruzioni di ballo possono essere scritte, praticate ed eseguite.
--	---

Risultati/risultati attesi	La musica può essere un innesco motivante per molti tipi di attività comunicative. In questo compito, i bambini ascoltano canzoni multilingue/multiculturali e discutono i loro argomenti, stati d'animo e caratteristiche linguistiche. Fare ed eseguire danze può essere una preziosa attività cooperativa che può favorire la risoluzione di compiti collaborativi, la comunicazione e l'inclusione sociale.
Valutazione	I bambini riflettono sulle relazioni tra linguaggio verbale e non verbale: cosa c'è di diverso, stimolante o divertente(ny)?
Valutazione	Quanto è stata coinvolgente l'attività?

Numero di serie dell'attività	12
Nome dell'attività	Messaggio in bottiglia
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1–A2
Obiettivi formativi	- auto-ricerca - imparare le storie - arricchire il vocabolario - integrazione - incoraggiare la tolleranza

Approccio	- particolare attenzione alle espressioni culturali - approccio centrato sullo studente
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- Pensiero creativo - Scrittura creativa - Disegno
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- Bottiglie trasparenti (di plastica o qualsiasi materiale disponibile) - Carta, spago

Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	A volte è difficile per i bambini esprimere le proprie idee o opinioni in pubblico. L'attività è focalizzata sull'apprendimento di come esprimere sentimenti, opinioni e idee personali utilizzando un linguaggio semplice ma efficace e alcuni disegni, utilizzando il "messaggio in una bottiglia" come dispositivo di facilitazione. L'attività inizia con un brainstorming: quale mezzo di comunicazione useresti per esprimere i tuoi sentimenti, o la tua opinione su qualche argomento importante, o per dire qualcosa a una persona in particolare? Quindi viene raccontata la storia degli antichi messaggi che venivano inviati attraverso il mare dai marinai in bottiglia. In questo modo i messaggi sono protetti e al sicuro fino a quando non raggiungono la loro destinazione, o magari solo per essere presi da una persona a caso. L'educatrice chiede ai bambini che tipo di messaggio vorrebbero inviare attraverso una bottiglia al resto del mondo. Dopodiché viene chiesto loro di preparare tre piccoli fogli: sul primo devono scrivere (o disegnare), qualcosa che hanno fatto e di cui vanno fieri. Sul secondo qualcosa che hanno trovato divertente e curioso. Sul terzo, qualcosa per cui si sentono male e che vorrebbero cambiare. La carta viene avvolta con i fili e messa nelle bottiglie. Le bottiglie vengono messe tutte insieme al centro della stanza. Ogni bambino ne sceglie uno a caso: si aprono le bottiglie; i bambini leggono i messaggi e li discutono con l'educatore.
Risultati/risultati attesi	- arricchimento del vocabolario - Stimolare la conversazione, la discussione e il pensiero critico. - Favorire la consapevolezza di sé e la fiducia

Valutazione	- I bambini riescono a organizzare i loro pensieri in frasi o disegni brevi ed efficaci - I bambini comprendono e discutono con successo sulle opinioni e le idee condivise attraverso i messaggi.
Valutazione	L'attività è piaciuta o no? Perché no?

Numero di serie dell'attività	13
Nome dell'attività	Museo in aula
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A2
Obiettivi formativi	- conoscere il patrimonio culturale - conoscere la propria/altra cultura - integrazione - cooperazione - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- un approccio inclusivo - approccio multiculturale - Particolare attenzione alle espressioni culturali - Conversazione - Osservazione

Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- Narrativa - osservazione del patrimonio culturale
Durata	45 min
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Oggetti che i bambini hanno portato
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Gli oggetti speciali attirano l'attenzione su di sé. Possono aiutare i bambini a capire che ci sono culture diverse in questo mondo e ogni cultura ha le sue specificità. In questa attività, ogni bambino ha la possibilità di parlare e presentare un po' della sua eredità. I bambini provenienti da un contesto migratorio o rifugiato imparano nuove parole e cose nuove sul paese ospitante, i bambini nativi imparano cose nuove su altri paesi del mondo. Ai bambini viene dato il compito di trovare degli oggetti che in qualche modo rappresentino la loro cultura, e di portarli a scuola. Quando tutti gli oggetti sono stati raccolti, è tempo di trasformare l'aula in un museo. Un'opzione sono i tavoli per bambini. Possono realizzare delle basi con carta colorata o altri materiali e posizionare il loro oggetto sul tavolo. L'altra opzione è quella di creare un'area museale in classe, dove gli oggetti possono essere esposti per più di un giorno. Quando gli oggetti sono in mostra, ogni bambino può scegliere un oggetto che non è il suo. Per prima cosa spiegano perché l'hanno scelto e cosa pensano che sia. I bambini che hanno portato quell'oggetto ora entrano nella conversazione e spiegano come questo oggetto rappresenta la loro cultura e a cosa serve.

	Questa attività dovrebbe coinvolgere il più possibile i genitori. Può essere fatto fuori dall'aula, nell'aula magna, ad es. prima dell'incontro educatore-genitori. Genitori e figli possono percorrere insieme la mostra e osservare oggetti culturali provenienti dall'estero o dalla loro madrepatria.
Risultati/risultati attesi	- migliorare le abilità linguistiche parlando e spiegando, - identità/cultura propria, identità/cultura condivisa e nuova identità/cultura - cooperazione
Valutazione	I bambini si siedono su un pavimento in cerchio, gli occhi lontani dagli oggetti. Tutti in ordine non specifico devono nominarne uno, ma non lo stesso che era già stato nominato prima da qualcun altro.
Valutazione	"Cosa ti è piaciuto dell'attività?" Cosa cambieresti se dovessero farlo di nuovo?"

Numero di serie dell'attività	14
Nome dell'attività	Crea la tua creatura / Carte da gioco
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A2

Obiettivi formativi	- imparare a conoscere la mitologia - arricchire il vocabolario - migliorare le capacità motorie
Approccio	- approccio centrato sullo studente - conversazione
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - disegno - metodo di lavoro con materiale fai da te
Durata	1,5 ore
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Carta più rigida - formato A6, matite colorate, righello, matita.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	L'attività introduce le creature mitiche locali ai bambini e li porta a ricreare o creare una nuova creatura usando la loro immaginazione. Collega identità culturali poiché molti paesi hanno creature simili ma in forme diverse. L'attività incoraggia i bambini a esprimersi attraverso la propria arte, a usare la propria immaginazione, a pensare di fantasia quando creano una creatura e pratica quando devono stabilire regole per il gioco di carte. L'educatore introduce alcune creature mitiche tipiche della mitologia locale, storie e leggende, ad esempio draghi, lupi mannari, fate. La classe viene introdotta con le loro storie di base, abilità e caratteristiche speciali. I bambini possono usare queste creature come ispirazione per ulteriori attività. I bambini possono rispondere spiegando altre versioni delle stesse creature e le loro storie se ne hanno familiarità. A questo punto ogni bambino deve creare una scheda personaggio che contenga: TIPO DI CREATURA, NOME, ETÀ, COLORE, ABILITÀ, UNA CARATTERISTICA

	SPECIALE, STORIA. Ognuno ottiene 10 punti che possono essere suddivisi tra abilità e caratteristiche speciali. Esempio: Tipo: Drago Nome: Pik Età: 34 anni Colore rosso Abilità: Volare, lanciare fuoco: Punti: 3 + 4 / 7 Caratteristica speciale (SC): può girare la testa a 360° Punti: 3 Storia: Dragon Pik è stato portato via dalla sua famiglia quando era un bambino. È alla continua ricerca della sua famiglia. Molto gentile ma anche molto triste. Ogni bambino riceve un pezzo di carta rigida che dovrebbe essere di formato A6. Da una parte disegnano la creatura che ormai dovrebbe essere già ben sviluppata nelle loro menti. Dall'altro lato disegnano una scheda del personaggio. Quando finiscono, possono stabilire le regole per un gioco di carte, riunirsi in gruppi o coppie, mostrarsi le carte l'un l'altro, spiegare le storie delle loro creature ecc. Esempio di gioco: Abilità - SC - Età Le abilità battono l'età, l'età batte SC, SC batte le abilità.
Risultati/risultati attesi	- Migliorare le abilità linguistiche attraverso l'espressione artistica. - Acquisire nuove competenze. - Propria identità/cultura, identità/cultura condivisa e nuova identità/cultura. - Società. - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.

Valutazione	Valutazione/riflessione tra pari: Alla fine esibiscono le loro carte. Ogni bambino indica quale carta gli piace di più e spiega perché. La regola è che non possono scegliere il proprio.
Valutazione	“Cosa ti è piaciuto dell'attività? Cosa cambieresti se dovessero farlo di nuovo?”

Numero di serie dell'attività	15
Nome dell'attività	Cosa ne pensi?
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A2
Obiettivi formativi	- imparare l'arte - arricchire il vocabolario - apprendimento della grammatica - imparare le storie
Approccio	- particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- consapevolezza usando l'arte visiva - ricreazione di una determinata storia - narrativa
Durata	45 minuti

Requisiti speciali (strumenti, accessori)	
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	L'attività aprirà nuove modalità di interpretazione di qualcosa di già esistente. Consente ai bambini di creare i loro mondi immaginari e creare storie, il tutto con l'anticipazione di quante somiglianze saranno con la storia esistente. L'educatore seleziona un'illustrazione di una storia. Si consiglia che non sia una storia ben nota perché gli obiettivi delle attività vengono raggiunti meglio se i bambini non sono in grado di prevedere una storia basata sulla pre conoscenza. L'educatore presenta un'immagine/fotografia/opera d'arte e i bambini devono osservarla con molta attenzione. Alcune domande che l'educatore può porre sono: rilassarsi, concentrarsi sull'illustrazione, pensare a ciò che si vede nell'immagine, che tipo di colori ci sono, chi è nell'immagine, cosa sta facendo, qual è l'umore del immagine ecc. Individualmente o in coppia, i bambini scrivono quindi una storia basata sull'illustrazione. Le storie possono essere lette ad alta voce o condivise per iscritto e confrontate. Quali elementi hanno in comune le storie? Quali parti dell'immagine appaiono nelle storie, ecc.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	Al termine, l'educatore legge una storia originale e i bambini possono seguire le differenze e le somiglianze tra la loro storia e l'originale.

	Ad ognuno viene chiesto cosa ne pensi.
Valutazione	Valutano, sotto forma di conversazione, quale fosse la cosa migliore di questa attività.

Numero di serie dell'attività	16
Nome dell'attività	Gioco da tavolo dal vivo
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	A1
Obiettivi formativi	- arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- teatro d'improvvisazione - espressioni del linguaggio del corpo - giochi di ruolo dal vivo
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Preferibilmente un'attività esterna su un campo di scacchiera. Il campo dovrebbe essere disegnato con il gesso con quadrati abbastanza

	grandi da permettere a un bambino di stare all'interno. La griglia è 8X8, quindi 64 quadrati tutti insieme. Carte con effetto speciale di quadrati casuali.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	È un'attività pratica che migliora la cooperazione tra i bambini. Insieme imparano un nuovo vocabolario, il pensiero logico quando si collegano le regole a un gioco e reazioni veloci. Dà un'opportunità unica ai bambini di immergersi in una storia e prendervi parte attiva. L'educatore prepara tutta l'attrezzatura necessaria. Il gioco è ispirato a diversi giochi da tavolo, ma questa volta non si gioca su un tabellone ma su un campo, e le action figure sono i bambini stessi. Alcuni campi sono vuoti, alcuni campi hanno effetti speciali che non vengono visualizzati (la carta con effetti speciali dovrebbe trovarsi su un campo capovolto). Il gioco può essere preso da una varietà di mondi di storie diverse, l'esempio seguente sarà preso dal mondo di maghi e maghi. Per gli effetti speciali abbiamo un corvo, una bacchetta magica, un cappello da mago, una sfera di cristallo, una polvere magica. Un bambino è un mago ed è in piedi fuori dal campo, girato all'indietro. Altri bambini sono i suoi assistenti maleducati. Ogni bambino sceglie il quadrato su cui starà. Ci deve essere almeno un quadrato di uno spazio tra i bambini. Altri campi sono riempiti con effetti speciali e alcuni campi possono rimanere vuoti. La procedura guidata richiama i quadrati, utilizzando le linee guida di una griglia (G1 - per esempio). Se in G1 c'è un assistente significa che deve lasciare il campo, perché ora è diventato un assistente ben educato.

