

LE FAVOLE COME PROTAGONISTE NELLO STUDIO DELL'ITALIANO

Brčić, Marina

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:172:387005>

Rights / Prava: [In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-17**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)





SVEUČILIŠTE U SPLITU

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK ZA TALIJANSKI JEZIK I KNJIŽEVNOST

DIPLOMSKI RAD

Le favole

come protagoniste nello studio dell'italiano

MARINA BRČIĆ

Split, prosinac 2023.

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA TALIJANSKI JEZIK I KNJIŽEVNOST

DIPLOMSKI RAD

Le favole come protagoniste nello studio dell'italiano

Studentica:

Marina Brčić

Mentorica:

izv. prof. dr. sc. Snježana Bralić

Split, prosinac 2023.

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SPALATO
FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA
DIPARTIMENTO DI LINGUA E LETTERATURA ITALIANA

TESI DI LAUREA MAGISTRALE

Le favole
come protagoniste nello studio dell'italiano

Candidata:

Marina Brčić

Relatrice:

izv. prof. dr. sc. Snježana Bralić

Spalato, dicembre 2023

INDICE

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUZIONE..... | 1 |
| 1.1. Obiettivi..... | 2 |
| 1.2. Metodologia..... | 3 |
| 1.3. Composizione..... | 4 |
| 2. PARTE TEORICA..... | 6 |
| 2.1. Che cos'è la glottodidattica?..... | 6 |
| 2.1.1. I fondamenti teorici della glottodidattica – gli approcci e i metodi..... | 6 |
| 2.1.1.1. Le tecniche glottodidattiche..... | 9 |
| 3. L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO DEL LESSICO..... | 10 |
| 3.1. Il <i>Lexical Approach</i> – la lingua è lessico grammaticalizzato..... | 12 |
| 3.2. La glottodidattica ludica..... | 13 |
| 3.2.1. La ludicità e il gioco..... | 14 |
| 3.3. Il metodo TPR..... | 16 |
| 3.3.1. Gli obiettivi TPR..... | 18 |
| 3.3.2. Le attività e le tecniche TPR..... | 18 |
| 3.4. L'uso dei materiali autentici nell'insegnamento della lingua..... | 19 |
| 3.4.1. Tipologie di materiali autentici..... | 20 |
| 4. LA DIFFERENZA TRA FIABA E FAVOLA..... | 22 |
| 4.1. La fiaba..... | 22 |
| 4.2. La favola..... | 24 |
| 4.3. Due favolisti..... | 26 |
| 4.3.1. Esopo..... | 26 |
| 4.3.2. Fedro..... | 28 |

| | |
|--|-----------|
| 5. L'USO DELLA FAVOLA NELL'INSEGNAMENTO..... | 30 |
| 5.1. Le favole contribuiscono all'apprendimento linguistico e alla crescita..... | 31 |
| 5.2. Sullo scopo educativo della favola..... | 33 |
| 6. PARTE OPERATIVA..... | 34 |
| 6.1. L'analisi delle favole..... | 36 |
| 6.1.1. <i>La lepre e la tartaruga</i>..... | 36 |
| 6.1.1.1. La trama..... | 36 |
| 6.1.1.2. Attività didattiche ed esercizi..... | 37 |
| 6.1.2. <i>La volpe e la cicogna</i>..... | 44 |
| 6.1.2.1. La trama..... | 44 |
| 6.1.2.2. Attività didattiche ed esercizi..... | 45 |
| 6.1.3. <i>La cicala e la formica</i>..... | 52 |
| 6.1.3.1. La trama..... | 52 |
| 6.1.3.2. Attività didattiche ed esercizi..... | 54 |
| 6.1.4. <i>Il lupo e l'agnello</i>..... | 63 |
| 6.1.4.1. La trama..... | 63 |
| 6.1.4.2. Attività didattiche ed esercizi..... | 64 |
| 6.1.5. <i>Il leone e il topo</i>..... | 73 |
| 6.1.5.1. La trama..... | 73 |
| 6.1.5.2. Attività didattiche ed esercizi..... | 74 |
| 6.1.6. <i>La volpe e l'uva</i>..... | 82 |
| 6.1.6.1. La trama..... | 82 |
| 6.1.6.2. Attività didattiche ed esercizi..... | 83 |
| 6.1.7. <i>Il topo di campagna e il topo di città</i>..... | 91 |

| | |
|--|------------|
| 6.1.7.1. La trama..... | 91 |
| 6.1.7.2. Attività didattiche ed esercizi..... | 93 |
| 6.1.8. <i>Il corvo e la volpe</i>..... | 101 |
| 6.1.8.1. La trama..... | 101 |
| 6.1.8.2. Attività didattiche ed esercizi..... | 102 |
| 7. LA RIFLESSIONE SULLE ATTIVITÀ PROPOSTE..... | 110 |
| 7.1. Le attività per la presentazione del lessico..... | 110 |
| 7.2. Le attività per la comprensione del testo..... | 113 |
| 7.3. Le attività per la fissazione del lessico e i giochi..... | 114 |
| 8. CONCLUSIONE..... | 115 |
| 9. BIBLIOGRAFIA..... | 116 |
| 9.1. Riferimenti bibliografici..... | 116 |
| 9.2. Riferimenti sitografici..... | 117 |
| 9.3. Materiali video e audio..... | 118 |
| 9.4. Immagini..... | 120 |
| 10. RIASSUNTO..... | 121 |
| 11. SAŽETAK..... | 122 |
| 12. SUMMARY..... | 123 |

1. INTRODUZIONE

Imparare una lingua straniera è un processo molto complesso, ma quando la lingua viene studiata in modo divertente, allora impararla non dovrebbe essere un problema. I bambini sono quelli che imparano più velocemente degli adulti.

Esistono le fonti e i materiali di ogni tipo (libri di testo, libri di esercizi, siti web, materiali video e audio, cartoni animati, canzoni, film...) attraverso i quali si può imparare una lingua straniera e uno di questi materiali potrebbe essere anche la favola, nel nostro caso si tratta delle favole di Esopo. Le favole, le fiabe, le storie in generale sono più o meno note agli apprendenti (hanno letto le storie all'asilo, prima di andare a letto...) e questo presenta un ulteriore incoraggiamento nell'apprendimento della lingua.

Lo stimolo principale per la stesura della tesi, tra l'altro, è il potenziale che le favole di Esopo hanno nell'apprendimento della lingua italiana. Un breve testo offre tante opportunità per imparare la lingua, soprattutto quelle che riguardano il lessico. La favola è un testo molto utile perché può essere utilizzata per svolgere diverse attività didattiche (lessicali, testuali, ludiche e tante altre) attraverso le quali l'apprendente studia la lingua. I bambini incontrano diversi personaggi, animali, luoghi, ambienti e un mondo pieno di colori, creativo e fantasioso. Ogni favola ha una morale che indica ai bambini comportamenti brutti e insegna loro come dovrebbero comportarsi.

La favola permette agli apprendenti di essere sé stessi, di essere veramente quelli che sono e di rimanere bambini. Gli apprendenti hanno la libertà di condividere la propria creatività e fantasia con altri bambini. Sono spensierati, curiosi e mostrano un grande desiderio per ciò che viene offerto e questo permette loro di risolvere con facilità gli esercizi e gli ostacoli che sono proposti dall'insegnante. Ai bambini piace essere bambini, perdersi in quel mondo dell'immaginazione e uscire dal mondo della realtà e proprio questi sono stati i motivi per i quali è stata scelta la favola come fonte da cui trarre le idee per creare varie attività didattiche.

1.1. Obiettivi

L'obiettivo principale della tesi è mostrare come una lingua straniera, nel nostro caso l'italiano, può essere studiata attraverso 8 (otto) favole di Esopo: *La lepre e la tartaruga*, *La volpe e la cicogna*, *La cicala e la formica*, *Il lupo e l'agnello*, *Il leone e il topo*, *La volpe e l'uva*, *Il topo di campagna e il topo di città*, *Il corvo e la volpe*.

Il focus è sull'apprendimento del lessico. Da ogni favola si possono trarre diversi campi lessicali o semantici che testimoniano la ricchezza del vocabolario della favola stessa. I campi lessicali o semantici possono essere ampliati e approfonditi introducendo parole nuove che non sono presenti nelle favole. Le favole si riferiscono a vari argomenti: dal cibo e dai generi alimentari fino agli animali e agli ambienti naturali. L'apprendente entra in contatto con una vasta gamma di parole (sostantivi, aggettivi, verbi...) ed espressioni. La favola è un breve testo su cui si può lavorare: sul lessico o sulla grammatica o su entrambe le parti della lingua allo stesso tempo.

Il secondo obiettivo della tesi è quello di mostrare in che modo varie attività didattiche possono essere create a partire da un breve testo della favola. L'apprendente ha la possibilità di apprendere la lingua, scrivere, parlare, disegnare, colorare, giocare.

Nella parte operativa vengono presentate 10 (dieci) attività didattiche che sono divise in attività per la presentazione del lessico, per la comprensione del testo e per la fissazione del lessico e i giochi. Le attività sono destinate agli apprendenti croati dalla prima alla quarta classe della scuola elementare. Le attività che si creano all'interno di ogni favola sono solo alcuni degli esercizi che si possono creare per gli apprendenti.

Il terzo obiettivo della tesi è quello di mostrare quante cose possono imparare gli apprendenti attraverso la favola. Gli apprendenti a cui sono destinate queste attività sono ancora piccoli e scoprono cose nuove della vita:

- scoprono nuovi personaggi (animali) e nuovi ambienti
- imparano come comportarsi
- imparano cosa è bene e cosa è male, cosa è permesso e cosa non è permesso fare
- attraverso la morale apprendono i veri valori della vita
- leggendo le favole crescono e imparano anche una nuova lingua

1.2. Metodologia

La parte centrale di questa tesi consiste nell'analisi di 8 (otto) favole di Esopo: *La lepre e la tartaruga*, *La volpe e la cicogna*, *La cicala e la formica*, *Il lupo e l'agnello*, *Il leone e il topo*, *La volpe e l'uva*, *Il topo di campagna e il topo di città*, *Il corvo e la volpe*.

Le favole prese per l'analisi didattica sono destinate agli apprendenti croati che hanno appena iniziato a studiare l'italiano come lingua straniera (In Croazia la scuola elementare dura 8 (otto) anni e l'italiano come materia opzionale si insegna dalla prima classe). Le favole sono destinate per lo più agli apprendenti dalla prima alla quarta classe della scuola elementare, cioè a quelli più piccoli (livello linguistico di base, A1). Ogni favola può costituire un'unità didattica che è suddivisa in più lezioni.

L'analisi di ogni favola consiste in due parti: la trama (protagonisti, tempo, luogo, materiale video, morale) e attività didattiche ed esercizi che si dividono in tre parti (le attività per la presentazione del lessico o esercizi lessicali, le attività per la comprensione del testo o esercizi testuali e le attività per la fissazione del lessico e i giochi).

Le attività didattiche sono state create autonomamente. Dall'altra parte, per la stesura della parte teorica sono stati presi in considerazione molti studi che trattano gli argomenti analizzati. Le immagini utilizzate nella tesi sono state prese dai diversi siti web.

Le fasi seguite nel processo della realizzazione della tesi sono:

- studio dei concetti glottodidattici
- punti cardinali nell'insegnamento e nell'apprendimento della lingua
- l'uso della favola nell'insegnamento e nell'apprendimento della lingua
- creazione delle attività didattiche e degli esercizi
- analisi delle attività didattiche e degli esercizi
- riflessione sulle attività proposte
- conclusione

1.3. Composizione

La tesi comprende 12 (dodici) capitoli: introduzione, parte teorica, insegnamento e apprendimento del lessico, differenza tra fiaba e favola, uso della favola nell'insegnamento, parte operativa, riflessione sulle attività proposte, conclusione, bibliografia e i tre riassunti in italiano, croato e inglese.

Il primo capitolo inizia con una breve introduzione dell'argomento e si parla degli obiettivi della tesi, della metodologia utilizzata e della struttura della tesi.