	Se il G1 è vuoto, non succede nulla. Il mago chiama un altro quadrato. Se il G1 ha un effetto speciale, succede qualcosa. Raven: tutti gli assistenti si trasformano in corvi, iniziano a urlare "cra cra cra" e si muovono casualmente lungo il tabellone, atterrando su un quadrato diverso. La sfera di cristallo: il mago si gira molto velocemente e dà una sbirciatina alla situazione sul tabellone. Polvere magica: si diffonde in tutte le caselle vicine ed elimina dal gioco tutti gli assistenti che si sono comportati male in quelle caselle. Cappello da mago: riporta in gioco l'ultimo assistente eliminato che si è comportato male. Se non ci sono ancora assistenti eliminati, il primo che viene chiamato ha un'immunità. Bacchetta magica: il mago vince istantaneamente la partita usando la bacchetta magica per riformare il comportamento degli assistenti. Barba bianca: gli assistenti possono tirare la barba al mago e quindi lasciare il campo come il vincitore finale. Il gioco finisce quando non ci sono più assistenti in campo. Nota: possono esserci diversi corvi, sfere di cristallo, cappelli da mago e polveri magiche, ma solo una bacchetta magica e una barba bianca sul campo. Al termine di un gioco, qualcun altro viene scelto come mago e il gioco può ricominciare.
Risultati/risultati attesi	- arricchimento del vocabolario, rafforzamento della capacità di concentrazione, connessione

	logica durante il trasferimento di regole in un gioco.
Valutazione	"Annota 2-3 cose che hai imparato facendo questa attività"
Valutazione	Ognuno seleziona un effetto speciale e deve spiegare la propria sensazione generale attraverso un gioco attraverso l'effetto selezionato. Ad esempio: mi sento come un corvo, perché è stato davvero bello che avessimo questa lezione fuori.

Numero di serie dell'attività	17
Nome dell'attività	Facciamo una storia
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B1
Obiettivi formativi	- arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità di performance pubblica - incoraggianti tolleranze
Approccio	- approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali - Conversazione - Discussione - Brainstorming
Espressione culturale adottata (ad esempio)	- Espressione teatrale - Narrativa

narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- Scrivere - Giochi di ruolo - Teatro d'improvvisazione - Interpretazione
Durata	1,5 ora
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Grande spazio al centro di un cerchio formato da bambini.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Questa attività include la recitazione in una forma di teatro di improvvisazione. Incoraggia i bambini a pensare fuori dagli schemi e a collaborare. Spinge anche i bambini a lasciare la loro zona di comfort e ad esibirsi prima degli altri. Dopo aver riconosciuto che non accadrà nulla di male quando interpretano il ruolo, viene creato un ambiente sicuro in cui esprimersi e non pensare troppo alla propria conoscenza della lingua del paese ospitante. L'attività combina attività teatrali di improvvisazione e narrazione. Riscaldamento Prima dell'attività principale, può essere una buona idea lasciare che i bambini si attivino un po' per creare un'atmosfera di classe positiva e sicura. Gli esercizi di riscaldamento potrebbero includere esercizi fisici, come ballare sulla musica fornita dall'insegnante e fermarsi quando la musica è disattivata. I giochi di memoria possono essere utili esercizi cognitivi. Ad esempio, i bambini si siedono per terra in cerchio con gli occhi chiusi e devono completare l'alfabeto. L'educatore dice il nome del bambino che inizia. L'esercizio ha successo se viene pronunciato il cerchio dell'alfabeto senza che due o più bambini abbiano detto contemporaneamente nessuna lettera. Attività principale Tutti si alzano in cerchio. L'educatrice indica due bambini che devono stare in mezzo. Gli altri devono

	nominare 3 cose. Un ruolo di un bambino (es. contadino), un luogo, dove è ambientata la storia (es. collina) e un problema (es. una capra si perde). Due bambini devono recitare la scena finché il problema non viene risolto. Quando hanno finito (se ci vuole troppo tempo, l'educatore è libero di indicare qualsiasi direzione durante il gioco e anche di consigliare quale svolta dovrebbe prendere la storia). La scena non dovrebbe durare più di 3 minuti. Quando il problema è risolto, gli attori lasciano il palco e vengono scelti altri due attori o si offrono volontari. Devono continuare la scena precedente, il pubblico aiuta con suggerimenti su un nuovo ruolo, un nuovo problema, una nuova scena ecc. L'educatore dovrebbe lasciare più spazio possibile ai bambini per esprimere i propri suggerimenti ed espressioni attraverso il gioco. Detto questo, all'inizio dovrebbero essere stabilite alcune regole, come ad esempio: niente violenza, niente brutte parole, niente bullismo, niente razzismo ecc. La storia dovrebbe continuare così per un paio di volte. Possibili estensioni: i bambini scrivono la storia dall'inizio alla fine. La storia potrebbe essere illustrata e trasformata in un libro illustrato.
Risultati/risultati attesi	Interattivo, miglioramento della cooperazione, nuovo vocabolario, apprendimento degli altri partecipanti, partecipazione alle interazioni sociali e rafforzamento dell'autoconsapevolezza, dell'autostima e del sentimento di appartenenza dei partecipanti.
Valutazione	Ogni partecipante sceglie una frase dalla propria storia e la legge ad alta voce affinché la classe possa ascoltarla.
Valutazione	Dopo aver letto la frase della storia, devono rispondere alla semplice domanda: ti piacerebbe ripetere questa attività qualche volta? Sì o no.

Numero di serie dell'attività	18
Nome dell'attività	Mostrami una storia
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B1
Obiettivi formativi	- imparare a conoscere le leggende - arricchire il vocabolario - cooperazione - incoraggiare la tolleranza - miglioramento delle capacità di performance pubblica
Approccio	- approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- pittogrammi scelti per la proiezione; VEDI GLI ALLEGATI
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	L'attività attiva il pensiero creativo e fuori dagli schemi dei bambini, nonché le loro abilità. Espande anche la

	loro conoscenza dell'apprendimento del significato dietro i diversi simboli. Viene visualizzata una proiezione di diversi pittogrammi. I bambini vengono davanti alla classe uno per uno. Il loro compito è scegliere 3 pittogrammi/simboli/emoticon/piccole illustrazioni e utilizzarli in 3 frasi coerenti. Il bambino successivo dovrebbe continuare la storia del bambino precedente utilizzando altri 3 pittogrammi. Per i bambini più piccoli le regole possono essere adattate, ad esempio: non devono continuare, devono solo creare una storia, oppure possono scegliere almeno uno lo stesso pittogramma di un bambino prima di loro.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. - migliorare la connessione logica, pensare fuori dagli schemi, - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	Autovalutazione: ogni bambino sceglie un pittogramma che esprima i propri sentimenti in un dato momento.
Valutazione	"Ti è piaciuta l'attività? Perché perché no?"

Numero di serie dell'attività	19
Nome dell'attività	E la prossima stazione è...

Competenza linguistica mirata (A1–C2)	B1
Obiettivi formativi	- conoscere le culture, il patrimonio - arricchimento del vocabolario - integrazione - cooperazione - miglioramento delle capacità motorie
Approccio	- multiculturalismo - multilinguismo - espressioni culturali - apprendimento non formale - inclusività
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- cantando - narrativa
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- cartone, matite colorate - anelli di hula hop - Burattino di fratello Giovanni

Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	L'attività è consigliata ai bambini della prima o della seconda classe. 1. L'educatore costruisce una locomotiva di cartone, i bambini si seguono uno dopo l'altro formando un vagone. L'educatore è la locomotiva (possono usare gli anelli di hula hop). Il treno li porta verso destinazioni diverse, ad esempio le capitali di paesi vicini o diversi. Fratel John li accompagna. Durante i viaggi in un paese, i bambini cantano "Brother John" (Frere Jacques) nella lingua del paese (in Italia cantano Fra Martino; in Norvegia Fader Jakob ecc.) 2. Quando arrivano nella capitale del paese, si salutano prima nella lingua del paese. Quindi conoscono le caratteristiche culturali del paese, il cibo, la moda, le celebrità, le attrazioni, i costumi e confrontano tutto con la propria cultura. 3. Uno dei bambini è nominato Guida Turistica per ogni Paese. Lui/lei dovrebbe raccontare ai suoi turisti una storia/leggenda/mito di un luogo che stanno visitando. Lui o lei può raccontare una storia che conosce da classi precedenti. Si consiglia di scegliere i paesi di origine dei bambini. I bambini possono scegliere il paese da soli.
Risultati/risultati attesi	- miglioramento delle competenze linguistiche - apprendimento di lingue diverse - conoscere la nostra identità/cultura, la nostra identità/cultura condivisa e la nuova identità/cultura - rafforzare l'appartenenza sociale, connettersi con gli altri

Valutazione	L'educatore ei bambini parlano di paesi, somiglianze e differenze tra loro. Cosa hanno imparato con questa attività.
Valutazione	I bambini valutano le attività (come si sono sentiti durante le attività, suggerimenti, impressioni, suggerimenti).

Numero di serie dell'attività	20
Nome dell'attività	Teatro Kamishibai
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B1
Obiettivi formativi	- conoscere le culture, il patrimonio - arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità motorie - incoraggiare la tolleranza - imparare l'arte

Approccio	- particolare attenzione alle espressioni culturali - approccio centrato sullo studente
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- Narrativa - Disegno - Teatro
Durata	1 ora e 30 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- Carta spessa A3, materiali da disegno, libro con storie - Set teatrale Kamishibai/butai (opzionale)

**Descrizione dell'attività
(passaggi per
l'attuazione)**

In questa attività, i bambini dovrebbero essere in grado di leggere o ascoltare e comprendere una storia, rappresentarla visivamente e drammatizzarla attraverso una forma semplificata di teatro.

Il kamishibai è una forma tradizionale giapponese di teatro visivo. Un piccolo palco di legno viene portato di città in città. All'interno ci sono pannelli con una rappresentazione visiva della storia (visibile al pubblico) da un lato e un testo dall'altro lato. Il narratore, nascosto dietro il teatro, legge la storia, spostando i pannelli in ordine man mano che lo spettacolo procede. In questo modo, il pubblico può effettivamente vedere la rappresentazione in corso mentre ascolta il narratore.

Nell'attività i bambini possono scegliere una storia (o inventarne una), basata su racconti popolari o fatti storici o su personaggi famosi. Ai bambini viene chiesto di preparare i pannelli per il kamishibai, suddividendo la narrazione in 5-6 pannelli: da un lato un disegno con la scena scelta e dall'altro il testo per il narratore.

Dopo che i pannelli sono pronti, il narratore scelto si svolge nel kamishibai (o semplicemente nascondendo la sua faccia dietro i pannelli) e inizia a raccontare la storia.



Risultati/risultati attesi	Comprensione del testo, drammatizzazione di una storia, conoscenza di storie/miti tradizionali
Valutazione	I bambini sono in grado di identificare i personaggi/fatti più importanti della storia e ricostruire la narrazione in una forma visiva e drammatica.

Valutazione	Chiedi loro se l'attività gli è piaciuta o meno e perché/perché no?
--------------------	---

Numero di serie dell'attività	21
Nome dell'attività	Imparare a programmare con SCRATCH
Competenza linguistica mirata (A1-c2)	B1
Obiettivi formativi	- sviluppare competenze digitali - conoscere storie, leggende - stimolare il pensiero logico e creativo
Approccio	- Approccio centrato sullo studente - Pensare fuori dagli schemi - Attività guidata

Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- Codifica - Arti visive (animazione/immagini digitali) - Narrativa
Durata	1-2 ore
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- Computer portatile, tablet - Connessione Internet alla pagina SCRATCH: https://scratch.mit.edu/educators
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	SCRATCH è una piattaforma/app online gratuita che consente ai bambini di codificare le proprie storie, animazioni e giochi interattivi utilizzando una semplice interfaccia basata su immagini. Sul sito web sono disponibili diversi tutorial per introdurre i bambini alla programmazione in base alla loro età e al livello di istruzione informatica. L'attività migliore per iniziare è scaricare e stampare le CODING CARDS dal sito web. Seguendo le istruzioni sul retro delle carte, impareranno come scegliere e spostare gli oggetti sullo schermo. Dopo un po' di pratica possono mettere insieme le diverse istruzioni per creare una piccola storia/videogioco su un argomento suggerito dall'educatore (relativo a storie, tradizione, patrimonio) che possono condividere con gli altri bambini. Esempi: 1) Animazione di un turista che visita un famoso sito del patrimonio 2) Raccontare una storia tradizionale o un mito usando l'animazione, come Zeus che lancia i suoi tuoni, ecc. 3) Rappresentare le danze tradizionali usando mosse e musica.

	L'attività può essere svolta individualmente, in piccoli gruppi o con l'aiuto di un educatore. Il sito Web e le carte SCRATCH sono disponibili in diverse lingue oltre all'inglese.
Risultati/risultati attesi	- Comprendere i passaggi logici della codifica - Arricchimento del vocabolario - Imparare a utilizzare i videogiochi e l'animazione per favorire l'apprendimento culturale
Valutazione	- I bambini sono in grado di eseguire i comandi SCRATCH di base - I bambini sono in grado di immaginare, pianificare e creare una storia/animazione coerente su un argomento suggerito dall'educatore.

Valutazione	Riflessione su ciò che gli è piaciuto dell'attività e perché, e se vorrebbe cambiare qualcosa se dovesse rifarla.
--------------------	---

Numero di serie dell'attività	22
Nome dell'attività	Crea una colonna sonora
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B1-B2
Obiettivi formativi	- Incoraggiare lo scambio culturale e aumentare la consapevolezza culturale - Completare l'apprendimento delle lingue - Facilitare l'espressione emotiva dei bambini - Migliorare le capacità di lavoro di gruppo - Arricchimento del vocabolario
Approccio	- approccio di apprendimento non formale - approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali

Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- Musica - Narrativa - Disegno
Durata	135 minuti (3 sessioni da 45 minuti)
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- PC con accesso a Internet, lettore CD - Carta da disegno - formato A3, matite colorate, pennarelli colorati, righello, matita.

**Descrizione dell'attività
(passaggi per l'attuazione)**

La musica è forse la più intuitiva delle espressioni culturali e quindi ha una portata universale, pur essendo un efficace veicolo di cultura e lingua (nelle canzoni). Riflette lo stile di vita di un paese, così come i valori e gli atteggiamenti in modo sicuro ed efficace. Creando una colonna sonora per una storia visualizzata, la musica viene combinata con il disegno e la narrazione, al fine di generare esperienze di apprendimento ricche ed efficaci.

Preparazione: prima della sessione di attività, l'educatore chiede ai bambini di proporre una canzone o un brano musicale rappresentativo del loro paese o regione di origine. I bambini possono rivolgersi ai genitori per assistenza nella scelta del brano musicale, a casa. I bambini possono proporre una canzone/brano ciascuno, oppure i bambini della stessa regione/paese di origine possono collaborare e proporre un brano musicale in gruppo.

1a sessione: L'educatore raccoglie i brani/canzoni musicali proposti dai bambini e li presenta a tutto il gruppo, riproducendone una parte (circa un minuto) su YouTube o su un lettore CD se i bambini portano un CD. L'educatore chiede inoltre ai bambini di dire alcune parole sulla musica che hanno proposto, ovvero il titolo nella lingua madre e nella lingua del paese ospitante, se si tratta di un brano musicale tradizionale o moderno, come è rappresentativo della loro regione/paese di origine ecc. L'educatore chiede al gruppo di commentare le emozioni che ogni pezzo/canzone porta – tristezza, gioia, rabbia, solitudine, orgoglio, ecc.

2a sessione: L'educatore presenta ai bambini una storia della mitologia (ad es. la storia di Prometeo o la storia di Europa ecc.) o una storia della storia del paese. L'educatore può narrare la storia e presentare

immagini o disegni che si riferiscono alla storia.
L'educatore divide quindi i bambini in gruppi e chiede a ciascun gruppo di creare un disegno che presenti una parte diversa della storia, dall'inizio alla fine (i bambini possono anche lavorare su base individuale). I disegni vengono poi presentati a tutto il gruppo.

3a sessione: L'educatore chiede ai bambini di lavorare insieme in gruppi e di abbinare ogni disegno/parte della storia a un brano musicale/canzone presentato. I gruppi poi raccontano la storia e presentano i disegni che fanno riferimento a ciascuna parte della storia, accompagnati dalla colonna sonora da loro creata, all'intero gruppo.

IDEA AGGIUNTIVA:

La combinazione di immagini, musica e narrazione può essere eseguita facilmente utilizzando strumenti digitali. Questo forse renderebbe il prodotto finale più attraente. Ecco i passaggi per una versione digitale, chiamata Digital Storytelling:

Requisiti: Una semplice app che permetta di combinare immagini, musica e registrazioni vocali (come iMovie o filmora, spesso preinstallati su iPad e laptop).

-La storia digitale potrebbe raccontare una storia o un episodio di una storia che gli alunni hanno lavorato con in classe.

-In gruppi, figli:

1. Decidi una storia da raccontare
2. Scrivi un manoscritto
3. Scegli le immagini
4. Registra la storia
5. Aggiungi suoni e transizioni

-Alcuni criteri dovrebbero essere decisi in anticipo, come la durata della Digital Story (ad esempio non più di 3 minuti).

Le storie digitali potrebbero poi essere presentate ad altri compagni di classe, confrontando le immagini e le musiche scelte dai diversi gruppi.

Risultati/risultati attesi	- accrescendo la consapevolezza culturale - imparare a lavorare in gruppo - imparare ad esprimere le emozioni
Valutazione	Dopo la fine dell'attività, i bambini sono incoraggiati a condividere con la classe ciò che hanno imparato prendendo parte a questa attività, riguardo a: - Nuove parole o frasi (vocabolario) - La musica e la cultura di diversi paesi - Abilità-abilità dei loro compagni studenti
Valutazione	I bambini sono incoraggiati a commentare l'attività; se gli è piaciuto o no, cosa gli è piaciuto e cosa non gli è piaciuto, se gli piacerebbe rifarlo con una nuova storia e/o un diverso insieme di brani musicali/canzoni.

Numero di serie dell'attività	23
Nome dell'attività	Fumetti fotografici
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B2
Obiettivi formativi	- arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - apprendimento della grammatica - incoraggiare la tolleranza

Approccio	- approccio centrato sullo studente - Modello di ricerca visiva guidato dai partecipanti
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - arte visiva (fotografia) - artigianato
Durata	2-5 ore
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Cellulari con fotocamera, computer, proiettore, stampante, fogli di carta, pennarelli, colla.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I bambini collaborano in un grande gruppo. Devono accettare le idee degli altri e partecipare attivamente nel dare le proprie. Impareranno alcune nozioni di base sull'espressione dei fumetti e su come incorporare la fotografia in una forma che è tradizionalmente realizzata con illustrazioni. Lo scopo di questa attività è creare fumetti con le foto dei bambini. I bambini sono formati in gruppi più piccoli. I gruppi devono scegliere i personaggi principali e di supporto. Ora dovrebbero decidere un genere. La classe fa un brainstorming di cosa tratta la storia. Devono stabilire un problema e la soluzione ad esso. L'educatore dovrebbe ricordare che devono esserci scene con personaggi minori e alcune scene di gruppo. Quando la storia principale è in qualche modo fissata, escono con i loro smartphone e iniziano a scattare fotografie. Alcuni bambini sono incaricati di fare diverse pose dei personaggi principali, altri stanno facendo foto di se stessi in vari luoghi. Il personaggio principale interagisce anche con altri. Al termine della sessione fotografica l'educatore scatta diverse foto di gruppo.

	Ritornano in classe e inviano foto all'educatore tramite un'apposita piattaforma. L'educatore proietta tutte le fotografie e si decide insieme quali stampare. Durante la stampa, devono formare fumetti. Ognuno deve formarne almeno quattro: due bolle parlanti, una che pensa e una che urla. Su 4 fogli di formato A3 disegnano la griglia. può essere semplice come la griglia di 3 x 3 o anche 2 x 3. Dopo che la griglia e le bolle sono tutte impostate, devono scegliere le foto e fare un ordine in modo che la storia abbia un senso. L'attività è seguita dall'incollaggio di fumetti e dalla scrittura di dialoghi. Alla fine, c'è ancora una cosa da fare. Crea il titolo e il fumetto fotografico è finito. Opzione alternativa: ci sono alcune piattaforme gratuite su internet per creare un fumetto fotografico. Un educatore può fare ricerche e decidere in base alle proprie priorità quale forma di fumetto fotografico creerà. Digitale o tradizionale. Photo Comic Maker - Crea fumetti divertenti online gratuitamente (fotojet.com) Cartoon Comic Maker (freecomickmaker.com)
Risultati/risultati attesi	- nuovo vocabolario, apprendimento di nuove regole grammaticali. Cooperare in grandi gruppi e partecipare attivamente. Scopri l'espressione e la fotografia dei fumetti. impara come eliminare le informazioni importanti.
Valutazione	"Considera gli obiettivi di apprendimento/i risultati attesi. In che misura sono soddisfatte?"
Valutazione	Ogni bambino disegna un fumetto con un'espressione che descrive al meglio come si sente dopo aver terminato l'attività.

Numero di serie dell'attività	24
Nome dell'attività	Ognuno è un pezzo di puzzle
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B2
Obiettivi formativi	- imparare le storie - imparare a conoscere le leggende - arricchire il vocabolario
Approccio	- particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- pezzo di puzzle, contrassegnato con il numero su un lato e parte dell'illustrazione sull'altro, per ogni bambino che è prefatto da un educatore - matrice per pezzi di puzzle, contrassegnata con numeri che si adattano ai pezzi.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Questa attività richiede l'ascolto preciso dei bambini. Dovranno concentrarsi su ciò che sentono e testare la loro conoscenza della lingua, in particolare del vocabolario. Partecipare alla creazione di puzzle rafforzerà anche il loro sentimento di appartenenza. L'educatore legge la storia di una leggenda locale ecc. la storia verrà letta tre volte. La prima lettura è solo per l'ascolto. Dopo la prima lettura, l'educatore

	distribuisce un pezzo di puzzle a ogni bambino. La seconda lettura serve ai bambini per creare un collegamento tra la storia e un pezzo che gli è stato dato. Durante la terza lettura ogni bambino dovrebbe riconoscere parte della storia che rappresenta il suo pezzo. Dovrebbero fermare l'educatore, mostrare il loro pezzo, portarlo in primo piano e posizionarlo nel posto giusto. Attività alternativa: In gruppi o in coppia, i bambini ricevono delle carte che illustrano una storia, un mito o una leggenda. Prima che l'educatore racconti la storia, i bambini devono indovinare l'ordine delle illustrazioni e discutere di cosa potrebbe trattarsi. Dopo che l'educatore ha raccontato la storia, i bambini rivedono le illustrazioni e le mettono nell'ordine corretto. Quali elementi della storia hanno indovinato? Cosa c'era di diverso?
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	"Annota tre cose che hai imparato facendo questa attività"
Valutazione	Discussione in cerchio sul fatto che sia stata un'attività difficile e perché.

Numero di serie dell'attività	25
--------------------------------------	-----------

Nome dell'attività	Disegna quello che dico
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B2
Obiettivi formativi	- arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità motorie - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- particolare attenzione all'espressione culturale - approccio centrato sullo studente
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - artigianato
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- carta, pastelli, pennarelli
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Questa attività si concentra sull'ascolto intensivo, sulla cooperazione reciproca e sulla capacità di anteporre la visione di qualcun altro alla propria. Si esercita con precisione ed espressioni chiare quando fornisce istruzioni e linee guida. In questo modo i bambini esercitano le loro abilità linguistiche e riconoscono se sono in grado di esprimere chiaramente i loro pensieri e correggersi se necessario. I bambini lavorano in squadre di due. Ogni bambino fa un disegno e lo descrive al partner in modo che possa disegnarlo senza vederlo. I bambini si siedono schiena contro schiena o ai lati opposti di un tavolo in modo

	che non possano vedere cosa sta disegnando l'altra persona. La persona che istruisce il cassetto non dovrebbe essere in grado di vedere il disegno in corso. I contorni possono essere distribuiti ai bambini per rendere più efficiente la fase di disegno, ad esempio la sagoma di un'isola, un edificio o una persona. Il tempo di estrazione dovrebbe essere limitato a un massimo di 15 minuti. Dopo che il disegno è finito, dovrebbero confrontare il disegno originale con la copia. I bambini poi si scambiano i ruoli
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. - sviluppare capacità di lavoro in team, - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	“Cosa hai imparato facendo questa attività? Scrivi 2-3 cose”
Valutazione	Uno dei membri del team riferisce all'intera classe su come stava andando il processo e valuta se i risultati finali erano vicini alle regole o meno.

Numero di serie dell'attività	26
Nome dell'attività	Continua tu!
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B2

Obiettivi formativi	- imparare a conoscere le leggende - arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità motorie - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - disegno (fumetti)
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- L'attività funziona meglio in un gruppo più piccolo, ma può funzionare anche in gruppi più grandi
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	L'attività è ispirata a un'attività del mondo dei fumetti nota come comic jam session o comic jam. Incoraggia i bambini a pensare fuori dagli schemi, usare la loro immaginazione e considerare il lavoro degli altri. I bambini ricevono un pezzo di carta bianca in formato A4. Devono disegnare una griglia di 2 colonne e 2 righe. Devono iniziare a disegnare un fumetto in qualsiasi pannello scelgano. Se questa è la prima volta che fanno questa attività, probabilmente è meglio che inizino tutti dal primo pannello. Quando il primo pannello è terminato, il bambino porta il suo giornale alla reception e ne sceglie uno da un altro bambino che ha già finito. Devono continuare a disegnare un fumetto considerando ciò che è stato disegnato prima.