Nel secondo capitolo vengono presentate le informazioni e le caratteristiche principali sulla glottodidattica, disciplina chiave nell'insegnamento delle lingue straniere. Vengono presentati i tre concetti che fanno parte della glottodidattica e senza i quali non è possibile immaginarla: approccio, metodo e tecnica glottodidattica. Nel terzo capitolo vengono presentate le caratteristiche principali dei concetti applicati nell'analisi di otto favole di Esopo nella parte operativa: il *Lexical Approach* (approccio lessicale), glottodidattica ludica e metodo TPR (Risposta fisica totale). Si riflette sull'approccio lessicale dove il lessico è la componente più importante nell'apprendimento della lingua straniera. Si spiega l'importanza e anche i vantaggi dell'utilizzo dei giochi nell'apprendimento della lingua straniera e viene posto l'accento sul metodo TPR (Risposta fisica totale). Una parte della tesi è dedicata ai vantaggi dell'uso dei materiali autentici nell'insegnamento della lingua straniera.

Nel quarto capitolo vengono presentati due generi letterari, la fiaba e la favola che in Italia si usano spesso come sinonimi e le loro caratteristiche mostrano le differenze tra fiaba e favola. Vengono presentati due favolisti Esopo e Fedro, le informazioni più importanti sulla loro vita e sulle loro opere più famose. Inoltre, si menzionano altri favolisti famosi e gli autori delle fiabe e le loro opere. Si può dire che il capitolo centrale della parte teorica è il quinto capitolo dove si parla dell'uso della favola nell'insegnamento delle lingue straniere. Così, vengono sottolineate numerose ragioni per cui le favole svolgono un ruolo importante nell'educazione. Alcuni pedagogisti e psicologi presentano le loro osservazioni sulla favola e sulla sua importanza nell'educazione.

Il sesto capitolo, la parte operativa, consiste nell'analisi di 8 (otto) favole di Esopo: *La lepre e la tartaruga*, *La volpe e la cicogna*, *La cicala e la formica*, *Il lupo e l'agnello*, *Il leone e il topo*, *La volpe e l'uva*, *Il topo di campagna e il topo di città*, *Il corvo e la volpe*. L'analisi di ogni favola si può dividere in due parti: la prima parte comprende le informazioni principali sulla favola (trama, protagonisti, tempo, luogo, materiale video, morale) e nella seconda parte

vengono presentate 10 (dieci) attività didattiche che comprendono le attività per la presentazione del lessico, per la comprensione del testo e per la fissazione del lessico e i giochi.

Il settimo capitolo comprende la riflessione sulle attività proposte.

Segue la conclusione e anche la bibliografia che si divide in riferimenti bibliografici, riferimenti sitografici, materiale video e audio e immagini.

Infine, ci sono i tre riassunti scritti in italiano, croato e inglese.

2. PARTE TEORICA

2.1. Che cos'è la glottodidattica?

La glottodidattica è la scienza che si occupa dell'educazione linguistica ed è una disciplina di studio che è indispensabile per l'insegnamento della lingua straniera (Chiapedi 2009: 6-7). Che cos'è la lingua straniera? La lingua straniera è una lingua che è studiata in una zona dove questa lingua non è presente (Balboni 2002: 58). Questa scienza ha subito l'influenza di molte discipline che sono: la linguistica applicata, la psicolinguistica, la neurolinguistica e anche gli studi sull'interlingua e quelli che sono relativi alle scienze della formazione (Chiapedi 2009: 6).

Negli anni Settanta del ventesimo secolo, al lessico e agli elementi sociopragmatici non si dava molta importanza e al primo posto si trovava l'insegnamento della grammatica. Conoscere un sistema linguistico significava saper usare le regole morfosintattiche per formare frasi grammaticalmente corrette. La glottodidattica era basata sul paradigma *presentazione/esercitazione/produzione* e l'insegnante presentava una regola agli apprendenti che dovevano risolvere gli esercizi ripetitivi per poter memorizzarla e dopo si procedeva alla produzione linguistica per confermare l'apprendimento della regola presentata. Hymes, noto come antropologo americano, ha introdotto il concetto di competenza comunicativa e da allora si nota un grande cambiamento nella glottodidattica. Inoltre, grazie a questa trasformazione, viene modificata la visione glottodidattica e la glottodidattica viene basata sul paradigma *osservazione/ipotizzazione/sperimentazione*. In questo modo, l'apprendente diventa il centro del processo di apprendimento e la lingua viene costituita da un lessico grammaticalizzato.¹

2.1.1. I fondamenti teorici della glottodidattica – gli approcci e i metodi

La glottodidattica si basa sui fondamenti teorici che sono: *approccio, metodo e tecnica* ed essi forniscono indicazioni ad ogni insegnante su come operare in classe (Chiapedi 2009: 7-8).

L'*approccio* è il termine che fa riferimento, non solo alle finalità dell'educazione linguistica, ma anche alla filosofia che sta alla base sia dell'insegnamento sia dell'apprendimento di una lingua. Inoltre, individua le mete e gli obiettivi che sono fondamentali nell'insegnamento di una lingua, seleziona i dati e gli impianti epistemologici ed essi vengono organizzati secondo i

¹ <https://prezi.com/xslschy8a05w/approccio-lessicale/> (1/6/2023)

parametri propri della glottodidattica. Un approccio può essere valutato, non solo in base alla fondatezza scientifica delle teorie esterne alla glottodidattica, ma anche in base alla sua coerenza interna e in base alla sua capacità di generare metodi che sono importanti per la realizzazione dell'approccio (Chiapedi 2009: 8-9).

Il secondo termine è il *metodo* (che deriva da un approccio), è un insieme di principi metodologici e glottodidattici che sono molto importanti perché permettono di trasformare l'approccio in tre serie: in una serie di materiali didattici, poi in una serie di modalità d'uso e alla fine in una serie di selezione delle tecniche glottodidattiche adeguate. Così, un metodo è adeguato o inadeguato rispetto all'approccio e può essere coerente o incoerente al suo interno (Chiapedi 2009: 7-9).

Esistono vari approcci glottodidattici e questi sono: *approccio formalistico*, *approccio diretto*, *approccio strutturalista*, *approccio comunicativo* e *approccio umanistico – affettivo*. **L'approccio formalistico** è un approccio fondamentale sviluppatosi nel 1700. In questo periodo la lingua latina perde il carattere di lingua franca e diventa lingua morta. Così, la lingua latina non è più uno strumento di comunicazione, ma diventa un insieme di regole grammaticali. Da questo approccio proviene il *metodo grammaticale – traduttivo* e il risultato generale di questo metodo è l'incapacità dell'apprendente a comprendere e a parlare una lingua straniera.² Questo metodo si basa sulla lingua scritta nei testi letterari e si concentra sulla grammatica. Si usano le tecniche come la traduzione, il riempimento di spazi (Semplici 2020: 40).

L'approccio diretto è uno degli approcci che si è sviluppato nell'800. Secondo questo approccio 1) la lingua straniera viene appresa per contatto con l'ambiente nel quale si parla questa lingua o tramite la conversazione con l'insegnante madre lingua, 2) la lingua viene appresa senza l'ausilio della lingua materna e alla fine 3) la lingua viene appresa senza preoccuparsi della grammatica.³

L'approccio strutturalista si è sviluppato negli anni Cinquanta del ventesimo secolo ed è basato sulla teoria dell'apprendimento neo – behavioristica di Skinner e secondo questa teoria ogni individuo nasce come *tabula rasa* e nella mente si sviluppano le sequenze, simbolo – risposta – rinforzo. Nell'approccio strutturalista converge il *metodo audio – orale*. Le frasi e le parole

² <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (17/9/2023)

³ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (17/9/2023)

che si ripetono vengono presentate oralmente agli apprendenti. Alcuni degli aspetti di questo metodo si usano oggi: l'aspetto fonetico, la pronuncia e altri.⁴

L'approccio comunicativo è uno degli approcci glottodidattici che si è sviluppato negli anni Sessanta del ventesimo secolo ed è alla base dell'insegnamento delle lingue straniere. Lo scopo dell'insegnamento delle lingue straniere è il raggiungimento della competenza comunicativa che comprende seguenti competenze: la competenza linguistica (la fonetica, la grafemica, il lessico), la competenza sociolinguistica (le varietà linguistiche, lo stile linguistico), la competenza paralinguistica (il tono della voce, l'uso delle pause) e alla fine la competenza extralinguistica (riguarda le competenze cinesica, sensoriale). L'approccio lessicale (il *Lexical Approach*) di cui si parlerà in uno dei seguenti capitoli si sviluppa all'interno di questo approccio. Esistono due metodi comunicativi: il primo è il *metodo situazionale* e il secondo è il *metodo nozionale – funzionale*). Il metodo situazionale è il metodo sviluppato tra gli anni Sessanta del ventesimo secolo e mette in primo piano il concetto di situazione e la lingua è inserita in una situazione comunicativa. Inoltre, in ogni situazione si svolge un dialogo tenendo conto dei ruoli dei locutori, dei tempi, dei luoghi. Il metodo nozionale – funzionale, sviluppato negli anni Settanta del ventesimo secolo, è un metodo dove la lingua è analizzata in termini di scopi comunicativi universali, atti linguistici sotto il nome "funzioni" (salutare, presentarsi) che implicano, per poter essere realizzate la conoscenza delle varie "nozioni" (nozioni spaziali, nozioni temporali o quelle di numero e di genere).⁵

Gli approcci umanistico – affettivi comprendono approcci e metodi che si sono sviluppati negli anni Sessanta del ventesimo secolo. I metodi che si trovano sotto l'etichetta di questo approccio sono: TPR, *Natural Approach*, *Suggestopedia* e altri. Questi metodi mostrano l'interesse per gli aspetti della personalità umana sia quelli cognitivi sia quelli affettivi e fisici. Un'altra caratteristica di questi metodi è l'assenza o limitazione di processi generatori d'ansia. Inoltre, è importante la ricerca di una piena attuazione delle potenzialità di una persona, le persone non hanno le stesse potenzialità ed esse non si sviluppano attraverso gli stessi strumenti, ma possono integrarsi e potenziarsi vicendevolmente.⁶ Vengono presi in considerazione bisogni dell'apprendente, i suoi stili di apprendimento e l'apprendente viene vissuto in tutta la sua totalità, con le sue emozioni. Così, diventa una "persona" da sostenere nella formazione della sua identità (Semplici 2020: 44-45).

⁴ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (17/9/2023)

⁵ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (17/9/2023)

⁶ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (17/9/2023)

2.1.1.1. Le tecniche glottodidattiche

Quando si insegna una lingua straniera si propongono delle attività da svolgere che sono chiamate “attività didattiche” che comprendono vari compiti ed esercizi. Le attività si realizzano attraverso *tecniche didattiche* e sono dei compiti che sono assegnati agli apprendenti in un percorso di apprendimento che è guidato in classe (Semplici 2020: 85). Queste tecniche glottodidattiche sono le attività e gli esercizi che sostengono l’apprendimento delle lingue e realizzano in classe le indicazioni del metodo e anche le finalità dell’approccio (Chiapedi 2009: 7-9).

Bisogna distinguere questi due termini: le attività e gli esercizi. Quindi, le attività sono quelle in cui si usa la lingua e si raggiunge uno scopo comunicativo e gli esercizi servono per esercitarsi. Inoltre, le attività sono motivanti e coinvolgono entrambi gli emisferi del cervello e gli esercizi possono essere poco motivanti, non coinvolgono entrambi gli emisferi del cervello e possono essere demotivanti e noiosi (D’Annunzio 2014: 5).

Esistono delle attività per la comprensione orale e per la comprensione scritta. Tra le tecniche che si possono usare per verificare la comprensione orale e scritta sono: l’abbinamento, il *cloze*, l’incastro (Chiapedi 2009: 7-9). Inoltre, esistono delle attività per la produzione orale e scritta. Si possono usare le tecniche: il monologo, la stesura di testo scritto, il riassunto, la parafrasi, la perifrasi, la traduzione. Oltre alle attività per la comprensione e per la produzione orale e scritta esistono delle attività per la comprensione di un testo. Tra le tecniche che si possono usare sono: le domande, la scelta multipla, il vero/falso, la griglia, il *matching*, il riconoscimento. Oltre a queste attività esistono delle attività che sono legate all’interazione scritta e orale. Si possono usare le tecniche: il *pattern – drill*, la drammatizzazione, il *roleplay*, la conversazione, la discussione, i *task*, il gioco su schema, la stesura di testo scritto. È importante menzionare le attività che sono legate alla mediazione. La mediazione è un passaggio da una lingua a un’altra lingua (a livello orale e scritto) e può essere la trasformazione di un testo in uno equivalente che è scritto nella stessa lingua. Tra le tecniche che si possono usare sono: la parafrasi, il riassunto, la traduzione, il *pairing*, il *jigsaw* (Semplici 2020: 85-113).