	Quando l'attività viene utilizzata più spesso, possono esserci delle variazioni. La griglia può essere più grande, il primo disegno non è necessario nel primo pannello. Prima di disegnare gli educatori specificano un tema dei fumetti, ad esempio i nani.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. - potenziamento delle capacità grafomotorie - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	"Spiega a un partner cosa hai imparato facendo questa attività"
Valutazione	Tutti disegnano un fumetto contenente una parola che descrive al meglio come si sentono alla fine dell'attività.

Numero di serie dell'attività	27
Nome dell'attività	Gli investigatori
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B2
Obiettivi formativi	- conoscere la propria/altra cultura, il patrimonio - arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - incoraggiare la tolleranza

Approccio	- approccio multiculturale - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- foto di diversi patrimoni culturali (ad esempio: la Gioconda di Da Vinci, il David di Michelangelo, la Torre Eiffel o qualsiasi altra opera d'arte/attrattiva locale/nazionale...)
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I bambini devono comunicare e ascoltarsi in modo molto preciso per raggiungere l'obiettivo dell'attività. Prima dell'attività vera e propria: l'educatore presenta ai bambini opere d'arte/attrazioni famose selezionate, utilizzando fotografie e spiegando alcuni fatti che li circondano. Attività: l'educatore seleziona a caso 5 bambini da portare davanti alla classe. Dà loro dei fogli con il loro ruolo. Quattro di loro sono innocenti, uno di loro è un ladro. Il resto della classe sono gli investigatori. Possono impiegare dai 5 ai 7 minuti per prepararsi al ruolo che gli è stato assegnato. Viene rubata una famosa opera d'arte o vista. Ogni detective può porre una domanda, ad es. Perché hai rubato ____? Dov'è adesso? Cosa ne farai? Tutti i 5 bambini selezionati devono rispondere alla domanda. Sulla base di queste risposte, gli investigatori devono scegliere il ladro. Se scelgono la persona giusta, vincono, altrimenti vince il ladro. Regole aggiuntive:

	La risposta non può mai essere SI, NO, NON SO. Le domande SI e NO non sono ammesse.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario. - miglioramento delle capacità di concentrazione - Conoscere la nostra identità/cultura, la nostra identità/cultura condivisa e la nuova identità/cultura. - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	I bambini riflettono sulle opere d'arte/spettacoli che hanno appreso durante l'attività. Cosa hanno imparato?
Valutazione	Quali opere d'arte/attrazioni gli sono piaciute di più e perché?

Numero di serie dell'attività	28
Nome dell'attività	Storie dal museo
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	B2
Obiettivi formativi	- imparare l'arte - conoscere le migrazioni - conoscere le culture, il patrimonio - arricchire il vocabolario - integrazione

	- cooperazione - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- approccio di apprendimento non formale - approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- osservazione dell'arte - mindfulness nella galleria
Durata	90 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- fogli di carta con parole diverse.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I bambini vanno in un museo e l'educatore (in alternativa, guida del museo) presenta le storie di alcuni dipinti/altre opere d'arte esposte nel museo. Figli hanno il compito di trovare almeno tre opere d'arte che riguardano un tema o un motivo comune, deciso dall'educatore in anticipo, entro un tempo determinato. Possibili temi/motivi potrebbero essere la religione, l'amicizia, i bambini, le famiglie, ecc.). Figli dovrebbe annotare i nomi degli artisti e delle opere d'arte. Dopo la fase di ricerca, alcuni gruppi possono guidare il resto della classe verso le opere che hanno trovato. Ogni immagine potrebbe poi essere analizzata, osservando come si relazionano al tema comune. Preferibilmente potrebbero concentrarsi su artisti che viaggiano molto e vivono in luoghi diversi nel mondo. Il punto è sottolineare che molte persone viaggiano per il mondo e vivono in luoghi diversi e che è successo

	anche in passato per vari motivi, sia per motivi di studio, di carriera o altro. Le migrazioni in quanto tali sono una cosa comune tra le persone ed è del tutto normale che una persona che emigra per vivere in un paese diverso non parli la lingua del paese ospitante e debba imparare la lingua da zero. Ma non dovrebbe mai rappresentare un ostacolo troppo grande da superare per avere successo nel raggiungimento degli obiettivi personali. Dopo aver visto le opere selezionate, pensano alle migrazioni e parlano di qual è la differenza tra viaggiare e migrare, quali sono le ragioni delle migrazioni, quali erano le ragioni in passato. Ricordano tutti gli artisti di cui hanno sentito parlare in un museo/galleria e parlano delle loro ragioni per migrare.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, - accrescendo la consapevolezza culturale - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia. - Conoscere la nostra identità/cultura, la nostra identità/cultura condivisa e la nuova identità/cultura.
Valutazione	I bambini selezionano un dipinto e cercano di spiegare le loro emozioni usando i motivi del dipinto. Cosa hanno imparato dalle attività?
Valutazione	Gli è piaciuta l'attività o no? Qualcosa che vorrebbero cambiare se dovessero rifarli?

Numero di serie dell'attività	29
--------------------------------------	-----------

Nome dell'attività	Dalla letteratura al giornalismo
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	C1
Obiettivi formativi	- imparare a conoscere la cultura - apprendimento della grammatica - arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- particolare attenzione alle espressioni culturali - brainstorming - attività guidata
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - ricreare la storia - usando le immagini
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- racconto scelto con cura da un educatore, carta, inchiostro, vecchie riviste
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I bambini impareranno come trasformare una forma di scrittura in un'altra, come enfatizzare fatti importanti e come scrivere in una forma che attiri il pubblico. Impareranno anche le basi del giornalismo cartaceo. L'educatore sceglie un racconto. Dovrebbe essere una leggenda locale, ecc. Dopo aver acquisito familiarità con la storia, i bambini vengono formati in gruppi più piccoli. Il gruppo deve ricreare una storia in un articolo dell'ultima ora per un giornale.

	L'educatore dovrebbe spiegare le specifiche di un articolo di giornale e dovrebbe seguire questa regola. L'educatore potrebbe mostrare esempi di alcune notizie dell'ultima ora che fungono da testi modello. L'educatore elenca quali ingredienti sono tipici di tali articoli (ad es. intestazione in grassetto, immagine, frasi brevi, fatti, resoconto di ciò che i diversi testimoni hanno visto/ sentito, ecc.). I gruppi devono includere almeno un motivo di una storia pre-letta e trasformarla in una notizia dell'ultima ora. Prima di mostrare il loro articolo, devono metterlo sotto forma di articolo di giornale. I titoli devono essere più grandi e audaci, possono illustrarlo o decorarlo con fotografie adeguate tratte da una vecchia rivista. Dopo aver finito, ciascuno di loro legge le notizie agli altri.
Risultati/risultati attesi	Nuovo vocabolario, differenza dalla scrittura artistica alla scrittura non artistica
Valutazione	"cosa hai imparato facendo questa attività?"
Valutazione	In una discussione in cerchio i bambini condividono la loro esperienza sulla scrittura dell'articolo e si esprimono su ciò che preferirebbero essere: un autore o un giornalista di carta.

Numero di serie dell'attività	30
Nome dell'attività	Tempo di rime
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	C1
Obiettivi formativi	- apprendimento della teoria della letteratura - apprendimento della grammatica - arricchire il vocabolario
Approccio	- particolare attenzione alle espressioni culturali - attività guidata
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- nastri di carta, forbici per colla, stamper - matrice per pezzi di puzzle, contrassegnata con numeri che si adattano ai pezzi.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	La rima è un ottimo metodo per imparare un nuovo vocabolario, ricordare nuove parole e associarle ad altre. Quando si fanno le rime, incoraggia anche i bambini a prestare attenzione al ritmo e alla sintassi in generale.

	L'educatore mostra alcuni esempi di rima, qualche semplice poesia. I bambini e l'educatore discutono cosa caratterizza queste rime. Dopo essere stati introdotti in un mondo di rime, i bambini (singolarmente o in piccoli gruppi) devono creare delle proprie rime basate su un personaggio di una leggenda, una fiaba o un mito che conoscono o con cui hanno acquisito familiarità in classe. La rima potrebbe essere lunga tra le quattro e le dieci righe e descrivere il personaggio e per cosa è famoso. La rima dovrebbe essere scritta su un poster con l'illustrazione del personaggio in questione. I poster possono essere presentati dai singoli gruppi ed esposti in classe.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. - apprendimento delle regole grammaticali in ambienti linguistici specifici, - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	"Siediti in gruppi di 3-4 e menziona 2-3 cose che hai imparato facendo questa attività"
Valutazione	Discussione in cerchio sul fatto che sia stata un'attività difficile e perché.

Numero di serie dell'attività	31
Nome dell'attività	Storie raccolte

Competenza linguistica mirata (A1-C2)	C1
Obiettivi formativi	- imparare a conoscere le leggende - arricchire il vocabolario - apprendimento della grammatica
Approccio	- approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- pensiero creativo - Scrittura creativa - narrativa
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- creare storie - ricreare storie
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I bambini impareranno a collegare le informazioni e usare la loro immaginazione per creare una storia coerente. Accanto a loro eserciteranno le loro abilità linguistiche, impareranno nuovo vocabolario e grammatica. Inoltre migliorerà la loro memorizzazione e memoria visiva. L'educatore ha un mazzo di carte illustrate. I bambini prendono tre carte casuali e devono collegarle insieme in una storia coerente. Una storia viene scritta e una volta finita, i bambini la leggono ai loro compagni di scuola. Se un bambino ha dimenticato cosa c'era su una carta che ha disegnato, l'educatore può aiutarlo mostrandolo una seconda volta. Ma i bambini ottengono solo il doppio di tali bonus. Un modo per

	ricordarlo è disegnare un rapido schizzo per se stessi prima di scrivere una storia.
Risultati/risultati attesi	- arricchimento del vocabolario e delle regole grammaticali, - rafforzare la capacità di concentrazione. - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	Seleziona una carta a caso e prova a collegare la tua emozione a un'illustrazione sulla carta.
Valutazione	"Ti è piaciuta l'attività? Perché perché no?"

Numero di serie dell'attività	32
Nome dell'attività	L'indovinello
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	C1
Obiettivi formativi	- pensiero pragmatico - pensiero logico
Approccio	- approccio centrato sullo studente

Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - disegno concettuale
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Questa attività parla fortemente del pensiero logico e della capacità di risoluzione dei problemi dei bambini. Devono concentrarsi e rimanere concentrati se vogliono che i loro risultati siano ottimali. Stanno imparando a pensare nella lingua del paese ospitante. L'educatore presenta un indovinello: c'è una nave, un cavaliere, un drago, una principessa e una mela. L'obiettivo è che tutti possano attraversare il fiume in sicurezza su una barca ma: Il cavaliere è l'unico che può controllare una barca e c'è un posto dove solo uno dei passeggeri può cavalcare. Apple è considerata un passeggero. Se il drago e la principessa rimangono soli, il drago mangerà la principessa. Se la principessa e una mela vengono lasciate sole, la principessa mangerà la mela. Dovrebbero considerare entrambe le sponde del fiume per quella materia. I bambini dovrebbero pensare alle possibili soluzioni e scriverle. Possono aiutare se stessi con schizzi concettuali. Una delle soluzioni:

	1°: una principessa 2°: una mela 3°: una principessa torna su una barca 4°: un drago, la principessa attende 5°: il cavaliere torna da solo per prendere una principessa.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, rafforzare la capacità di concentrazione. Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	"Cosa hai imparato facendo questa attività?"
Valutazione	Usando un disegno concettuale dovrebbero descrivere come si sono sentiti durante l'esercizio.

Numero di serie dell'attività	33
Nome dell'attività	Pausa Pubblicitaria
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	C1
Obiettivi formativi	- conoscere la propria/altre culture, il patrimonio - apprendimento della grammatica - arricchire il vocabolario - integrazione - cooperazione - migliorare le capacità motorie

	- incoraggiare la tolleranza
Approccio	- approccio multiculturale - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - artigianato
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- foto di diversi patrimoni culturali (ad esempio: la Gioconda di Da Vinci, il David di Michelangelo, la Torre Eiffel o qualsiasi altra opera d'arte/attrattiva locale/nazionale ...).
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I bambini devono comunicare, cooperare, ascoltarsi, tenere conto di tutti i suggerimenti. Prima dell'attività vera e propria: l'educatore presenta ai bambini opere d'arte/spettacoli famosi selezionati, utilizzando fotografie/video e fornendo alcune informazioni su di essi. Attività: i bambini vengono divisi in piccoli gruppi di quattro o cinque e selezionano un'opera d'arte o uno spettacolo. Il loro articolo selezionato è un oggetto da pubblicizzare (per potenziali visitatori, turisti ecc.). Devono preparare qualsiasi tipo di spot pubblicitario: può essere un cartellone pubblicitario, uno spot televisivo. Quando hanno finito di prepararsi, devono presentare i loro annunci. Dovrebbe essere convincente e divertente.

Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario. - apprendimento delle regole grammaticali in ambienti linguistici specifici - Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia. - Conoscere la nostra identità/cultura, la nostra identità/cultura condivisa e la nuova identità/cultura.
Valutazione	Ogni bambino sceglie cosa comprerebbe. Cosa li ha spinti a comprare? Quali abilità li hanno convinti? Cosa hanno imparato da questo?
Valutazione	Gli è piaciuta l'attività o no? Cosa cambierebbero se volessero rifarlo?

Numero di serie dell'attività	34
Nome dell'attività	Sms
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	C2
Obiettivi formativi	- apprendimento della grammatica - imparare a conoscere le leggende - arricchire il vocabolario
Approccio	- approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio)	- ricreare la storia

narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Scrivendo diversi tipi di messaggi di testo, i bambini impareranno le differenze della comunicazione formale e informale. Si eserciteranno a scrivere e ad esprimersi in diversi generi. Lungo la strada impareranno un nuovo vocabolario e le differenze su come una lingua può essere diversa a seconda del campo in cui la usiamo. L'educatore darà l'esempio di un contenuto completamente neutro, tratto da una fiaba. Esempi di tipologie di SMS, se prendiamo come ispirazione Cappuccetto Rosso. Primo compito: Scrivi un SMS a Cappuccetto Rosso fingendo di essere sua madre. Scrivi SMS a un lupo fingendo di essere un cacciatore. Invia SMS alla nonna fingendo di essere un lupo. Invia SMS al tuo capo come cacciatore, che vuole sapere se può ottenere un aumento. Invia SMS come nonna a un'azienda di apparecchi acustici, perché vuoi fare un reclamo. I bambini dovrebbero scrivere questi moduli su un taccuino tenendo presente che dovrebbe essere un testo breve, proprio come invierebbe un vero SMS a una persona target.

Risultati/risultati attesi	- arricchimento del vocabolario, abilità grammaticali in ambienti linguistici specifici, - rafforzare la capacità di concentrazione. Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	"Cosa hai imparato facendo questa attività?"
Valutazione	Scrivi SMS aggiuntivi a chiunque scelgano. Questo SMS dovrebbe esprimere la loro opinione sull'attività e convalidarne la difficoltà.

Numero di serie dell'attività	35
Nome dell'attività	Il diario
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	C2
Obiettivi formativi	- imparare a conoscere le leggende - apprendimento della grammatica - arricchire il vocabolario
Approccio	- approccio centrato sullo studente

	- particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- ricreare la storia - narrativa
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Questo esercizio incoraggia i bambini a pensare e vedere le cose da un'altra prospettiva. Una storia viene letta da un educatore. Quando si seleziona una storia è importante per questa attività che ci siano almeno due personaggi con un ruolo più importante. Può essere la storia di due guerrieri, uno malvagio e l'altro buono. Dopo aver letto la storia, i bambini dovrebbero prendere un pezzo di carta e scrivere un giorno in un diario da un personaggio selezionato. Può essere il giorno della battaglia, un giorno prima della battaglia o qualsiasi altro giorno a cui riescono a pensare. Possono usare molta della loro immaginazione, ma ci sono alcuni limiti da tenere a mente. Le loro storie devono rimanere fedeli alla natura del personaggio originale, devono essere scritte in prima persona come se il personaggio lo stesse scrivendo, se in una storia originale un personaggio muore, non dovrebbe esserci un giorno da una vita dopo la battaglia ecc.
Risultati/risultati attesi	- arricchire il vocabolario, - apprendimento delle regole grammaticali in forma di letteratura specifica, - rafforzare la capacità di concentrazione.

	- Pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia.
Valutazione	Scrivono la data dell'attività e in prima persona commentano l'attività come se stessero scrivendo il proprio diario.
Valutazione	"Ti è piaciuta l'attività? Perché perché no?"

Numero di serie dell'attività	36
Nome dell'attività	Il tuo ballo
Competenza linguistica mirata (bassa, principiante, intermedia, competente)	qualunque
Obiettivi formativi	- Incoraggiare lo scambio culturale e aumentare la consapevolezza culturale - Completare l'apprendimento delle lingue - Facilitare l'espressione emotiva dei bambini - Migliorare le capacità di lavoro di gruppo - arricchire il vocabolario

Approccio	- approccio di apprendimento non formale - approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle espressioni culturali
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- Musica - Ballando
Durata	90 minuti (2 sessioni da 45 minuti)
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	PC con accesso a Internet e altoparlanti audio o lettore CD

**Descrizione
dell'attività
(passaggi per
l'attuazione)**

La musica è forse la più intuitiva delle espressioni culturali e quindi ha una portata universale, pur essendo un efficace veicolo di cultura e lingua (nelle canzoni). Riflette lo stile di vita di un paese, così come i valori e gli atteggiamenti in modo sicuro ed efficace. Creando una colonna sonora per una storia visualizzata, la musica viene combinata con il disegno e la narrazione, al fine di generare esperienze di apprendimento ricche ed efficaci.

Preparazione: prima della sessione di attività, l'educatore chiede ai bambini di proporre una mossa rappresentativa di una danza del loro paese o regione di origine. I bambini possono rivolgersi ai genitori per assistenza nella scelta della mossa di ballo, a casa. I bambini possono proporre un passo di danza ciascuno, oppure i bambini della stessa regione/paese di origine possono collaborare e proporre un passo di danza in gruppo. I bambini devono anche selezionare una parola nella loro lingua madre o nella lingua del paese ospitante, che rappresenti il ballo che hanno selezionato.

1a Sessione: L'educatore raccoglie i bambini in cerchio e chiede loro di presentare i passi di danza che hanno selezionato, dicendo alcune parole sul passo di danza che hanno proposto, ovvero il nome del ballo da cui deriva il movimento nella lingua e nella lingua madre del paese ospitante, se si tratta di un ballo tradizionale o moderno, in che modo è rappresentativo della loro regione/paese di origine, ecc. I bambini presentano anche la parola che hanno selezionato per il ballo.

2a sessione: l'educatore riproduce quindi un brano musicale popolare e noto ai bambini, sia del paese ospitante che di tutto il mondo (ad es. la sfida di danza di Gerusalemme con una portata mondiale) e invita i bambini nel cerchio, uno per uno, per ballare sul brano musicale usando la mossa di danza selezionata e gridando la parola selezionata.

Dopo 2-3 turni, l'educatore invita ogni bambino a incorporare le mosse e le parole prima di lui nella sua danza, risultando così in una nuova danza, che include tutte le mosse di danza presentate dai bambini.

Il gruppo può quindi ballare insieme al nuovo ballo che hanno creato.

Il nuovo ballo può anche essere presentato ai compagni di scuola e ai genitori in eventi speciali. I genitori possono anche essere invitati a ballare insieme ai bambini.

Risultati/risultati attesi	- accrescendo la consapevolezza culturale - esercitarsi nel lavoro in gruppo
Valutazione	Dopo la fine dell'attività, i bambini sono incoraggiati a condividere con la classe ciò che hanno imparato prendendo parte a questa attività, riguardo a: - Nuove parole o frasi (vocabolario) - Le danze e la cultura dei diversi paesi - Abilità-abilità dei loro compagni studenti
Valutazione	I bambini sono incoraggiati a commentare l'attività; se gli è piaciuto o meno, cosa gli è piaciuto e cosa non gli è piaciuto, se gli piacerebbe farlo di nuovo con mosse diverse e/o una musica/canzone diversa.

Numero di serie dell'attività	37
Nome dell'attività	Festa del tè
Competenza linguistica mirata (A1–C2)	qualunque

Obiettivi formativi	- conoscere le culture, il patrimonio - arricchimento del vocabolario - integrazione - cooperazione - miglioramento delle capacità motorie - incoraggiare la tolleranza
Approccio	- multiculturalismo - espressioni culturali - apprendimento non formale - inclusività
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- artigianato - narrativa - musica
Durata	1,5 ore
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- carta (bianco e verde), colla, forbici, matita, glitter, stelle

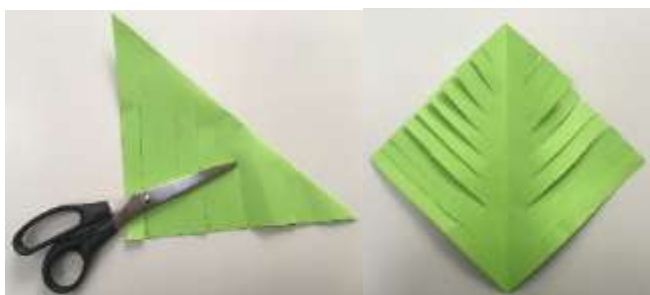
**Descrizione
dell'attività
(passaggi per
l'attuazione)**

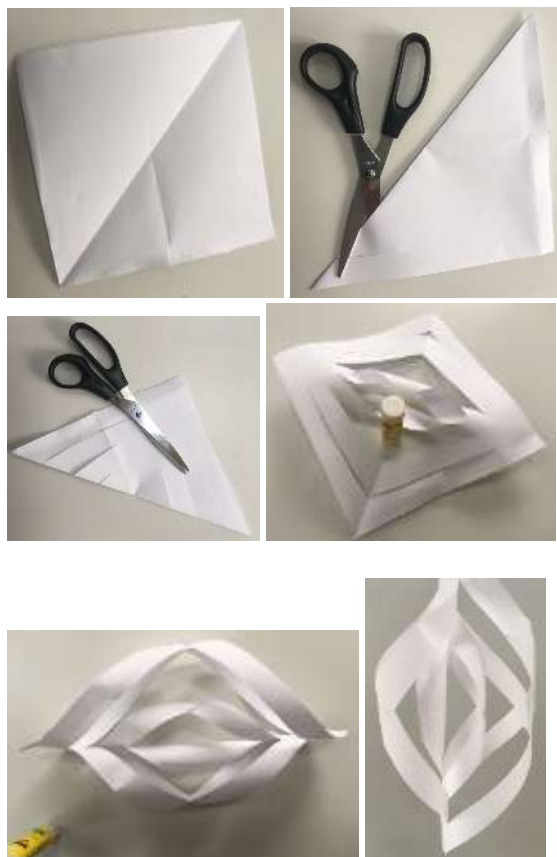
L'attività si realizza in prima elementare, quando genitori, bambini ed educatore fanno conoscenza.

I bambini e i loro genitori sono invitati al tea party che si svolge nel periodo prenatalizio nel pomeriggio. Sono incoraggiati a portare dolci che rappresentino il loro paese di origine. Gli educatori si prendono cura delle bevande calde (tè, caffè, ecc.).

All'inizio l'educatore saluta i bambini e i genitori e introduce lo scopo delle attività. Poi i bambini e i loro genitori si presentano nella loro lingua (il loro nome, da dove vengono, come si sentono nella nuova scuola...). L'educatore inizia quindi a parlare delle vacanze di Natale, di come si festeggia il Natale nel nostro Paese, il Paese ospitante (può mostrare foto, video...). Quindi l'educatore invita altri genitori a condividere le loro esperienze con la celebrazione del Natale o di altre festività importanti nelle loro famiglie.

Nella seconda parte iniziano le attività. Diverse attività si svolgono in quattro angoli diversi. Nel primo angolo vengono realizzati gli addobbi natalizi di carta (bambini e genitori ricevono le istruzioni). Il secondo angolo è dedicato alla realizzazione dell'albero di Natale di carta (le istruzioni sono a disposizione di genitori e bambini). Il terzo angolo è quello in cui genitori, bambini ed educatori si siedono, si divertono a mangiare e bere e a discutere e confrontare le loro usanze di festeggiare il Natale. Il quarto angolo è dove si trovano il cibo e le bevande.





Ci può anche essere musica tradizionale di Natale (dai paesi di origine dei genitori e dei bambini) in sottofondo.

Gli alberi di Natale e gli ornamenti possono essere portati a casa o possono essere usati per decorare l'aula o il corridoio della scuola.

Risultati/risultati attesi

- miglioramento delle competenze linguistiche
- rafforzare l'appartenenza sociale, connettersi con gli altri
- fare nuove amicizie
- accrescere la consapevolezza culturale
- conoscere la nostra identità/cultura, la nostra identità/cultura condivisa e la nuova identità/cultura
- pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia

Valutazione	L'educatore discute le differenze e le somiglianze tra celebrare il Natale in diversi paesi. L'educatore incoraggia gli altri a parlare.
Valutazione	I partecipanti (genitori, bambini ed educatori) valutano le attività (come si sono sentiti durante le attività, suggerimenti, impressioni, consigli...) solo se lo desiderano (senza pressioni).

Numero di serie dell'attività	38
Nome dell'attività	Il cubo narrativo
Competenza linguistica mirata (A1–C2)	qualunque
Obiettivi formativi	- arricchimento del vocabolario - integrazione - cooperazione

Approccio	- espressioni culturali - inclusività - conversazione - approccio centrato sullo studente
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- disegno - narrativa
Durata	45 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- cartone, matite colorate
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Il cubo narrativo può essere utilizzato per diversi tipi di testi e in diversi modi. - La dimensione della superficie del cubo deve essere di almeno 20 cm x 20 cm. L'educatore divide il testo in sei parti differenti. Ciascuna delle parti dovrebbe avere la propria immagine, che rappresenta l'azione della parte. L'immagine può essere disegnata o incollata sulla superficie del cubo. Ogni bambino lancia il cubo una volta e parla della parte della storia che l'immagine rappresenta. Il bambino può anche parlare di ciò che è accaduto prima o dopo. - Possiamo realizzare 9 cubi di cartone (5 cm x 5 cm). Possiamo disegnare diversi oggetti, animali, piante, simboli, persone,..., su ogni superficie del cubo. Alcuni cubi dovrebbero avere immagini dell'azione (immagini dinamiche). Il bambino lancia tutti e 9 i

	cubi e cerca di creare una storia. La storia può anche essere scritta.
Risultati/risultati attesi	- miglioramento delle competenze linguistiche - rafforzamento dell'appartenenza sociale, connessione con gli altri - conoscere la nostra identità/cultura, la nostra identità/cultura condivisa e la nuova identità/cultura - pratico e personale: precisione, pazienza, tenacia
Valutazione	L'educatore e i bambini parlano di narrazione; trovano più facile raccontare storie con l'aiuto del cubo.
Valutazione	I bambini valutano le attività (come si sono sentiti durante le attività, suggerimenti, impressioni, consigli...).

Numero di serie dell'attività	39
Nome dell'attività	Una storia con movimento

Competenza linguistica mirata (A1–C2)	qualunque
Obiettivi formativi	- arricchimento del vocabolario - integrazione - cooperazione
Approccio	- espressioni culturali - apprendimento non formale - inclusività
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa - movimento creativo
Durata	10-15 minuti (dipende da una storia)
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- spazio adatto al movimento - una storia

Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Questa attività può essere utilizzata anche come introduzione o come motivazione. L'educatore sceglie una storia appropriata (a seconda di cosa si vuole affrontare). Mentre leggono o raccontano la storia, i bambini sono invitati a esprimere la storia attraverso il movimento creativo. Ad esempio, puoi esprimere con il corpo quanto è piccolo il villaggio (usando le dita o accovacciandosi). I bambini possono ricapitolare la storia prima muovendosi e poi usando parole o anche frasi. Al termine dell'attività, ogni bambino può scegliere una parola dalla storia e mostrarla agli altri bambini usando il mimo. Gli altri bambini devono indovinare la parola. In alternativa o in aggiunta, i bambini possono mostrare le parole anche come immagini, associazioni, descrizioni, rebus. La regola è che la parola scelta non può essere detta ad alta voce o scritta.
Risultati/risultati attesi	- miglioramento delle competenze linguistiche - rafforzare l'appartenenza sociale, connettersi con gli altri
Valutazione	Cos'hai imparato?
Valutazione	I bambini valutano le attività (come si sono sentiti durante le attività, suggerimenti, impressioni, consigli...).

Numero di serie dell'attività	40
--------------------------------------	-----------

Nome dell'attività	Nuove parole nella foresta
Competenza linguistica mirata (A1–C2)	qualunque
Obiettivi formativi	- arricchimento del vocabolario - integrazione - cooperazione
Approccio	- espressioni culturali - apprendimento non formale - inclusività
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- narrativa
Durata	1 ora
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	- tutto ciò che si può trovare nella foresta

Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Un educatore accompagna i bambini nella foresta o nel parco o in un altro ambiente naturale dove c'è molto spazio per il movimento. Le regole ei confini devono essere stabiliti (fin dove possono spingersi i bambini, non distruggere la natura, non mangiare nulla, a meno che l'educatore non lo consenta). Attività preliminare: colori. L'educatore insegna ai bambini a toccare qualcosa di verde. I bambini trovano qualcosa di verde e lo toccano. L'educatore continua con altri colori. L'attività principale: numero di oggetti forestali. I bambini sono divisi in coppie o tre. L'educatore dà istruzioni: trova quattro foglie di castagno. Dopo che tutti i bambini trovano le foglie, parlano e nominano le foglie trovate (se non sono castagno). La coppia o la grpuå che per prima ha portato la foglia destra all'educatore, dà l'istruzione successiva (ad esempio trova tre coni). L'attività finale: i bambini stanno in cerchio e mettono le mani dietro la schiena. Ad ogni bambino viene consegnato un oggetto proveniente da una foresta. Il bambino cerca di descrivere gli oggetti, mentre gli altri bambini cercano di indovinare l'oggetto.
Risultati/risultati attesi	- miglioramento delle competenze linguistiche - rafforzare l'appartenenza sociale, connettersi con gli altri - cooperazione
Valutazione	In che misura il miglioramento delle competenze linguistiche è divertente, altamente motivato e attivo?
Valutazione	I bambini valutano le attività (come si sono sentiti durante le attività, suggerimenti, impressioni, consigli...).

Numero di serie dell'attività	41
Nome dell'attività	Testi identitari
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	qualunque
Obiettivi formativi	- conoscere le culture - arricchimento del vocabolario - integrazione - cooperazione - miglioramento delle capacità motorie - incoraggiare la tolleranza
Approccio	Multilingue Incentrato sullo studente
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- lavorare con il testo - disegno
Durata	45 minuti. Può essere abbreviato o esteso a seconda dell'ambito/argomento

Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Penna, carta, matite colorate (in alternativa strumenti digitali per combinare testo e illustrazione).
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	I testi di identità combinano testi in diverse lingue e illustrazioni. Questa attività è stata sviluppata da ricercatori educativi con l'obiettivo di attivare le esperienze precedenti dei bambini, le risorse multilingue e le forme di espressione multimodali. Gli argomenti possono variare, ma dovrebbero essere collegati alla vita quotidiana e all'identità culturale dei bambini, ad esempio la loro famiglia, gli amici, la casa, gli hobby, le lingue, i paesi di origine, ecc. Per concentrarsi sull'attivazione delle risorse multilingue dei bambini, i bambini dovrebbero scrivere parti del testo in diverse lingue che conoscono. In alternativa, potrebbero scrivere testi paralleli in cui lo stesso testo viene ripetuto in tutte le lingue che il bambino conosce. - L'educatore presenta alla classe un paio di esempi di testo di identità multimodale. È una buona idea mostrare diversi tipi di testi di identità multimodali con cui ispirare i bambini. - Nelle discussioni di gruppo e/o in classe, la classe parla degli ingredienti dei testi identitari. Un elenco di criteri potrebbe essere fatto alla lavagna. - I bambini dovrebbero quindi creare i propri testi di identità multimodali in base ai criteri che la classe ha deciso. - Se possibile, fornisci ai bambini computer, macchine fotografiche o altre attrezzature necessarie per creare testi di identità realmente multimodali.

	- Al termine dell'attività i testi identificativi potranno essere presentati ai compagni di classe o esposti in classe.
Risultati/risultati attesi	Questa attività attiva e mette in mostra le risorse linguistiche dei bambini. Chiede ai bambini di pensare a cose che sono importanti per loro nella loro vita quotidiana e di condividerle con i compagni di classe e il loro educatore (e potenzialmente genitori). Lo scopo del compito non è produrre testi che siano il più corretti possibile in termini linguistici, ma che permettano ai bambini di esprimersi nelle lingue che conoscono.
Valutazione	Com'è stato per i bambini esprimersi nelle lingue che conoscono?
Valutazione	I bambini scrivono su foglietti adesivi le loro opinioni sull'attività.

Numero di serie dell'attività	42
Nome dell'attività	Ritratti Linguistici
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	Qualunque
Obiettivi formativi	- conoscere le culture - apprendimento del multilinguismo proprio/altrui - arricchimento del vocabolario - integrazione - cooperazione - miglioramento delle capacità motorie - incoraggiare la tolleranza
Approccio	Multilinguismo Incentrato sullo studente
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	Disegno

Durata	20 minuti (può essere esteso)
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Un semplice contorno a forma di persona (i modelli possono essere trovati attraverso una ricerca sul web di "ritratti in lingua")
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	In questa attività, i bambini illustrano le diverse lingue che parlano e le funzioni che le diverse lingue hanno nella loro vita quotidiana. Questa attività "ritratti linguistici" è stata inizialmente sviluppata come metodo di ricerca dai ricercatori sul multilinguismo a Vienna ed è diventata un'attività popolare in classe che celebra il multilinguismo e crea una consapevolezza tra i bambini sul multilinguismo proprio e dei loro coetanei. L'attività è adatta a qualsiasi fascia di età. - I bambini mostrano alcuni esempi di ritratti linguistici e l'educatore descrive come gli "artisti" hanno visualizzato le diverse lingue che conoscono e il modo in cui usano queste lingue nella loro vita quotidiana. gli educatori potrebbero creare il proprio ritratto linguistico come esempio! È una buona idea mostrare ritratti linguistici realizzati in modi diversi. - Le lingue dovrebbero essere definite in modo ampio e potrebbero includere varietà/dialetti conosciuti dai bambini. Potrebbero essere incluse anche altre varianti come "lingua sorella", "linguaggio segreto", "linguaggio della rabbia" e "linguaggio musicale". - gli educatori distribuiscono i contorni e invitano i bambini a scegliere un colore diverso per ciascuna delle diverse lingue/varietà e posizionarli all'interno del contorno in base alla funzione della lingua. - Quando tutti hanno completato il loro ritratto, questi possono essere presentati ai loro coetanei o

	come una mostra in classe, dove ogni bambino presenta i propri ritratti. - Nella discussione o nelle mostre, l'educatore dovrebbe incoraggiare i bambini a spiegare quali lingue rappresentano i diversi colori, perché sono posti in una particolare parte del corpo e quali esperienze hanno con ciascuna lingua.
Risultati/risultati attesi	I ritratti linguistici celebrano la diversità linguistica del gruppo studentesco. Sottolinea la risorsa che le diverse lingue rappresentano per l'individuo, così come gli atteggiamenti nei confronti delle diverse lingue. Sviluppa una maggiore consapevolezza del multilinguismo tra i partecipanti. L'attività potrebbe essere estesa chiedendo ai bambini di aggiungere commenti per iscritto.

Valutazione	Autovalutazione: "Cosa ho imparato sui vari linguaggi nel mio ritratto?"
Valutazione	I bambini riflettono in coppia su come stava svolgendo l'attività. Come si sentivano? Qualcosa cambierebbero?

Numero di serie dell'attività	43
Nome dell'attività	Progetti artistici con eTwinning
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	qualunque
Obiettivi formativi	Comunicare oltre i confini linguistici/culturali.
Approccio	Incentrato sullo studente Interculturale
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione,	Qualunque

disegno, fotografia, danza, musica...)	
Durata	La durata dipende dall'ambito del progetto
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	La scuola deve creare un account sulla piattaforma eTwinning etwinning.net. Collegamento: eTwinning - Domača stran Molti paesi hanno designato ambasciatori eTwinning che possono aiutare a rispondere alle domande e fornire indicazioni sulla creazione di progetti.

Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	eTwinning è una piattaforma per le scuole gestite da Erasmus+. È una piattaforma sicura che consente alle scuole delle scuole europee di creare partenariati e collaborare su un'ampia varietà di argomenti. I tipici progetti eTwinning coinvolgono da due a cinque scuole in diversi paesi. I partner progettano un progetto insieme e fanno un programma per l'avanzamento del progetto. I progetti possono essere più o meno interattivi. Un progetto di base potrebbe coinvolgere ogni classe partner nella realizzazione di un prodotto su un tema comune e nella condivisione reciproca. Ad esempio, ogni classe potrebbe realizzare un video che mostri una danza tradizionale del proprio paese, una presentazione della propria scuola e com'è una tipica giornata scolastica, o un tour della città/paese in cui si trova la scuola. Molte altre idee per progetti possono essere trovate sulla piattaforma eTwinning.
Risultati/risultati attesi	I progetti eTwinning consentono alle scuole di cooperare oltre confine in Europa senza complicazioni. Condividere esperienze con coetanei di altri paesi può essere molto motivante per i bambini, può portare a una comunicazione autentica e a approfondimenti culturali.
Valutazione	In piccoli gruppi: "Cosa abbiamo imparato dai progetti con altre scuole che non conoscevano prima? Cosa è diverso o simile rispetto alla nostra stessa scuola"

Valutazione	In plenaria, il/i progetto/i di gemellaggio elettronico vengono continuamente valutati: cosa funziona bene, cosa si può migliorare quando si tratta di comunicazione?
--------------------	---

Numero di serie dell'attività	44
Nome dell'attività	Albero genealogico della lingua
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	qualunque
Obiettivi formativi	Mappatura del background culturale e linguistico delle famiglie dei bambini
Approccio	Multilinguismo
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno,	- disegno

fotografia, danza, musica...)	
Durata	Circa 30 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Modello di albero genealogico. Spetta agli educatori decidere quali strumenti utilizzare per visualizzare l'albero (es. matite colorate, collage, strumenti digitali).