3. L'INSEGNAMENTO E L'APPRENDIMENTO DEL LESSICO

L'apprendimento del lessico è una parte rilevante della competenza linguistica. Secondo Jim Scrivener, uno scrittore famoso, il lessico è “la banca dati interna” di parole e di loro combinazioni che, per la loro produzione, non richiedono ricorso a regole grammaticali (Seyidova 2018: 16-17).

Quando si imparano nuove parole ogni apprendente deve seguire un percorso prestabilito dove risponde a determinate domande. Quindi, esamina la parola che non conosce e deve vedere se questa parola è un nome, un verbo ecc., cioè individuare la sua categoria grammaticale (*fase 1*). Esamina la frase in cui si trova la parola sconosciuta (*fase 2*). Inoltre, esamina la relazione tra la frase dove si trova la parola sconosciuta e le altre frasi (*fase 3*). L'apprendente deve fare un'ipotesi sul significato della parola (*fase 4*). Alla fine, controlla se l'ipotesi è corretta, poi deve sostituire la parola nuova con la parola che è ipotizzata e scomporre la parola nuova in prefisso, radice e suffisso per vedere se l'ipotesi è corretta (*fase 5*) (Corda, Marellò 2004: 15-26, 129-143).

Ogni insegnante deve aver sempre chiaro qual è lo scopo dell'esercizio che vuole proporre agli apprendenti nella classe, cioè deve aver chiaro quale tipo di competenza e quali conoscenze si intendono sviluppare attraverso gli esercizi proposti. Gli apprendenti devono saper usare strategie di apprendimento per poter eseguire vari compiti, non solo quelli ricettivi e produttivi. Inoltre, devono saper usare strategie per poter capire il significato di parole sconosciute o per poter trasmettere un messaggio senza conoscere la parola esatta nella lingua straniera (Corda, Marellò 2004: 128-145). L'acquisizione delle conoscenze lessicali si svolge sia in maniera graduale sia in maniera associativa e secondo le ricerche fatte, agli inizi dell'apprendimento, le parole sono associate in base alla forma e al suono e dopo, nelle fasi più avanzate, le parole sono associate in base al loro significato (Corda, Marellò 2004: 130-150).

Il lessico di una lingua può essere osservato dal punto di vista qualitativo e dal punto di vista quantitativo. Per quanto riguarda l'osservazione del lessico dal punto di vista quantitativo, per vedere di quante parole è composta una lingua bisogna aprire il vocabolario. Secondo una stima conservativa il vocabolario di una persona adulta e colta comprende circa 20 000 (ventimila) famiglie di parole. Dall'altra parte, l'apprendente che inizia la scuola elementare conosce circa 5000 (cinquemila) parole e dopo, durante il periodo scolastico, impara circa 1000 (mille) parole all'anno. Il vocabolario di De Mauro, che è diviso in 3 (tre) categorie (vocabolario fondamentale, vocabolario di alto uso e vocabolario di alta disponibilità), propone un

vocabolario di base di circa 7000 (settemila) parole che fanno le persone che hanno completato la scuola media inferiore dell'obbligo. Per quanto riguarda l'osservazione del lessico dal punto di vista qualitativo, ogni parola ha una serie di proprietà che bisogna conoscere (forma, struttura morfologica, *pattern* sintattico nella frase, significato, relazioni con altre parole, collocazioni privilegiate). Quando si conoscono tutte queste proprietà si conosce una parola (Bralić 2012: 510-525).

Esistono due conoscenze del lessico: la conoscenza potenziale (quando un apprendente straniero riconosce le parole senza averle mai sentite) e la conoscenza reale del lessico (quando un apprendente straniero conosce le parole dopo che le ha incontrate nell'input). Inoltre, il lessico può essere attivo (si producono le parole) e passivo (si riconoscono le parole). Bisogna menzionare un'altra distinzione che riguarda la conoscenza e il controllo. Gli autori Bialystok e Sharwood Smith vedono la conoscenza come il rappresentatore del lessico nella mente dell'uomo e il controllo come una capacità di elaborare il lessico durante l'affettiva esecuzione. L'approccio lessicale, che sposta l'accento sulla comunicazione, aiuta a rendere l'apprendimento della lingua più stimolante e a sviluppare l'autostima negli apprendenti (Bralić 2012: 509-530).

Negli ultimi anni la glottodidattica ha dato l'importanza al ruolo autonomo degli apprendenti quando si impara una lingua straniera. L'autonomia è la capacità di apprendere in modo autonomo il lessico di una lingua (Corda, Marellò 2004: 130-140).

Un fattore importante per l'apprendimento in generale è la motivazione che un apprendente deve avere quando impara una lingua straniera. Ci sono dei fattori che rendono facile o più difficile l'apprendimento del lessico come, per esempio, precedenti esperienze, non solo nella madrelingua, ma anche in altre lingue straniere, poi il modo in cui vengono imparate le parole o la difficoltà delle parole e simile (Corda, Marellò 2004: 130-145).

Nell'ottica comunicativa e umanistico – affettiva, per i bisogni di questa tesi si affronteranno l'*approccio lessicale*, la *glottodidattica ludica* e il *metodo TPR* che vengono applicati nell'analisi di 8 (otto) favole di Esopo. Gli apprendenti in tal modo possono imparare parole nuove, ampliare il lessico e lo possono fare, tra l'altro, in modo divertente e rilassato, cioè attraverso il gioco.

3.1. Il *Lexical Approach* – la lingua è lessico grammaticalizzato

Il *Lexical Approach* (l'approccio lessicale) è un'evoluzione nei paradigmi metodologici della glottodidattica dove sono importanti, non solo il lessico e la grammatica, ma anche la crescita di un uomo plurilingue che deve essere capace di comunicare e di interagire con il mondo. Come è già stato detto, questo approccio, che è stato proposto dal linguista Michael Lewis, si colloca all'interno dell'approccio comunicativo dove si esprime una forte valenza, chiamata la valenza umanistico – affettiva.⁷

L'approccio lessicale vede il lessico come base di una lingua e la lingua come un lessico grammaticalizzato. Lewis sostiene che una lingua sia un organismo che è unitario e complesso e che comprende varie unità lessicali che sono legate tra di loro e nelle quali è stata integrata la grammatica. Il processo di apprendimento della grammatica di una lingua può avvenire solo assieme all'acquisizione del lessico (Seyidova 2018: 17-18).

Il linguista spiega la differenza tra il vocabolario e il lessico. Secondo lui il vocabolario è inteso come uno *stock* di singole parole che hanno significati fissi e il lessico include combinazioni delle parole e rappresenta la comunicazione che può essere codificata, non solo in parole singole, ma anche in gruppi di parole e intere frasi (Seyidova 2018: 18-19).

Inoltre, l'approccio lessicale parte dai molti presupposti e uno degli aspetti più importanti è che il lessico è la base di una lingua. Un altro aspetto di cui bisogna tener conto è che la dicotomia grammatica/lessico non è valida. Inoltre, la lingua è come una risorsa personale e consiste di *chunks* multi – parole. Uno degli aspetti è che la lingua efficace rappresenta un concetto che è più ampio di lingua accurata. La competenza sociolinguistica rappresenta la base della competenza grammaticale. Per quanto riguarda gli errori di grammatica, essi vanno accettati come intrinseci al processo di apprendimento. Questi sono dei presupposti che dimostrano quanto differenzia l'approccio dalla tradizionale dicotomia tra 2 (due) elementi, cioè tra il lessico e la grammatica, si ispirano ai principi della lessicogrammatica ovvero una grammatica che è ricavata dal lessico di alta frequenza. L'input dovrebbe essere, non solo ricco, autentico e contestualizzato, ma dovrebbe essere il più diversificato possibile (Seyidova 2018: 16-19).

Così, secondo Lewis ci sono quattro categorie in cui si può suddividere il lessico di una lingua e queste sono: *word/polyword*, poi *collocations* (queste due categorie riguardano il significato referenziale), *institutionalized utterances* e alla fine *sentence frames and heads* (queste due

⁷ <https://prezi.com/xslschy8a05w/approccio-lessicale/> (1/6/2023)

categorie riguardano il significato pragmatico).⁸ Secondo lui la grammatica non è la base dell'apprendimento linguistico e lui sposta l'accento sul lessico, cioè su un "lessico grammaticalizzato". L'approccio lessicale cerca di portare l'attenzione degli apprendenti su quei "blocchi" prefabbricati di parole e di espressioni che possono essere fisse o semifisse e che costituiscono la vera base di una lingua. Inoltre, ascoltando e leggendo si può creare un intero mondo di immagini a partire dalle parole, frasi o espressioni che possono arrivare attraverso gli occhi o attraverso le orecchie (Bralić 2012: 515-525).

3.2. La glottodidattica ludica

La glottodidattica ludica rappresenta una metodologia didattica che nasce dall'approccio umanistico – affettivo e propone varie tecniche glottodidattiche che sono basate sul gioco. La metodologia ludica non deve essere confusa con vari giochi in classe che si possono svolgere al termine della lezione o nei momenti di stanchezza. La metodologia ludica assegna al gioco un valore strategico per poter raggiungere obiettivi, non solo linguistici, ma anche quelli formativi. Perché è importante giocare? Attraverso il gioco si può stimolare la motivazione, si può presentare materiale linguistico o far esercitare la lingua in maniera rilassata e si può creare un contesto autentico e significativo per gli apprendenti. Queste cose sono possibili, non solo se il gioco diventa *gioco glottodidattico* e nasce con obiettivi linguistici e formativi, ma anche se si colloca all'interno di un percorso didattico e svolge le sue funzioni.⁹

Secondo lo studioso Giovanni Freddi esistono alcuni principi fondamentali su cui si deve basare questa metodologia e questi sono: *sensorialità, motricità, semioticità, relazione interpersonale, pragmaticità, emozione ed autenticità nel gioco*. Per quanto riguarda la *sensorialità*, l'apprendente deve attivare tutti i canali sensoriali per poter sviluppare le rappresentazioni mentali e neurobiologiche stabili. Inoltre, le parole si possono imparare meglio se sono associate, ad esempio, a immagini, sapori. La *motricità* è uno dei principi fondamentali. Attraverso la lingua si possono dare ordini e si può associare la lingua ai più svariati tipi di movimento. Uno dei principi è la *semioticità*. La lingua straniera, nel nostro caso la lingua italiana, fa parte del linguaggio verbale e di altri linguaggi (linguaggio del corpo, espressioni del volto). Per quanto riguarda la *relazione interpersonale*, si devono sviluppare le competenze sociali. Questa metodologia favorisce le relazioni tra gli apprendenti e con gli insegnanti. La

⁸ <https://prezi.com/xslschy8a05w/approccio-lessicale/> (1/6/2023)

⁹ <https://www.psicolab.net/la-glottodidattica-ludica/> (1/6/2023)

lingua rappresenta uno strumento di comunicazione interpersonale. Uno dei principi è anche la *pragmaticità*. Quindi, la lingua è uno strumento che è concreto ed utile per “fare delle cose”. L’apprendente capisce l’importanza dell’uso della lingua straniera per raggiungere gli scopi e per soddisfare i suoi bisogni. L’*emozione* è uno dei principi fondamentali. L’apprendente può imparare meglio una lingua se essa è associata ad emozioni positive. Durante il gioco nascono emozioni forti e il bambino è coinvolto in attività stimolanti e sfidanti. È importante creare un equilibrio tra competizione e cooperazione e non sviluppare emozioni negative come lo stress, l’ansia. L’ultimo principio è l’*autenticità del gioco*. Bisogna creare una situazione che è autentica a livello psicologico. Così, in questa situazione si possono trovare due anglofoni che comunicano in italiano o un apprendente che si rivolga in italiano ad una bambola (Pastore 2017: 100-102).

3.2.1. La ludicità e il gioco

Esistono due termini importanti per la didattica ludica: la ludicità e il gioco. La ludicità significa creare un ambiente di apprendimento che è rilassante e motivante nel processo di apprendimento. Inoltre, è un ambiente ricco di stimoli positivi e l’apprendente partecipa ad attività di cooperazione e di competenza positiva con i compagni di classe. In tale clima di lavoro lo studio di una lingua si svolge attraverso un percorso naturale di scoperta dove è inclusa la personalità dell’apprendente. Dall’altra parte, il gioco è una tecnica didattica che permette il conseguimento, non solo degli obiettivi, ma anche delle mete educative.¹⁰

La tradizionale glottodidattica anglosassone utilizza il termine *Play e Game* e secondo i teorici Fabio Caon e Sonia Rutka il *game* è “*l’attività ludica retta da regole socialmente imposte e accettate dal giocatore*”. Così, si svolgono varie tecniche ed attività in classe dove l’obiettivo principale è l’apprendimento della lingua. Questo contesto di apprendimento (dove sono presenti *Play e Game*) permette agli apprendenti di raggiungere gli obiettivi dell’educazione linguistica in un contesto dove non sono presenti ansia e stress negativi. Bisogna menzionare una prassi didattica di ispirazione ludica che osserva la teoria delle intelligenze multiple di un teorico famoso Howard Gardner in quanto i giochi aiutano ad aumentare la diversità intellettuale degli apprendenti.¹¹

¹⁰ <https://www.itals.it/articolo/la-didattica-ludica-nell%E2%80%99insegnamento-linguistico> (14/4/2023)

¹¹ <https://www.itals.it/articolo/la-didattica-ludica-nell%E2%80%99insegnamento-linguistico> (14/4/2023)

Il gioco non è solo un divertimento, ma è una modalità privilegiata per imparare e per sperimentare una lingua. Inoltre, il gioco è l'attività che è molto utile e coinvolge gli apprendenti nella sua quotidianità. Così, il gioco permette di coinvolgere le loro capacità e abilità e oltre alle capacità e abilità il gioco coinvolge le loro capacità cognitive e abilità sensomotorie. Il gioco permette agli apprendenti di imparare la grammatica in un modo divertente e così attraverso il gioco si sviluppano le competenze comunicative, il gioco stimola i vari tipi di intelligenza ecc. Giocando con i compagni di classe l'apprendente sviluppa vari comportamenti e impara, non solo a perdere in maniera serena, ma anche a vincere rispettando i compagni di classe. Le attività ludiche aiutano a esprimere la creatività ed esse stimolano l'inventiva e la fantasia. Inoltre, il gioco offre la possibilità di un approccio metacognitivo allo studio di una lingua e questo aiuta l'apprendente a ricercare il proprio sapere in maniera autonoma e responsabile. I giochi promuovono il biculturalismo e gli apprendenti si avvicinano a una dimensione culturale che è diversa dalla loro. Non viene messo in centro solo il sapere la lingua, ma viene messo anche **il saper fare lingua e il saper fare con la lingua**.¹²

I giochi aiutano, non solo a rompere il ghiaccio, ma anche a superare imbarazzo e timidezza. Così, i giochi aiutano a incoraggiare gli apprendenti più riservati a partecipare con piacere alle attività e ai compiti che sono proposti dall'insegnante. Le attività ludiche aiutano a suscitare nella classe interesse e voglia di imparare attraverso la motivazione che è basata sulla curiosità e sul piacere ed è punto fondamentale dell'insegnamento linguistico. Un vantaggio importante del gioco è che un argomento "serio" come la grammatica può essere accettato con serenità ed entusiasmo. Inoltre, alla fase ludica deve seguire un momento di riflessione, cioè il dopogioco e l'apprendente si attiva metacognitivamente per poter avviare una sistematizzazione grammaticale delle strutture utilizzate durante il gioco. Secondo Giovanni Freddi il gioco permette di lavorare sui diversi livelli semiotici che sono: il livello linguistico, sociolinguistico, motorio, poi prossemico e alla fine musicale e iconico. Il teorico Stephen D. Krashen spiega la cosiddetta *Rule of forgetting*, quando l'apprendente gioca dimentica che sta studiando una lingua.¹³

Quali attività ludiche si possono svolgere? Esistono varie tipologie di attività e di giochi come diverse attività di simulazione e i giochi che sono basati sulla competizione, sull'*information gap* e i giochi di memoria. Si possono usare filastrocche, canzoni (che sono utili per la fissazione e per la memorizzazione) o giochi di movimento e giochi di sport (D'Annunzio 2014: 26).

¹² <https://www.itals.it/articolo/la-didattica-ludica-nell%E2%80%99insegnamento-linguistico> (14/4/2023)

¹³ <https://www.itals.it/articolo/la-didattica-ludica-nell%E2%80%99insegnamento-linguistico> (14/4/2023)

Queste attività e i giochi si prestano molto bene allo svolgimento di attività che sono ispirate al *Natural Approach*. Quindi, secondo i teorici Krashen e Tracy D. Terrell nel processo di apprendimento si verifica uno sviluppo naturale. Il gioco può essere sfruttato per attività, non solo di *Suggestopedia*, ma anche di *Silent Way* che, secondo due teorici Georgi Lozanov e Caleb Gattegno, creano un clima di lavoro che è privo di fattori che possono provocare agitazione e tensione nervosa.¹⁴

3.3. Il metodo TPR

Il metodo TPR – *Total physical response* (Risposta fisica totale) è stato ideato dallo psicologo James Asher e questo si svolge all’inizio degli anni Sessanta del ventesimo secolo (Chiapedi 2009: 26). Il metodo TPR si sviluppa sotto l’etichetta dell’approccio umanistico – affettivo.¹⁵

Questo metodo prevede l’utilizzo del corpo da parte dell’apprendente e questo si svolge attraverso giochi e attività motorie (Begotti 2006: 24). Secondo Asher la didattica può raggiungere efficacemente i suoi obiettivi se permette agli apprendenti di partecipare fisicamente, ad esempio, ad un atto apprenditivo (Kočeva 2018: 58).

Questo metodo significa coinvolgimento totale, psichico e fisico dell’apprendente nel processo di apprendimento di una lingua straniera e perciò è definito della “reazione fisica totale”. Così, sono presenti gesti, spostamenti e azioni non verbali che sono di carattere ludico (Chiapedi 2009: 26). Inoltre, l’insegnante può dare diverse indicazioni (*Prendi il pennarello giallo*). In questo modo, gli apprendenti eseguono un ordine e usano spontaneamente la lingua (Balboni 2002: 240).

Per quanto riguarda il lessico, esso è suddiviso tra parole astratte e concrete. Inoltre, le parole concrete sono mostrate con immagini ed esse sono collegate alle azioni che gli apprendenti devono eseguire. Dall’altra parte, quelle astratte sono scritte in L1 e L2 sui due lati di un cartoncino (Kočeva 2018: 60). Quindi, il metodo TPR è una strategia che introduce lo studio della lingua straniera a partire dall’esecuzione di istruzioni verbali, cioè i comandi. Questa forma verbale significa chiedere all’interlocutore di fare qualcosa e ha una funzione, non solo comunicativa trasparente, ma anche pragmatica, esplicita e comprensibile (Mastromarco 2005: 1).

¹⁴ <https://www.itals.it/articolo/la-didattica-ludica-nell%E2%80%99insegnamento-linguistico> (14/4/2023)

¹⁵ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (17/9/2023)

Secondo Asher il metodo TPR “è un potente strumento che permette agli studenti di interiorizzare ad alta velocità un’enorme quantità di lingua target” (Mastromarco 2005: 3).

Secondo Asher, attraverso il metodo TPR, l’acquisizione della lingua si può svolgere attraverso alcune condizioni che sono: il bio – program che può funzionare secondo una sequenza e secondo una modalità particolari, la lateralizzazione con il funzionamento dei due emisferi, poi l’attivazione della memoria a lungo termine e alla fine l’assenza di stress (Mastromarco 2005: 5-11).

Il metodo TPR si basa sulla premessa che il cervello possiede un meccanismo naturale che è predisposto per l’acquisizione delle lingue: il *biological programm*. Secondo Asher esistono le *language – body conversations (ridi, girati, stai fermo)*, il bambino non parla, solo ascolta e risponde con un’azione fisica. Inoltre, le espressioni che sono simili alle istruzioni e ai comandi possono essere usate per influenzare la posizione, il movimento del corpo. Le risposte fisiche segnalano che l’apprendente ha capito ciò che è stato detto. L’apprendente decodifica il linguaggio attraverso la mediazione delle azioni fisiche che sono sollecitate dalle espressioni e dai comandi degli adulti. Non sa parlare, ma capisce i comandi e in silenzio interiorizza la forma e i suoni della lingua materna. Inoltre, non sa produrre più di una parola o frase, ma sa comprendere frasi complesse (*Prendi la macchinina rossa e mettila nella scatola dei giochi in camera tua*) (Mastromarco 2005: 4-12).

Il vantaggio di questo metodo è che elimina lo stress e l’ansia (Chiapedi 2009: 26). È un metodo divertente, aiuta a costruire il vocabolario e a capire la lingua di destinazione. L’obiettivo di questo metodo è sviluppare una piacevole esperienza di apprendimento, ridurre lo stress e quello che è molto importante rendere l’apprendimento linguistico il più giocoso possibile. (Kočeva 2018: 60). Inoltre, non si crea competitività e si rivolge ai bisogni di varie intelligenze, per esempio, uditiva, visuale (Mastromarco 2005: 20-21).

Secondo Asher il metodo TPR è molto utile perché simula e accelera il “modello naturale” che è responsabile dell’acquisizione della lingua, poi attiva l’apprendimento attraverso l’esperienza motoria e l’apprendente usa l’emisfero destro nel processo di apprendimento della lingua e alla fine rispetta le differenze tra gli apprendenti e i ritmi individuali (Mastromarco 2005: 5).

3.3.1. Gli obiettivi TPR

Tra i principali obiettivi del metodo TPR sono: la comprensione dettagliata della lingua obiettivo, poi il *Role reversal* e la produzione e alla fine la fluenza che è l'abilità di legare e di ricombinare, non solo le parti, ma anche le strutture della lingua seconda. Oltre alla comprensione – esecuzione dei comandi, uno degli obiettivi di questo metodo è che il singolo apprendente inverta i ruoli esistenti nella classe e che prenda la parola per poter dirigere la risposta, sia dei compagni sia dell'insegnante. Inoltre, l'obiettivo a lungo termine di questo metodo è il raggiungimento di una abilità particolare che può essere riassumibile nella formula *output > input*. Questa formula significa che l'*output* prodotto è superiore all'*input* ricevuto. Quindi, gli apprendenti capiscono comandi nuovi che non hanno mai sentito prima (si possono usare i comandi *Tocca il banco o siediti sulla sedia* e il comando inatteso può essere *Siediti sul banco*). Inoltre, producono le stesse espressioni e parole e se all'*input* corrisponde un *output* uguale, non possono essere fluenti. Quando gli apprendenti comprendono comandi nuovi loro riescono ad acquisire la flessibilità linguistica. Ciò che è importante per la fluenza è l'abilità di comprendere e di produrre ricombinazioni originali, quindi, degli elementi che riescono ad acquisire (Mastromarco 2005: 11-15).

Asher suggerisce di utilizzare, non gli obiettivi a lungo termine, ma gli obiettivi a breve termine. La differenza tra questi due obiettivi è che, da una parte, gli obiettivi a lungo termine non hanno un significato per gli apprendenti e presentano anche un alto grado di astrazione e dall'altra parte gli obiettivi a breve termine sono concreti e misurabili e sviluppano la motivazione nel processo di apprendimento della lingua (Mastromarco: 12-16).

3.3.2. Le attività e le tecniche TPR

Il metodo TPR non può reggere tutto il carico di insegnamento – apprendimento e bisogna fare cambiamenti nei ritmi e nelle attività che si usano nella classe e tener conto della risposta. L'umorismo, il divertimento e i giochi rappresentano componenti principali del metodo TPR che aiutano a sviluppare la motivazione per poter apprendere divertendosi e senza stress (Mastromarco 2005: 10-14).

Secondo Garcia, che è un noto insegnante TPR, esistono due principali tipi di tecniche TPR che sono: le tecniche introduttive (servono a presentare un nuovo comando) e le tecniche

esercitative (i comandi hanno lo scopo di progredire nella lingua target) (Mastromarco 2005: 12-15).

Nella classe possono essere usate seguenti attività: *imperative drills* (la comprensione, esecuzione, produzione), *role reversal* (l'inversione dei ruoli), *skits* (si possono creare delle scenette divertenti o drammatizzazioni), *role – playing* (si possono creare diversi dialoghi dove agli apprendenti vengono richieste risposte verbali), *student kits* (si tratta di scenografie in miniatura, per esempio, la cucina, il supermercato che sono corredate da elementi autoadesivi rimuovibili), *fine tuning* (si creano diversi esercizi di pronuncia, per esempio, cup/cap), *homework* (non si dà il compito a casa, si possono registrare le lezioni e chiedere agli apprendenti di esercitarsi a casa con l'aiuto dei genitori) e *testing* (questo metodo non prevede modalità di *testing* che sono diverse da quelle che sono utilizzate tradizionalmente per valutare l'acquisizione della lingua) (Mastromarco 2005: 12-15).

3.4. L'uso dei materiali autentici nell'insegnamento della lingua

Il materiale autentico è un materiale che è pubblicato per lo studio dell'italiano come lingua straniera e anche un materiale che è indirizzato ai parlanti nativi e l'uso di questi materiali contribuisce a facilitare il contatto con la lingua standard (Bralić 2004: 197). Inoltre, l'espressione "materiale autentico" è usato per la prima volta da Wilkins nel 1975. Quando si creano questi materiali bisogna tener in considerazione molti aspetti: il livello linguistico, la tipologia dei destinatari, il metodo di apprendimento, i bisogni degli apprendenti (Begotti 2006: 13-15).

Il vantaggio della didattizzazione di questi materiali autentici per insegnare qualsiasi lingua straniera si può vedere nell'alta motivazione degli apprendenti che sono interessati e motivati per questi materiali. I materiali autentici sono molto utili e presentano una lingua straniera in un contesto preciso e così aumentano la comprensione del messaggio, viene innalzata la motivazione, vengono illustrati diversi modelli di lingua orale e di lingua scritta e molte variazioni sociolinguistiche (Begotti 2006: 14-16). Si può dire che questi materiali sono come un ponte tra l'uso di una lingua in classe con gli apprendenti e le situazioni linguistiche reali. I materiali autentici rappresentano uno strumento che avvicina gli apprendenti alle conoscenze socio – pragmatiche e altre conoscenze dei parlanti nativi. Inoltre, i materiali autentici guidano

gli apprendenti verso una scoperta piacevole della lingua e della cultura (Alujević Jukić, Bjelobrč 2011: 79-80).

La cultura è una componente che è fondamentale sia nell'apprendimento sia nell'insegnamento di una lingua straniera e perciò bisogna collegare la dimensione linguistica e la dimensione culturale (Diadori 2020: 135). Imparare una lingua, in questo caso la lingua italiana, implica l'apprendimento della cultura e perciò la lingua non può essere isolata da un contesto culturale (Bralić 2004: 196). Secondo Robert Lado, un linguista statunitense, la lingua è parte della cultura di un popolo e la lingua rappresenta il mezzo principale per la comunicazione (Diadori 2020: 135). Quando un apprendente (ad esempio croato) impara la lingua italiana, lui non impara solo la lingua, ma anche la cultura italiana e conosce la civiltà latina, la cucina italiana, conosce le regioni, la vita all'italiana o le differenze linguistiche (Bralić 2004: 196). Così, il lessico di una lingua dice molte cose sulla storia di un popolo e di un paese e mostra un nesso inscindibile tra due elementi: tra lingua e cultura (Diadori 2020: 145). Gli apprendenti che imparano la lingua italiana o qualsiasi altra lingua vivono un'esperienza completa e varie provocazioni come quelle visive, gustative, uditive obbligano l'apprendente a rimodellare la propria percezione del mondo e l'apprendente impara una lingua attraverso diversi materiali (materiali autentici, materiali linguistici o quelli interculturali) (Bralić 2006: 211-213).

3.4.1. Tipologie di materiali autentici

Esistono diverse tipologie di materiali autentici: *materiale cartaceo*, *materiale video* e *audio* e alla fine *materiale multimediale* (Begotti 2006: 14-15).

I *materiali cartacei*, flessibili e fotocopiables, che si utilizzano nell'insegnamento di una lingua straniera, sono: i testi letterari, gli articoli giornalistici, le favole, le fiabe, i fotoromanzi, i fumetti (Alujević Jukić, Bjelobrč 2011: 78). Questi materiali sono diffusamente impiegati per economia e semplicità d'utilizzo e sono reperibili, non solo in Italia per l'insegnamento dell'italiano come lingua seconda, ma anche all'estero come lingua straniera (Begotti 2006: 14-15).

Per quanto riguarda il *materiale autentico video*, si utilizzano vari programmi televisivi come il *talk show*, i documentari, i giochi. Oltre a questi si possono utilizzare i film e anche i cartoni animati. I materiali audiovisivi sono utilizzati nella classe di lingua seconda e di lingua straniera. Il materiale video è molto utile nell'insegnamento. Si tratta del materiale che presenta

una gamma vastissima di esempi di lingua come i dialetti, le varietà regionali, poi di esempi di situazioni e tematiche, materiali con i quali si possono elaborare attività didattiche per l'apprendimento di una lingua. Inoltre, l'aspetto linguistico del video può creare i problemi agli apprendenti quando la lingua, che è presente in questo video, differisce dalla lingua standard, ma questa situazione può aiutare l'apprendente a migliorare la competenza comunicativa e a capire la complessità della lingua. La presenza delle immagini aiuta a comprendere il messaggio linguistico ed esso viene corredato dalle espressioni, dalla gestualità e dagli elementi extralinguistici. In più, l'acquisizione di una lingua attraverso un materiale audiovisivo unisce le potenzialità dell'ascolto e le potenzialità del video. Guardare un video nella classe ha molti vantaggi: consente di esercitare la comprensione orale di una lingua come l'intonazione, la velocità e consente di apprendere aspetti non verbali come la posizione, i movimenti (Begotti 2006: 15-16).

I *materiali audio* che possono essere utilizzati nell'insegnamento di una lingua sono: i programmi, i telegiornali, le canzoni, gli audiolibri. Oltre alle canzoni l'insegnante può utilizzare gli audiolibri per motivare gli apprendenti e predisporre delle attività di comparazione tra il testo che è scritto e quello che è letto. Per motivare gli apprendenti l'insegnante può utilizzare il radiodramma che è presentato come il punto di incontro tra gli strumenti che utilizzano la vista e quelli dell'immaginazione. Inoltre, l'ascolto di un racconto è presentato come un evento intimo e stimola la creatività e l'immaginazione delle persone che ascoltano. Così, l'audiolibro e il radiodramma stimolano la produzione creativa. L'insegnante può chiedere agli apprendenti di spiegare come immaginano i personaggi o i luoghi del racconto o l'insegnante può chiedere loro di fare delle ipotesi sul finale del racconto (Begotti 2006: 15-18).

Tra i *materiali multimediali* possono essere tutti i *file* che sono utilizzabili via internet o utilizzabili tramite il computer e strumenti collegabili come cellulari, macchine fotografiche. Il grande ruolo ha l'utilizzo della posta elettronica, delle *chat line* o delle videoconferenze con persone madrelingua e questo permette all'apprendente di venire a contatto con il materiale autentico (Begotti 2006: 15-19).

4. LA DIFFERENZA TRA FIABA E FAVOLA

Si propone di osservare la differenza tra favola e fiaba perché questi due termini sono usati come sinonimi.¹⁶ Oltre alle differenze tra favola e fiaba, che vengono spiegate nelle pagine successive, esistono elementi che hanno in comune: la favola e la fiaba sono racconti fantastici, il luogo e il tempo della fiaba e della favola sono indeterminati e il linguaggio della favola e della fiaba è semplice.¹⁷ La fiaba e la favola derivano dal termine latino *fabŭla* che può significare “conversazione, chiacchiera, favola” (Talocci 2017: 19).

4.1. La fiaba

La fiaba è un genere letterario, scritto in prosa, basato su elementi fantastici e su elementi magici. Gli elementi principali della fiaba sono: *i personaggi, il tempo, la struttura narrativa*, poi *i luoghi, le situazioni, la realtà* e alla fine *la fantasia*. Nelle fiabe si trova sempre un protagonista e un antagonista che ostacola il protagonista ed esistono personaggi minori che danno l'aiuto al protagonista o lo contrastano. Secondo lo studioso Vladimir Propp esistono sette ruoli dei personaggi che si trovano nelle fiabe. *L'eroe* è il protagonista della fiaba e deve fare di tutto per superare le prove e alla fine vincere. *L'antagonista* è il nemico del protagonista. Inoltre, *il donatore* è un personaggio che dona al protagonista oggetti magici per poter superare gli ostacoli. *L'aiutante* è un oggetto magico che aiuta il protagonista a raggiungere il suo obiettivo. *Il mandante* è un personaggio che affida al protagonista la missione da compiere. *Il falso eroe*, che si sostituisce al protagonista con l'inganno, rimane punito e *la persona ricercata* è il personaggio che è liberato dall'eroe. I personaggi che si trovano nelle fiabe sono esseri umani (re, principessa), ma anche esseri fatati e quelli soprannaturali (streghe, draghi, fate). Ogni fiaba inizia con la frase “*C'era una volta*”.¹⁸

¹⁶ <https://www.calameo.com/read/00557880555f201dae2e3> (13/3/2023)

¹⁷ <https://www.studiarapido.it/differenze-tra-favola-e-fiaba-punti-in-comune/> (24/2/2023)

¹⁸ <https://www.calameo.com/read/00557880555f201dae2e3> (13/3/2023)

Le vicende che sono narrate nelle fiabe avvengono in un tempo che è caratterizzato come indefinibile e lontano. Il luogo, come uno degli elementi della fiaba è imprecisato e vago come una casetta, un palazzo, un castello. Così, l'eroe si allontana da casa e poi vive la sua avventura in luoghi (che sono fantastici e irreali) che non sono descritti dettagliatamente.¹⁹

Inoltre, le fiabe hanno una struttura molto simile (sono destinate ai bambini) e l'eroe si muove da una situazione negativa a una situazione positiva e questo si svolge dopo tanti tentativi. Così, la struttura narrativa comprende: *la situazione iniziale, la complicazione, lo sviluppo* e alla fine *la conclusione*. Quindi, nella *situazione iniziale* non vengono presentati solo i personaggi principali, ma anche il tempo e il luogo della storia di cui si parla. Inoltre, un fatto imprevisto o un personaggio malvagio possono ostacolare l'azione dell'eroe e la *complicazione* può essere, tra l'altro, sia una prova da superare sia un potente nemico da affrontare. Segue lo *sviluppo della storia* dove vengono presentati altri personaggi e altre azioni che devono avvenire. Alla fine, segue la *conclusione*, quasi sempre la storia finisce con il lieto fine e l'eroe, alla fine della storia, trova la felicità. La fiaba non ha una morale.²⁰

Nel dizionario dell'uso *lo Zingarelli* la fiaba viene definita in questo modo:

1. racconto fantastico di origine popolare: *antiche fiabe nordiche; rappresentare, mettere in scena una fiaba; le fiabe dei fratelli Grimm; scrivere un libro di fiabe*
(sinonimo: favola)
2. fandonia, fola, frottola
(sfumature: favola) (Zingarelli 2021: 888)

Alcune delle fiabe più famose e preferite dai bambini sono: *Cappuccetto Rosso, Cenerentola, Hansel e Gretel, Il lupo e i sette capretti*. Gli scrittori delle fiabe più famosi e le loro fiabe sono: fratelli Grimm (*La ragazza delle oche, Il gatto con gli stivali, Pollicino*, scritte alla fine del XVIII secolo e all'inizio del XIX secolo), Hans Christian Andersen (*La principessa sul pisello, L'usignolo, La regina delle nevi*, scritte nel XIX secolo), Charles Perrault (*Le fate, Pelle d'asino, La bella addormentata*, scritte alla fine del XVII secolo e all'inizio del XVIII secolo), Giambattista Basile (*I tre cedri, La colomba, I mesi*, scritte alla fine del XVI secolo e all'inizio del XVII secolo) ecc.²¹

¹⁹ <https://www.calameo.com/read/00557880555f201dae2e3> (13/3/2023)

²⁰ <https://www.calameo.com/read/00557880555f201dae2e3> (13/3/2023)

²¹ <https://www.libriebambini.it/2117/fiabe-classiche/> (18/10/2023)

4.2. La favola

La favola è una breve narrazione che deriva dalla parola latina *fabula* che significa “cosa narrata”. Si tratta di una narrazione scritta in versi o in prosa dove i protagonisti sono gli animali che parlano e più raramente uomini o cose. Per quanto riguarda gli autori delle favole, Esopo (VI secolo a.C.) scrisse la prima grande raccolta di favole. I personaggi, cioè gli animali sono di numero limitato. Loro si comportano come persone e questi personaggi rappresentano i vizi e le virtù delle persone. Inoltre, gli animali interpretano ruoli fissi. Così, ogni animale simboleggia qualcosa (la volpe simboleggia l’astuzia, il leone simboleggia la forza, il lupo simboleggia la prepotenza, la formica simboleggia laboriosità). I comportamenti dei personaggi, cioè degli animali sono in netta contrapposizione gli uni con gli altri e si può vedere la presenza dei due lati: quella positiva e quella negativa. Così, per esempio, un personaggio è debole, l’altro è forte o un personaggio è avido, l’altro è generoso ecc.²²

Il tempo nelle favole è indeterminato, le favole cominciano con le parole *un giorno, una sera...* e la durata delle azioni non è lunga. Dall’altra parte, il luogo è indeterminato e ci sono degli ambienti che si trovano nella realtà come una foresta, un ruscello e gli ambienti non sono descritti dettagliatamente. La trama è breve e comprende un unico episodio che è diviso in tre parti: la *situazione iniziale*, lo *svolgimento* e alla fine la *conclusione*.²³

Per quanto riguarda il linguaggio della favola, sono importanti la brevità e la semplicità delle frasi e si usano aggettivi qualificativi per poter esprimere diversi comportamenti dei personaggi, cioè degli animali. Nelle favole sono presenti i dialoghi e i monologhi. La favola ha una morale e insegna cose importanti della vita.²⁴

Si può dire che la favola rappresenta un elemento ricorrente nella cultura di un paese. Ogni paese e ogni cultura preferisce un particolare tipo di favola e di contenuto. La favola è un racconto che si tramanda di padre in figlio e un racconto che si diffonde porta a porta. Ogni favola insegna qualcosa e dà all’ascoltatore un messaggio di verità. Le favole che si leggono oggi sono uguali a quelle di ieri. Esse sono arrivate attraverso la memoria dell’uomo della generazione precedente e questo processo si chiama *trasmissione orale*. Fin dall’antichità

²² <https://www.studiarapido.it/favola-definizione-struttura-origini/> (24/2/2023)

²³ <https://www.studiarapido.it/favola-definizione-struttura-origini/> (24/2/2023)

²⁴ <https://www.studiarapido.it/favola-definizione-struttura-origini/> (24/2/2023)

questo genere letterario ha suscitato l'attenzione di molti scrittori che, non solo utilizzano le favole, ma anche creano nuove favole.²⁵

Nel dizionario dell'uso *lo Zingarelli* la favola viene definita in questo modo:

1. breve narrazione in prosa o in versi, di intento morale, didascalico e sim., che ha per oggetto un fatto immaginato i cui protagonisti sono per lo più cose o animali: *le favole di Esopo, di la Fontaine*
2. racconto spec. popolare di argomento fantastico, con personaggi immaginari quali fate, gnomi, streghe e sim., spesso con intenti educativi: *raccontare le favole ai bambini; un libro di favole; le favole di Andersen; la favola di Biancaneve, del gatto con gli stivali* (sinonimo: fiaba)
3. qualsiasi racconto o argomento fantastico, misterioso, mitico: *l'origine di quel popolo è avvolta nella favola; quelle credenze hanno il tono della favola*
4. commedia, dramma: *favola pastorale*
5. vita umana: *la favola breve è finita*
6. invenzione, bugia, fandonia: *eran tutte favole* (Zingarelli 2021: 874)

Due grandi autori di favole sono Esopo (l'inventore della favola) e Fedro (chiamato "Esopo latino"). Altri favolisti famosi sono: Jean de la Fontaine (scrisse le favole nel XVII secolo) (Talocci 2017: 35-39), Gianni Rodari (*Le avventure di Cipollino, C'era una volta il barone Lamberto*, scrisse le favole nel XX secolo), Gian Carlo Passeroni (*Favole esopiane*, scrisse le favole nel XVIII secolo), Pietro Pancrazi (racconti favolistici *vicini alla prosa d'arte* che sono raccolti in *Esopo moderno*, scrisse le favole alla fine del XIX secolo e all'inizio del XX secolo) e molti altri.²⁶ Le favole più famose sono quelle scritte da Esopo: *La volpe e l'uva, Il lupo e l'agnello, La cicala e la formica...* (Talocci 2017: 35-39).

²⁵ [https://www.treccani.it/enciclopedia/favola_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/favola_(Enciclopedia-dei-ragazzi)) (18/10/2023)

²⁶ <http://www.artericerca.com/Articoli%20Online/Favole%20e%20Favolisti%20-%20Giuliano%20Confalonieri.htm> (18/10/2023)

4.3. Due favolisti

4.3.1. Esopo

Esopo fu uno scrittore greco antico ed è considerato l'inventore della favola. Lui è considerato il simbolo della favola e anche il primo grande favolista (Talocci 2017: 30-33).

Non si hanno molte informazioni di lui e della sua vita. Le informazioni sulla vita di Esopo si possono trovare nell'opera fittizia senza reali basi storiografiche, sotto il titolo *Romanzo di Esopo (Vita Aesopi)*, che narra della vita dell'autore. Le prime informazioni in questa opera, che è stata costruita a partire, tra l'altro, da racconti provenienti da più parti, riguardano il suo *status* di schiavo. Esopo nacque a Samo nel VI secolo a.C. e fu uno schiavo. Liberato dalla schiavitù, Esopo decise di girare in lungo e in largo (Atene, Sardi, Delfi). Denigrò pubblicamente i tiranni e il tiranno Pisistrato che vietò la libertà di parola nella città di Atene. Mentre viveva a Sardi il re gli affidò dell'oro e lo inviò a Delfi dove gli abitanti lo accusarono di furto sacrilego. Esopo non voleva dare l'oro ai cittadini di Delfi perché, secondo lui, loro erano dei "parassiti che vivevano alle spalle del dio Apollo". Per questo motivo venne giustiziato e prima dell'esecuzione Esopo invocò una punizione divina sui cittadini di questa città. Il dio Apollo, che era adirato con gli abitanti della città di Delfi per il loro ignobile atto, decise di vendicare la morte del greco Esopo con una pestilenza. Probabilmente Esopo venne fatto precipitare dalla rupe che si trovava nella città di Iampea. Dall'altra parte, esistono alcuni studiosi che sostengono che il favolista venne ucciso perché offese dei cittadini di Delfi con i suoi discorsi satirici e quelli sarcastici (Talocci 2017: 30-33).

Esopo scrisse la raccolta intitolata *Favole*. La favola esopica è un brevissimo racconto che è presentato in modo chiaro ed essenziale dove i protagonisti possono essere gli animali, le piante (melograno, olivo e simile), gli oggetti inanimati (muro o chiodo), fenomeni naturali (l'estate, l'autunno). Lo scopo delle favole esopiche è illustrare le regole che guidano il comportamento degli esseri umani. Nelle sue favole ogni animale simboleggia una specifica qualità che può essere positiva o negativa. Quindi, la volpe è simbolo dell'astuzia (può essere simbolo dell'avidità e della slealtà), la formica è simbolo del duro lavoro o del risparmio ecc.²⁷

²⁷ https://www.treccani.it/enciclopedia/esopo_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/ (13/3/2023)

Delle originarie favole di Esopo, che sono scritte in prosa, rimangono solo rielaborazioni fatte da autori successivi a Esopo. Esopo scrisse circa 400 (quattrocento) favole, tutte scritte in prosa. Quindi, il corpus dell'opera del greco Esopo comprende 400 (quattrocento) favole (V secolo a.C.). Non esistono resti della prima raccolta (circa IV secolo a.C.) che è curata da Demetrio Falareo. Ci sono le raccolte tramandate più facilmente ed esse risalgono all'età imperiale e anche al Medioevo. Inoltre, di queste raccolte di favole esopiche ci sono 3 (tre) redazioni e alla classificazione hanno contribuito due studiosi, critici e traduttori che si chiamano Chambry e Perry. Queste 3 (tre) redazioni sono: *Augustana* (la redazione, scritta tra il I e II secolo d.C., è composta da 231 (duecentotrentuno) favole con la raccolta di altri 143 (centoquarantatre) racconti), *Vindobonense* (la redazione, scritta tra il IV e V secolo d.C. e il IX, è composta da 130 (centotrenta) favole) e *Accursiana o Planudeana* (la redazione, scritta tra il III secolo d.C. e il IX, è composta da 127 (centoventisette) favole) (Talocci 2017: 31-32).

Esopo era noto per aver avvicinato le situazioni reali e le situazioni della vita umana a quelle della vita degli animali. Le favole esopiche erano diffuse tra gli strati più bassi del popolo. Esse rappresentavano la vita e la mentalità degli umili. Inoltre, le favole offrivano la semplicità e la freschezza, le qualità tipiche per gli uomini abituati a stare in unione con la natura. Queste qualità e le circostanze poterono dare diffusione alle favole di Esopo nella società che non era completamente formata. Così, le favole esopiche si diffusero, non solo grazie ai contatti che i Greci avevano con l'Oriente, ma anche grazie all'ascesa progressiva delle classi più umili. Le favole (come oggi) avevano un grande ruolo nell'educazione e portavano i bambini a fantasticare. Inoltre, esse erano una ricca materia di esercizio nelle scuole sia dei ragazzi sia dei retori.²⁸

Le favole di Esopo venivano narrate di fronte a gruppi di cittadini. Con le sue favole Esopo voleva colpire direttamente gli interlocutori, voleva scoprire le loro credenze moralistiche per poter mettere in moto un processo di formazione delle caratteristiche sia positive sia negative degli uomini (Talocci 2017: 33).

²⁸ https://www.treccani.it/enciclopedia/esopo_%28Enciclopedia-Italiana%29/ (18/10/2023)

4.3.2. Fedro

In questa tesi vengono analizzate 8 (otto) favole di Esopo, ma è importante menzionare anche Fedro che trova ispirazione in Esopo e nelle sue favole. Non si hanno molte informazioni della sua vita. Fedro è un favolista latino, nato nel primo secolo d.C. in Macedonia.²⁹ Fedro lasciò la sua terra d'origine molto presto e andò a studiare in una scuola romana e in questa scuola lui venne istruito in lingua e letteratura latina (Talocci 2017: 34). Nei suoi manoscritti si può leggere “*Phaedri Augusti liberti liberfabularum Aesopiarum*” e questo titolo conferma lo *status* di Fedro come liberto dell'imperatore Augusto. Inoltre, non si sa chiaramente come Fedro entrò nella famiglia di Augusto come schiavo, ma l'imperatore sembra averlo reso libero per la sua abilità intellettuale. Così, Fedro divenne il precettore di due nipoti di Augusto che si chiamano Gaio e Lucio (Talocci 2017: 33-36).

I primi libri delle sue favole (in tutto scrisse 5 (cinque) libri) risalgono all'epoca dell'imperatore Tiberio e con questi libri Fedro si attirò l'antipatia del crudele prefetto romano che si chiama Elio Seiano che vide rivolte a sé alcune allusioni che sono presenti nelle composizioni. Così, Fedro rimase isolato e le sue opere non vennero più lette.³⁰ Le favole provocarono l'irritazione del prefetto e lui vietò la pubblicazione delle favole e privò Fedro di alcuni benefici. In questo periodo molte opere e favole furono censurate il che potrebbe essere una delle cause dell'accusa di Seiano. Inoltre, Fedro riuscì a rimanere indenne dall'accusa e decise di continuare a scrivere le opere fino alla sua morte. Morì tra il 41 e il 54 d.C. (il periodo del regno di Claudio) o tra il 54 e il 68 d.C. (il periodo di regno di Nerone) (Talocci 2017: 33-35).

Fedro è considerato il primo vero successore di Esopo, lui traduce le favole di Esopo in lingua latina e perciò è chiamato “Esopo latino”. Lui dà maggiore risalto alle favole di Esopo, traduce la favola in versi e dà alle favole lo scopo ludico – didattico. Inoltre, si può dire che Fedro è il promotore delle esigenze e dei problemi del popolo che è presentato come schiavo e oppresso. Così, le favole di Fedro mostrano un suo atteggiamento servile che viene accostato alla figura del greco Esopo (Talocci 2017: 33-35).

Fedro utilizza una “poetica della brevitatis”, le favole sono brevi e rapide, ma sono presenti anche la raffinatezza e l'eleganza narrativa. Fedro dà importanza alla caratterizzazione dei personaggi. Nelle favole di Fedro gli animali sono i protagonisti principali e ci sono anche le piante che parlano (Talocci 2017: 33-37). Le sue favole illustrano le regole che devono guidare il

²⁹ <https://www.treccani.it/enciclopedia/fedro/> (18/10/2023)

³⁰ <https://www.storieparallele.it/fedro-lesopo-romano/> (13/3/2023)

comportamento delle persone e degli animali. Inoltre, lui vede la favola come un mezzo con cui i poveri protestano contro i potenti e le ingiustizie fatte da loro.³¹ Nelle sue favole si possono trovare aneddoti storici e anche scenette sentimentali e quelle epigrammatiche e quadri simbolici. Lui dà troppa parte alla morale.³²

Fedro scrive narrazioni piacevoli e divertenti e unisce due funzioni: quella comica e quella etica. Lui offre consigli di prudenza per la vita quotidiana: secondo lui l'uomo deve salvarsi dalle cose negative, cioè dalla violenza, dalla frode e simile e se non si possono eliminare, si possono eludere e punire. Lo scopo delle sue opere è portare divertimento ai lettori (Talocci 2017: 36).

Esistono circa 100 (cento) *fabulae* di questo favolista latino, divise in 5 (cinque) libri e ad ognuno di questi libri, con la lunghezza diversa, vengono aggiunte le 32 (trentadue) favole dell'*Appendix Perottina*. Queste 32 (trentadue) favole sono trovate in un codice che appartiene a Niccolò Perotti che è un umanista.³³ Le favole riprendono in gran parte l'opera del greco Esopo che è tradotta in lingua latina, scritta in versi con una composizione in senari giambici (Talocci 2017: 36).

³¹ https://www.treccani.it/enciclopedia/fedro_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/ (13/3/2023)

³² <https://www.treccani.it/enciclopedia/fedro> (18/10/2023)

³³ <https://www.storieparallele.it/fedro-lesopo-romano/> (13/3/2023)

5. L'USO DELLA FAVOLA NELL'INSEGNAMENTO

Le favole, in questo caso quelle di Esopo, possono essere un materiale molto utile che ogni insegnante può portare in classe. Si tratta del materiale didattico attraverso il quale si può imparare una lingua straniera o ampliare le conoscenze linguistiche. La favola è un breve testo da cui si possono imparare diversi elementi linguistici (al primo posto il lessico e la grammatica). Offre una vasta gamma di parole, immagini, colori ed è molto pratica perché si possono creare varie attività ed esercizi che possono aiutare gli apprendenti ad analizzare la favola più dettagliatamente. Gli esercizi possono aiutare gli apprendenti a imparare parole nuove, a verificare se hanno capito la favola e anche a fissare il lessico studiato.

Il racconto della favola è un mezzo divertente e attraverso la favola l'apprendente può apprendere importanti insegnamenti. (Kočevski 2016: 37-39). I racconti in generale sono un importante strumento educativo e attraverso le storie si possono affrontare le paure, le speranze. Inoltre, i racconti danno il coraggio agli apprendenti che possono avere paura delle loro emozioni (forti o dolorose) e permettono loro di riflettere su ciò che sta succedendo. Le immagini metaforiche e i personaggi che hanno gli stessi problemi forniscono all'apprendente un mezzo per osservare i propri sentimenti.³⁴

Si può dire che il racconto può essere un biglietto d'ingresso per il mondo emotivo. I temi possono essere: questioni emotive, problemi comuni e tutto quello che accade nel mondo dell'immaginazione. Quindi, lo scopo di raccontare le storie è parlare delle esperienze. Si può dire che le storie comunicano con gli apprendenti a un livello più profondo rispetto al linguaggio comune che è un linguaggio del pensiero. Dall'altra parte, quando si vuole rappresentare quello che si vuole dire usando diverse cose (per esempio le bambole) si tratta di un linguaggio diverso, cioè linguaggio dell'immaginazione. Il linguaggio dell'immaginazione è il linguaggio naturale che permette agli apprendenti di parlare delle loro emozioni con chiarezza. Si può dire che i racconti permettono loro di fare un sogno da svegli.³⁵ Inoltre, leggere una storia ad un bambino è una pratica cooperativa, si scambiano fantasie, usi e questo aiuta l'apprendente a stimolare la creatività e l'interazione. Così, diventa un lettore che entra in contatto con il mondo, non solo della scrittura, ma anche del linguaggio e della cultura (Talocci 2017: 2-3).

³⁴ <http://www.centroaip.it/ti-racconto-una-favola-le-favole-come-strumento-educativo/> (4/4/2023)

³⁵ <http://www.centroaip.it/ti-racconto-una-favola-le-favole-come-strumento-educativo/> (4/4/2023)

5.1. Le favole contribuiscono all'apprendimento linguistico e alla crescita

Le favole si contraddistinguono da un altro genere letterario e danno esempi concreti e reali che sono come un'esperienza o una memoria da cui si può attingere al momento opportuno. Inoltre, la favola affida i propri intenti agli animali che sono i personaggi che raccontano in modo fantastico la realtà della vita. Nell'immaginario fantastico di un apprendente, i personaggi, cioè gli animali hanno un posto privilegiato alla pari delle persone. Attraverso questi personaggi che sono molto simili alle persone, l'apprendente ha la possibilità di scoprire la propria identità. Si può dire che gli animali sono come una guida e rappresentano vizi e virtù che l'apprendente impara a scindere e a collocare nella propria realtà. Attraverso le favole si può approfondire la conoscenza degli animali: si conoscono le abitudini alimentari degli animali o le loro caratteristiche, l'aspetto fisico. Le favole sono accompagnate da immagini interessanti che raffigurano l'azione narrata che resta con più facilità nella mente dell'apprendente. Le immagini presenti nella favola rappresentano il paesaggio, la situazione o i personaggi, spiegano la storia e permettono di capire la storia che si legge (Talocci 2017: 57-61). Quando si legge una favola viene creato un momento di condivisione che permette agli apprendenti, tra l'altro, di dedicarsi il tempo passato insieme. Leggendo la favola il bambino impara a concentrarsi. Uno dei vantaggi delle favole è che, attraverso di esse, si conoscono modalità relazionali positive o negative e si possono capire meglio le conseguenze. Quando si legge una favola si viene a contatto con personaggi che sono buoni o cattivi, si pensa al bene e al male e al comportamento buono e cattivo e si imparano le regole sociali. Inoltre, il lieto fine delle favole e la soluzione del problema stimolano la speranza e la fiducia nella vita e aiutano a lottare per la realizzazione dei desideri e degli obiettivi.³⁶

Seguono altre ragioni per cui la favola è utile nell'insegnamento. La favola ha un linguaggio semplice e comprensibile. Nella favola è presente la componente ludica e sono presenti le battute e le scene che sono a volte ridicole e rendono la narrazione più leggera e rilassante ed è per questo che le favole sono interessanti ai bambini. La favola con i suoi racconti contribuisce alla formazione individuale e sociale. Si può dire che la favola è uno specchio magico che riflette, non solo vari aspetti del nostro mondo interiore, ma anche i passi necessari per l'evoluzione dall'immaturità alla maturità (Talocci 2017: 62-63). Attraverso la favola l'apprendente sviluppa il pensiero razionale e il pensiero fantastico, molto importante per lo sviluppo della sua attività mentale. Inoltre, sviluppa la flessibilità mentale e accresce il proprio

³⁶ <http://www.centroaip.it/ti-racconto-una-favola-le-favole-come-strumento-educativo/> (4/4/2023)

intelletto divertendosi. Per quanto riguarda la lingua, attraverso le favole si sviluppa il linguaggio. Le favole permettono di apprendere vocaboli nuovi ed elementi linguistici come formule, proposizioni secondarie e di apprendere tempi verbali o modalità narrative.³⁷

La favola contribuisce all'ampliamento del vocabolario, soprattutto nel periodo della prima infanzia, quando l'apprendente ascolta le parole e le frasi che pronunciano gli adulti, memorizza le parole e poi usa queste parole nella comunicazione con i compagni (Talocci 2017: 62-63). Avendo tra le mani una favola, si possono incontrare diversi tipi di parole (verbi, aggettivi, nomi), diversi tempi verbali (presente, futuro, passato prossimo, passato remoto), regole grammaticali e così, a poco a poco, si conosce la lingua. Così, l'apprendente impara, non solo a scrivere e a comunicare in questa lingua straniera, ma anche a comprendere il testo e a parlare di ciò che ha letto.

La favola può essere uno strumento utile per spostare la narrazione su supporti differenti e anche attraverso molte tecniche con scopo didattico. Si possono fare disegni o collage dei protagonisti delle favole, cioè degli animali. Oltre ai disegni e ai *collage*, la favola può essere rappresentata con le battute, con i semplici costumi e anche con un palco improvvisato. Così, gli apprendenti possono diventare autori in prima persona. Inoltre, si possono creare nuovi finali alternativi attraverso la creatività e l'immaginazione. Un'altra possibilità di apprendimento si può svolgere dopo la lettura della favola, ad esempio, una riflessione dove l'apprendente cerca di riconoscere le emozioni dei personaggi e di riprodurre le emozioni attraverso la propria espressione facciale (Talocci 2017: 58-61).

Si può dire che l'approccio pedagogico (con cui guardare al mondo favolistico) è ricco di idee creative che devono trovare lo spazio all'interno dei progetti didattici. La narrazione favolistica fornisce esempi di vita reale e fornisce episodi della quotidianità e perciò, tra l'altro, si accosta positivamente alle pratiche educative. Le favole possono essere, non solo lette o recitate, ma anche colorate e raccontate. Sono le narrazioni che fanno parte dell'universo letterario infantile e che si prestano a sperimentazioni pratiche all'interno dei contesti educativi dove si possono creare e svolgere varie attività (Talocci 2017: 59-61).

³⁷ <https://www.antrodichirone.com/index.php/it/2019/09/23/e-possibile-educare-con-le-fiabe/> (16/8/2023)

5.2. Sullo scopo educativo della favola

Alcuni pedagogisti e psicologi hanno studiato la favola e la sua importanza nell'educazione linguistica. Nella tesi vengono portate le loro osservazioni sulla favola e sul perché la favola è importante per l'insegnamento di una lingua straniera.

Giudo Petter è un pedagogista che vede la favola come uno strumento che ha un ruolo importante nello sviluppo psicologico e quello cognitivo di un apprendente, specialmente importante quando si parla del linguaggio, della sfera emotivo – affettiva e dell'ambito della moralità e della socialità. Secondo lo psicologo J. Bruner, un coinvolgimento è alimentato dal “pensiero narrativo” che funge da mediatore tra due elementi, cioè dall'esperienza e il narratore (Kočevski 2016: 17-18).

Secondo la psicologa Anna Oliverio Ferraris le favole sono degli strumenti che si usano per sostenere i bambini nel loro percorso di crescita. Le favole forniscono importanti informazioni rispetto alla conoscenza del mondo circostante come, per esempio, si descrivono la natura, gli animali, le festività, i temi che riguardano le tappe di crescita come, per esempio, il primo giorno di scuola. Inoltre, la favola permette di avvicinare l'apprendente, non solo agli aspetti più gradevoli della vita, ma anche a quelli più difficili. La favola si avvicina ai bisogni e alle esigenze attuali di un bambino e attraverso il messaggio della favola si cerca di trovare una soluzione delle sue difficoltà (Kočevski 2016: 15-19).

Lo psicologo George W. Burns sottolinea che le storie e le leggende rappresentano un mezzo molto importante attraverso il quale si possono insegnare i valori e condividere gli insegnamenti della vita. Nel processo di narrazione di una favola il narratore e l'ascoltatore sono entrambi coinvolti. Questa esperienza può far sorgere nell'apprendente delle domande a cui il narratore può dare la risposta e così consentendogli di aumentare la sua conoscenza personale (Kočevski 2016: 15-20).

Si può aggiungere che allo scopo educativo si può pensare anche nel contesto dello studio di una lingua straniera, nel nostro caso dell'italiano, insegnato agli apprendenti croati.

6. PARTE OPERATIVA

Nella parte operativa vengono analizzate 8 (otto) favole di Esopo e vengono creati diversi esercizi didattici. Si tratta degli esercizi che possono essere utili a ogni insegnante nell'insegnamento dell'italiano. I materiali proposti servono agli apprendenti per imparare la lingua italiana in modo divertente (attraverso immagini, materiale video, materiale audio, giochi e simile). In questo modo si introduce qualcosa di "nuovo", non solo l'insegnamento basato su un libro di testo e si ha l'opportunità di apprendere una lingua straniera, in questo caso la lingua italiana. Ancora più importante, l'apprendente viene incoraggiato a risolvere gli esercizi perché sono progettati per attirare la sua attenzione. Le favole di Esopo che vengono analizzate sono:

- *La lepre e la tartaruga*
- *La volpe e la cicogna*
- *La cicala e la formica*
- *Il lupo e l'agnello*
- *Il leone e il topo*
- *La volpe e l'uva*
- *Il topo di campagna e il topo di città*
- *Il corvo e la volpe*

All'inizio dell'analisi di ogni favola vengono presentate le informazioni più importanti sulla favola (una breve introduzione e la trama) e poi seguono le attività. L'analisi di ogni favola contiene 10 (dieci) attività didattiche che riguardano:

- la presentazione del lessico (attraverso i materiali visivi si arriva alla risposta corretta)
- la comprensione del testo (attraverso gli esercizi si può verificare la comprensione della favola)
- la fissazione del lessico e i giochi (attraverso gli esercizi l'apprendente mette in pratica il lessico studiato)

Nell'analisi delle favole vengono applicati seguenti approcci e metodi glottodidattici: l'*approccio lessicale*, la *glottodidattica ludica* e il *metodo TPR*. I campi lessicali o semantici che vengono analizzati nelle favole proposte sono: *lo sport*, *i luoghi in cui vivono gli animali*, *il cibo degli animali*, *il cibo*, *le parti del corpo degli animali*, *le posate*, *le stagioni*, *l'ambiente*, *le espressioni con il verbo "avere"*, *le parti della casa*, *le stanze della casa*, *le superfici coperte*

dall'acqua, i nomi degli animali, l'ambiente in cui vivono gli animali, gli aggettivi relativi all'aspetto fisico delle persone, la descrizione dell'aspetto fisico, le parti del corpo umano, gli aggettivi relativi alla frutta e verdura, la frutta, la verdura, i colori, i generi alimentari, i negozi, i membri della famiglia, gli aggettivi e i nomi relativi ai rapporti tra le persone, gli animali e i loro cuccioli.

Le attività sono destinate agli apprendenti che hanno appena iniziato a studiare la lingua italiana, cioè agli apprendenti croati che frequentano la scuola elementare in Croazia (secondo il sistema scolastico croato dove la scuola elementare dura otto anni) e la cui lingua madre non è l'italiano, ma il croato. Il livello di studio è A1 secondo il *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue* (2020).³⁸

³⁸ <https://rm.coe.int/quadro-comune-europeo-di-riferimento-per-le-lingue-apprendimento-inseg/1680a52d52>
(18/10/2023)

6.1. L'ANALISI DELLE FAVOLE

6.1.1. LA LEPRE E LA TARTARUGA

La favola *La lepre e la tartaruga* è una delle favole più famose di Esopo. Questa favola parla di una lepre e di una tartaruga. La tartaruga voleva mostrare alla lepre che poteva arrivare al traguardo prima di lei. Sebbene la lepre fosse più veloce della tartaruga, alla fine vinse la tartaruga. L'analisi della favola comprende 10 (dieci) attività didattiche. Vengono presentate le attività che si basano sullo studio del lessico (la presentazione del lessico, la comprensione del testo e la fissazione del lessico e i giochi). Il campo lessicale o semantico riguarda:

- *lo sport e vari tipi di sport*
- *i luoghi in cui vivono gli animali*
- *il cibo degli animali*

6.1.1.1. La trama

Protagonisti: la lepre, la tartaruga

Tempo: indefinito (*un giorno*)

Luogo: la pista da corsa

Materiale video:

- Il cartone animato *La lepre e la tartaruga*, <https://www.youtube.com/watch?v=a2HNuKpwKpA> (15/4/2023)
- L'audiofavola *La lepre e la tartaruga*, <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-la-lepre-e-la-tartaruga-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola *La lepre e la tartaruga* letta da una maestra, <https://www.youtube.com/watch?v=d6bFteB-dP4> (15/4/2023)

“La lepre un giorno si vantava con gli altri animali: “Nessuno può battermi in velocità” – diceva – “Sfido chiunque a correre con me”. La tartaruga, con la sua solita calma, disse: – “Accetto la sfida”. – “Questa è buona!” – Esclamò la lepre; e scoppiò a ridere. – “Non vantarti prima di aver vinto”, replicò la tartaruga. “Vuoi fare questa gara?” – Così fu stabilito un percorso e dato il via. La lepre partì come un fulmine: quasi non si vedeva più, tanto era già lontana. Poi si fermò e per mostrare il suo disprezzo verso

la tartaruga si sdraiò a fare un sonnellino. La tartaruga intanto camminava con fatica, un passo dopo l'altro, e quando la lepre si svegliò, la vide vicina al traguardo. Allora si mise a correre con tutte le sue forze, ma ormai era troppo tardi per vincere la gara. La tartaruga sorridendo disse: "Chi va piano, va sano e va lontano".³⁹

La morale: Colui che combatte per raggiungere il suo obiettivo e usa tutte le sue forze per farlo, lo raggiungerà.

Colui che pensa che non ci sia nessuno migliore di lui, alla fine perderà ciò che ha.

È importante credere in sé stesso e non recedere mai.

6.1.1.2. Attività didattiche ed esercizi

Le attività didattiche possono essere suddivise in attività relative all'apprendimento del lessico, cioè alla presentazione del lessico, alla comprensione del testo e alla fissazione del lessico e i giochi.

Le attività che riguardano l'apprendimento del lessico, cioè la presentazione del lessico sono: *Abbinare la parola all'immagine corrispondente; Abbinare lo sport all'immagine corrispondente; Dove vivono e cosa mangiano la lepre e la tartaruga?, Inserire le parole.*

Le attività che riguardano la comprensione del testo sono: *Raccontare la storia servendosi delle immagini; Mettere le frasi in ordine cronologico; Completare le frasi; Rispondere alle domande.*

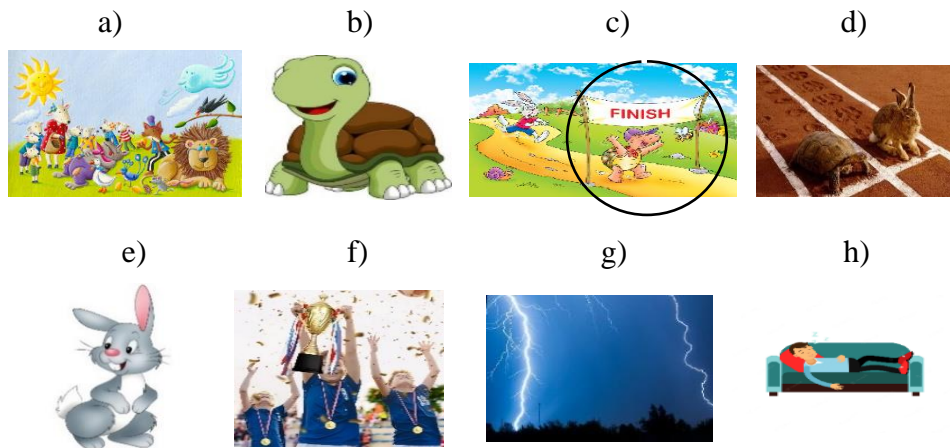
Le attività che riguardano la fissazione del lessico e i giochi sono: *Inserire gli aggettivi e descrivere il compagno di classe; Disegnare e colorare uno dei protagonisti e descriverlo; Disegnare e scrivere il fumetto con un compagno di classe.*

³⁹ <https://www.intrecciafole.net/pdf/esopo.pdf> (27/4/2023)

6.1.1.2.1. Attività 1

Abbinare la parola all'immagine corrispondente.

1. la tartaruga
2. la lepre
3. gli animali che guardano la gara
4. il traguardo
5. la gara
6. il fulmine
7. il sonnellino
8. il vincitore



Soluzione: 1. b; 2. e; 3. a; 4. c; 5. d; 6. g; 7. h; 8. f

6.1.1.2.2. Attività 2

Abbinare lo sport all'immagine corrispondente.

1. la corsa
2. il calcio
3. il tennis
4. la pallacanestro
5. il rugby
6. la pallavolo
7. la pallanuoto
8. lo sci











Soluzione: 1. f; 2. b; 3. a; 4. c; 5. d; 6. e; 7. h; 8. g

6.1.1.2.3. Attività 3

Dove vivono e cosa mangiano la lepre e la tartaruga? Inserire le parole.









1. le bacche 2. il prato 3. il bosco 4. i semi
5. le piante 6. la frutta 7. il terreno coltivato 8. la verdura

| | | | | | | | |
|----|---|----|---|----|--|----|---|
| a) |  | b) |  | c) |  | d) |  |
| e) |  | f) |  | g) |  | h) |  |

Soluzione: 1. g; 2. b; 3. a; 4. f; 5. d; 6. e; 7. c; 8. h

6.1.1.2.4. Attività 4

Raccontare la favola servendosi delle immagini.

La lepre e la tartaruga facevano una  (1). La  (2) disse: “Nessuno può battermi in velocità” e la  (3) disse: “Non vantarti prima di aver vinto”. Gli  (4) facevano il tifo. La lepre partì come un  (5). Mentre la lepre faceva un  (6), la tartaruga camminava con fatica, passo dopo passo. La lepre si era messa a correre con tutte le sue forze, ma era troppo tardi per vincere la gara. La lepre vide la tartaruga vicina al  (7). La lepre era la  (8) della gara.

Soluzione: 1. gara, 2. lepre, 3. tartaruga, 4. animali, 5. fulmine, 6. sonnellino, 7. traguardo, 8. vincitrice

6.1.1.2.5. Attività 5

Mettere le frasi in ordine cronologico.

1. La tartaruga vinse la gara.
2. La lepre correva, ma era troppo tardi per vincere la gara.
3. La lepre cominciò a correre.
4. La lepre e la tartaruga organizzarono una gara.
5. C'erano presenti molti animali che facevano il tifo.
6. Mentre la lepre dormiva, la tartaruga si avvicinò al traguardo.
7. La lepre cominciò a correre e la tartaruga cominciò a camminare fino al traguardo.
8. La lepre decise di fare un sonnellino.
9. La lepre non poteva credere ai propri occhi.
10. La lepre si svegliò e vide la tartaruga vicina al traguardo.

Soluzione: ordine cronologico: 4, 5, 7, 8, 6, 10, 3, 2, 1, 9

6.1.1.2.6. Attività 6

Completare le frasi.

a. lepre; b. gara; c. piano; d. traguardo;
e. vicino; f. lontano; g. sonnellino; h. tartaruga

1. La _____ e la _____ parlavano con altri animali.
2. La lepre e la tartaruga facevano una _____.
3. La lepre decise di fare un _____ perché pensava che la tartaruga fosse lenta.
4. La tartaruga era _____ al traguardo e la lepre era _____ dal traguardo.
5. La tartaruga arrivò prima al _____.
6. La morale della favola è chi va _____, va sano e va lontano.

Soluzione: 1. a, h; 2. b; 3. g; 4. e, f; 5. d; 6. c

6.1.1.2.7. Attività 7

Rispondere alle domande.

1. Di che cosa parla la favola?

2. Chi sono i protagonisti della favola?

3. Chi è il vincitore della gara?

4. Perché la lepre non è arrivata al traguardo prima della tartaruga?

5. Come si comporta la lepre?

6. Come si comporta la tartaruga?

7. Qual è la morale della favola?