**Descrizione
dell'attività
(passaggi per
l'attuazione)**

In questo compito, i bambini tracciano le lingue e le origini culturali della loro famiglia (per esempio fratelli, genitori, nonni, zie e zii). Oltre ai loro nomi, i bambini dovrebbero annotare la provenienza dei membri della famiglia e le lingue che parlano/hanno imparato (possono essere inclusi anche i dialetti).

- Ai bambini viene mostrato/fornito un modello di albero genealogico. L'educatore potrebbe creare un albero genealogico della lingua per se stesso e descriverlo ai bambini.
- Successivamente, i bambini disegnano/inseriscono informazioni sulla propria famiglia. A seconda dell'età dei bambini, sarebbe utile coinvolgere i genitori. I bambini possono ad esempio inserire tutte le informazioni che conoscono e aggiungere le informazioni mancanti con l'aiuto dei genitori.
- Oltre a compilare le informazioni sui membri della famiglia, ai bambini dovrebbe essere chiesto di decorare l'albero genealogico. Che forma dovrebbe avere l'albero/le foglie? Quali colori vogliono usare? L'albero è collocato in un particolare paesaggio, ecc.?
- Quando l'albero delle lingue familiari è completato, i bambini possono descriverlo tra loro in gruppi o per l'intera classe e gli alberi genealogici possono essere visualizzati in classe.

Risultati/risultati attesi	L'attività chiede ai bambini di pensare e registrare le lingue e le culture rappresentate nella loro famiglia. Il compito mette in evidenza il diverso background che molte famiglie hanno. Anche le famiglie che vivono negli stessi paesi da generazioni, si sono spesso spostate da regioni diverse e hanno imparato lingue diverse. In questo modo, l'attività mostra che la migrazione è una parte naturale della storia della maggior parte delle famiglie.
Valutazione	Autovalutazione: cosa hai imparato da questa attività?
Valutazione	"Cosa è stato sorprendente quando hai disegnato il tuo albero genealogico? Cosa dice l'albero di quante lingue conosciamo?"

Numero di serie dell'attività	45
Nome dell'attività	Disegnare valori culturali
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	qualunque
Obiettivi formativi	Riflettere e descrivere valori/attitudini culturali visivamente e oralmente

Approccio	Incentrato sullo studente Interculturale
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- disegno
Durata	Circa 30 min
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Carta, matite colorate

**Descrizione
dell'attività
(passaggi per
l'attuazione)**

Questa attività chiede ai bambini di fare rappresentazioni visive dei valori culturali. A seconda del gruppo di studenti, ai bambini potrebbe essere chiesto di utilizzare il paese di origine come riferimento o altri paesi che conoscono bene.

- Ai bambini viene chiesto di pensare individualmente a quelli che considerano tre dei valori culturali più importanti per loro. Ad esempio, una concezione comune di un valore culturale in Norvegia tra i bambini piccoli potrebbe essere "libertà", "equità" o "amore per la natura".
- Successivamente, i bambini formano microgruppi di 3-4 persone in cui condividono i loro tre valori e spiegano perché pensano che siano valori culturali per quella che definiscono la loro cultura. Sono d'accordo su due valori culturali per microgruppo che vogliono presentare al resto dei loro coetanei. Vengono distribuiti fogli A3, con pastelli, pennarelli, matite ecc. Usano il disegno per illustrare i valori selezionati.
- Una persona per ogni microgruppo presenta i valori culturali per il resto dei coetanei facendo loro indovinare prima i valori dopo aver visto i disegni, quindi indica se le ipotesi sono corrette o meno. Se indovinare non aiuta, le risposte vengono rivelate e quindi si presenta il microgruppo successivo.
- Infine, tutti i disegni vengono affissi alle pareti e i bambini possono passeggiare e dare un'occhiata più da vicino.

Risultati/risultati attesi	I bambini riflettono sui valori che sono importanti nelle loro culture. L'attività è un utile stimolo per la discussione su valori e atteggiamenti culturali. L'uso del disegno per rappresentare atteggiamenti e valori consente ai bambini con scarse competenze linguistiche di esprimersi su argomenti complessi, fornendo un'impalcatura per l'apprendimento del vocabolario e la comunicazione orale.
Valutazione	Cosa hanno imparato i bambini discutendo in microgruppi quando si tratta di litigare, essere d'accordo o in disaccordo, esprimere valori e discuterli con gli altri?
Valutazione	Com'è stato disegnare valori, non solo parlarne?

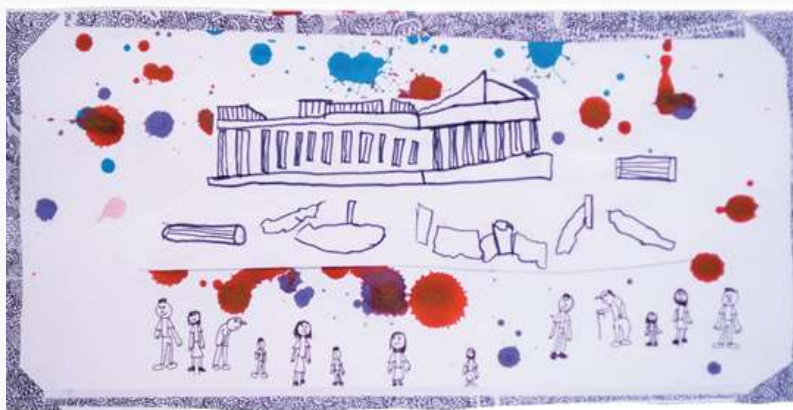
Numero di serie dell'attività	46
Nome dell'attività	Presento un monumento caratteristico/preferito del mio paese
Competenza linguistica mirata (A1-C2)	qualunque

Obiettivi formativi	· Scambio culturale e sensibilizzazione · Accettazione e rispetto delle diverse culture · Sviluppare il dialogo e l'interazione · Completare l'apprendimento della lingua e della storia · Esprimere sentimenti diversi verso culture diverse
Approccio	- approccio di apprendimento non formale - approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle caratteristiche di ogni monumento e alla sua storia
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- disegno - fotografia

Durata	30 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	Carte da disegno, pennarelli, matite colorate, PC con accesso a Internet, fotografie di diversi monumenti ecc.
Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	Prima della sessione di attività, l'educatore chiede ai bambini di proporre un monumento preferito rappresentativo del loro paese, regione o origine. Parla di diversi monumenti in tutto il mondo e poi ne presenta alcune foto ai bambini. I bambini possono anche rivolgersi ai genitori per assistenza nella scelta di un monumento a casa. I bambini della stessa regione/paese di origine possono collaborare e proporre un monumento in gruppo. L'educatrice chiede ai bambini di disegnare il monumento del loro paese, utilizzando diversi materiali e tecniche. Ogni bambino o gruppo presenta il proprio disegno agli altri e attraverso il dialogo i bambini imparano la storia e le caratteristiche speciali dei monumenti.



Lepouri Katerina, 8 anni, dalla collezione del Museo d'Arte Greca per Bambini



Korakakis Aris-Vasilis, 9 anni, dalla collezione del Museo d'Arte Greca per Bambini

Risultati/risultati attesi

- apprendimento del background storico e culturale di diversi paesi
- sviluppare le abilità linguistiche
- accrescendo la consapevolezza culturale
- esercitarsi nel lavoro in gruppo

Valutazione	"Cosa hai imparato facendo questa attività? Parla ad un compagno"
Valutazione	I bambini sono incoraggiati a commentare l'attività, se l'hanno apprezzata o meno, cosa gli è piaciuto e cosa non gli è piaciuto, se vorrebbero rifarla con monumenti diversi.

Numero di serie dell'attività	47
Nome dell'attività	Disegna il mio nome
Competenza linguistica mirata (bassa, principiante, intermedia, competente)	qualunque

Obiettivi formativi	· Utilizzo dell'alfabeto di entrambe le lingue · Aumento della fiducia in se stessi · Familiarizzazione con gli altri · Completare l'apprendimento delle lingue · Accetta diverse identità culturali nelle società multiculturali
Approccio	- approccio di apprendimento non formale - approccio centrato sullo studente
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- disegno - scrivere
Durata	20-30 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	· Carte da disegno, pennarelli, matite colorate · Carte con lettere dell'alfabeto.

Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	L'educatore chiede ai bambini di dividere un foglio in due parti e di scrivere i loro nomi in entrambe le lingue. Nella parte sinistra del foglio scrivono il loro nome nella loro lingua madre e nella parte destra scrivono il loro nome nella lingua del paese ospitante. Quindi sono incoraggiati a usare la loro immaginazione e disegnare il loro nome con materiali diversi. Alla fine tutti i bambini presentano i loro disegni e raccontano i loro nomi.
Risultati/risultati attesi	- conoscenza della lingua di base - esprimere un'identità unica, come parte di un gruppo multiculturale - sviluppare la creatività
Valutazione	"Cosa hai imparato facendo questa attività? Parla ad un compagno"
Valutazione	Il gruppo discute dell'attività, che gli sia piaciuta o meno. L'educatore fornisce alcune nuove idee per la sessione successiva, migliorando la creatività e l'immaginazione di ogni bambino.

Numero di serie dell'attività	48
--------------------------------------	-----------

Nome dell'attività	Presentandomi
Competenza linguistica mirata (bassa, principiante, intermedia, competente)	qualunque
Obiettivi formativi	Chiediamo ai bambini di disegnare un'immagine di se stessi, delle loro caratteristiche facciali speciali, dei loro capelli e dei loro vestiti. Creando una presentazione di se stessi, gli oggetti di apprendimento sono: · Integrazione nel team scolastico · Aumento della fiducia in se stessi · Sviluppo della creatività e dell'espressione · Completare l'apprendimento delle lingue utilizzando il vocabolario di base per la presentazione di se stessi.

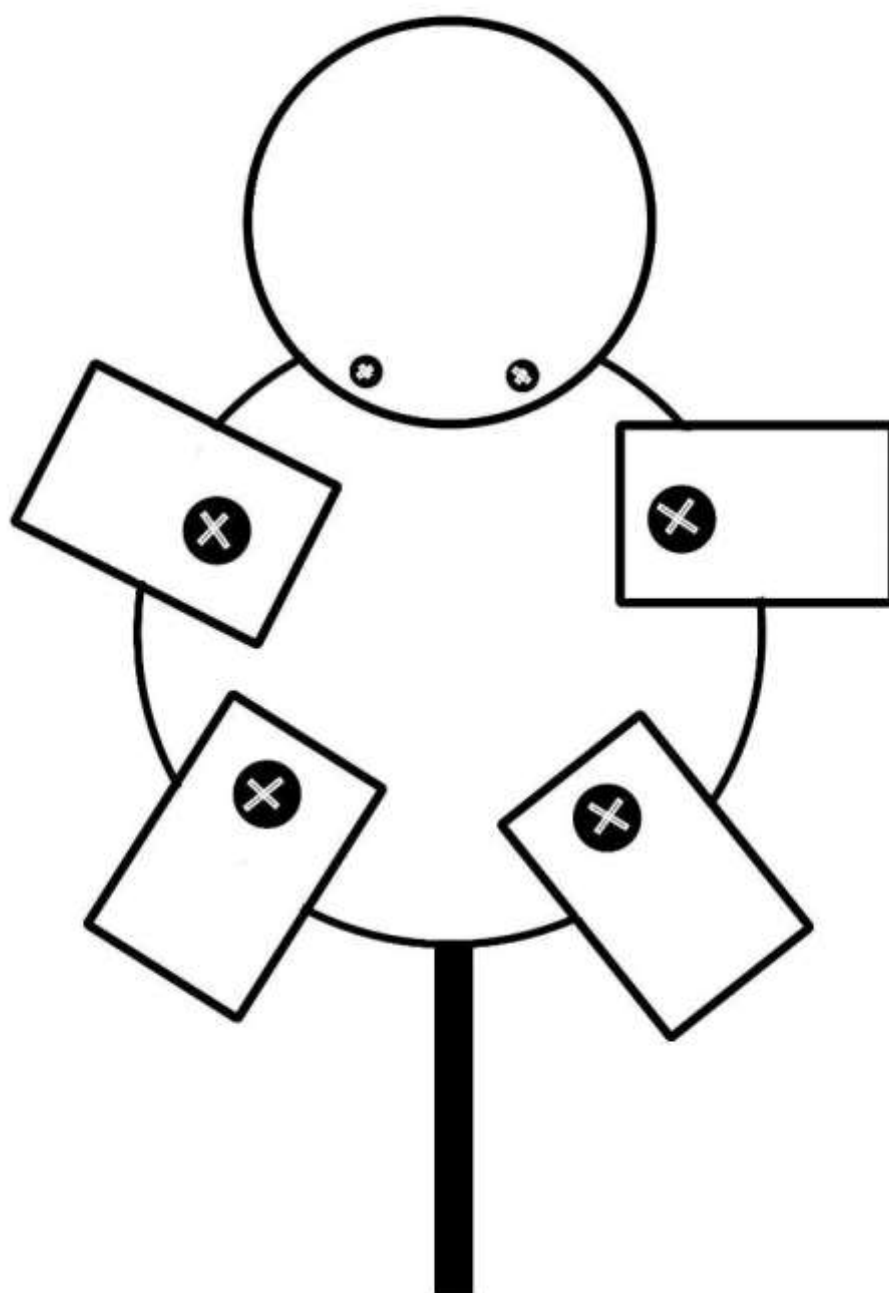
Approccio	- approccio di apprendimento non formale - approccio centrato sullo studente - particolare attenzione alle caratteristiche individuali di ogni bambino e alla sua personalità
Espressione culturale adottata (ad esempio narrazione, disegno, fotografia, danza, musica...)	- disegno
Durata	30 minuti
Requisiti speciali (strumenti, accessori)	· Carte da disegno, pennarelli, matite colorate, PC con accesso a Internet – (foto di bambini di diversi paesi) · Schede con parole che possono essere utilizzate per la presentazione di se stesse.

Descrizione dell'attività (passaggi per l'attuazione)	All'inizio della sessione di attività, l'educatore si presenta con alcune parole. Dopodiché, mostra le foto di diversi bambini, descrive tutti insieme cosa vedono e poi dà alcune istruzioni passo dopo passo ai bambini sui materiali e sulle tecniche che useranno per disegnare se stessi. L'educatrice chiede ai bambini di presentare i loro disegni raccontando alcune parole su se stessi – nome, origine, età, paese, colori dei vestiti, emozioni, ecc.  Tsigaridi Aspasia, 8,5 anni, dalla collezione del Museo d'Arte Greca per Bambini
Risultati/risultati attesi	- Sviluppa l'espressione personale di ogni bambino - Promuovere il valore dell'unicità - Accetta la diversità - Impara le tecniche di disegno e sperimenta diversi materiali di disegno

Valutazione	Chiediamo ai bambini cosa hanno imparato facendo questa attività.
Valutazione	Il gruppo discute dell'attività, che gli sia piaciuta o meno. L'educatore fornisce alcune nuove idee per la sessione successiva, migliorando la creatività e l'immaginazione di ogni bambino.

ALLEGATI:

Attività 1:





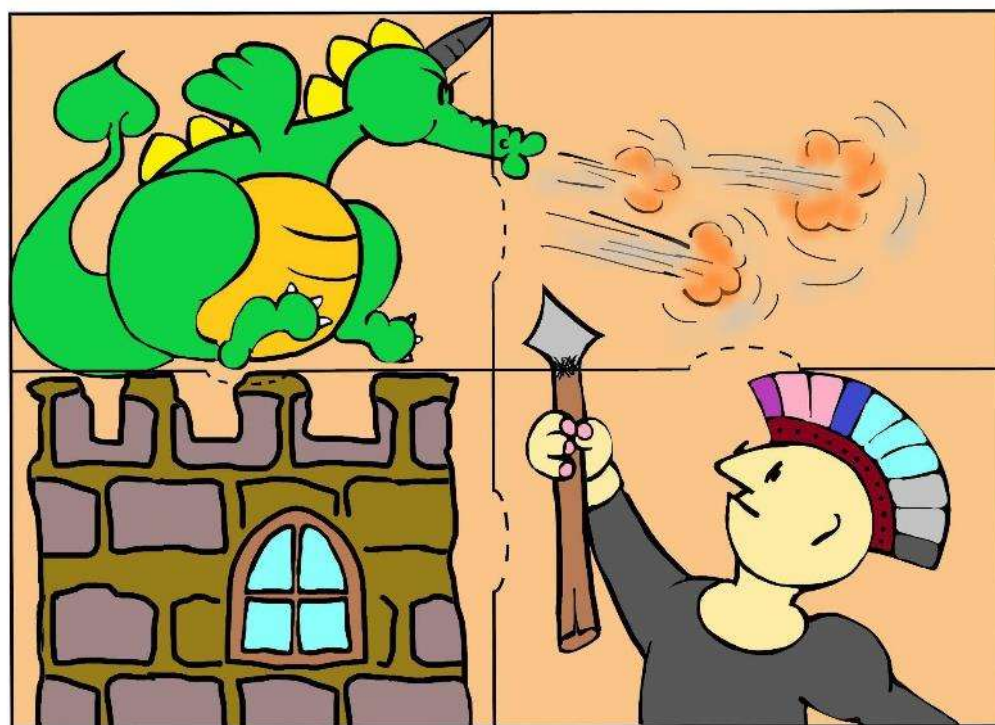
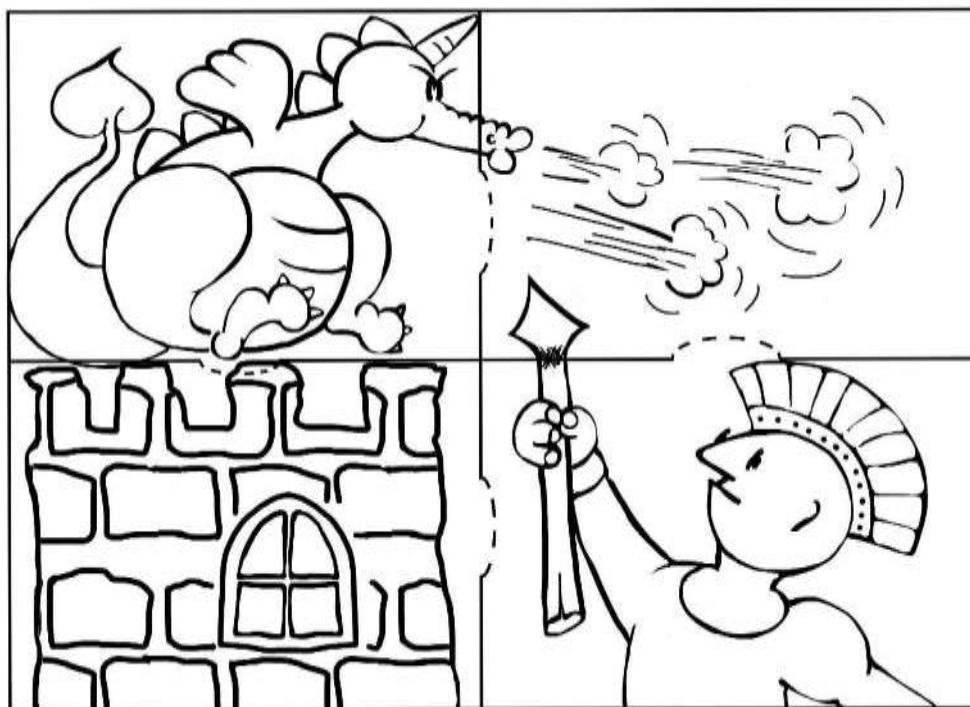
Attività 2:

DRAGO DI LUBIANA

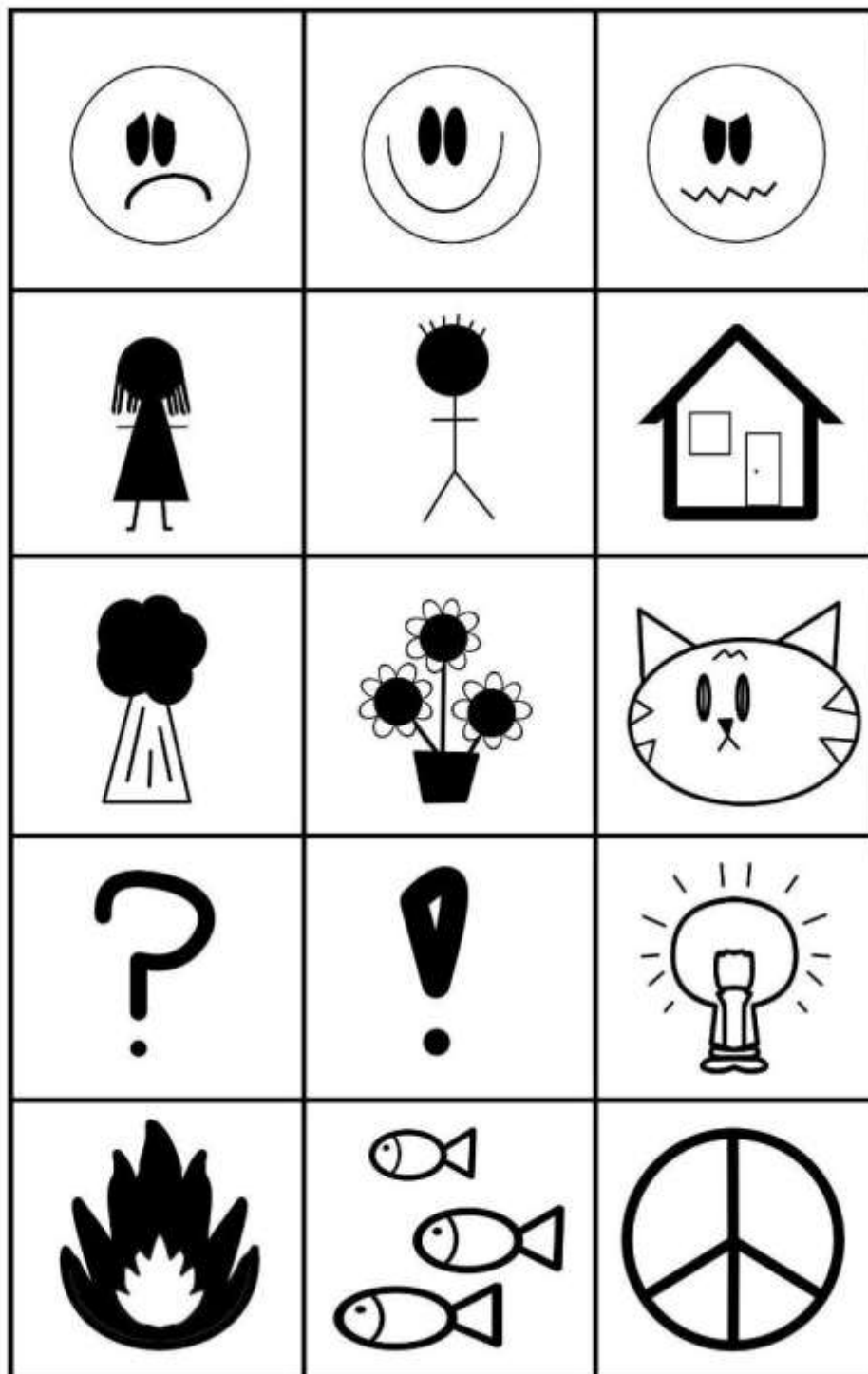
Un giorno un eroe greco Giasone con una nave Argo e i suoi compagni - Argonauti - stava viaggiando a Kolhida, una terra vicino al Mar Nero. Voleva trovare del vello d'oro. La figlia del re, Medeia, si innamorò di Giasone e lo aiutò con la sua stregoneria a procurarsi del vello d'oro. La nave Argo con Medeia e vello d'oro all'estero alzò le vele e cercò di sfuggire ai seguaci che fu inviato dal padre di un arrabbiato Medeia. Durante la fuga, la nave Argo si trovò alla foce di un fiume Donava, dirigendosi invece a sud verso il Mar Egeo. Ora si stava tornando indietro, così gli Argonauti continuarono a navigare contro la corrente del fiume Donau, più avanti nel fiume Sava e infine nel fiume che allora si chiamava Nauportus, oggi noto come fiume Ljubljanica. Navigando contro la corrente di questo fiume li condusse ad un grande lago e ad una palude, ma le rocce sulla riva del fiume fermarono il viaggio di Argo. Gli Argonauti trovarono un luogo tranquillo vicino alla sorgente del fiume e formarono un insediamento per decostruire la nave e portarla nel Mare Adriatico da dove avrebbero proseguito verso la Grecia. Si dice che questo primo insediamento di leggendari eroi greci sia l'inizio dell'insediamento di Giasone di nome Aemona, in onore della sua patria greca Tesalia, precedentemente nota come Aemonia.

Nella palude che si stava espandendo nel sud dell'insediamento degli Argonauti, Jason presumibilmente si imbatté in un grande mostro spaventoso e lo sconfisse con successo in un combattimento. Si dice che questo mostro della palude sia lo stesso drago, che divenne un simbolo della città di Lubiana, la città che sorse dall'antica Aemona. Questo è anche lo stesso drago, che sta spiegando le ali in cima al castello di Lubiana nello stemma cittadino.

Fonte: Najlepši slovenski miti in legende, Izbrali: Dušica Kunaver, Brigita Lipovšek, Zbirka Slovensko izročilo, Mladinska knjiga, Lubiana 2005



Attività 18:



Attività 31:

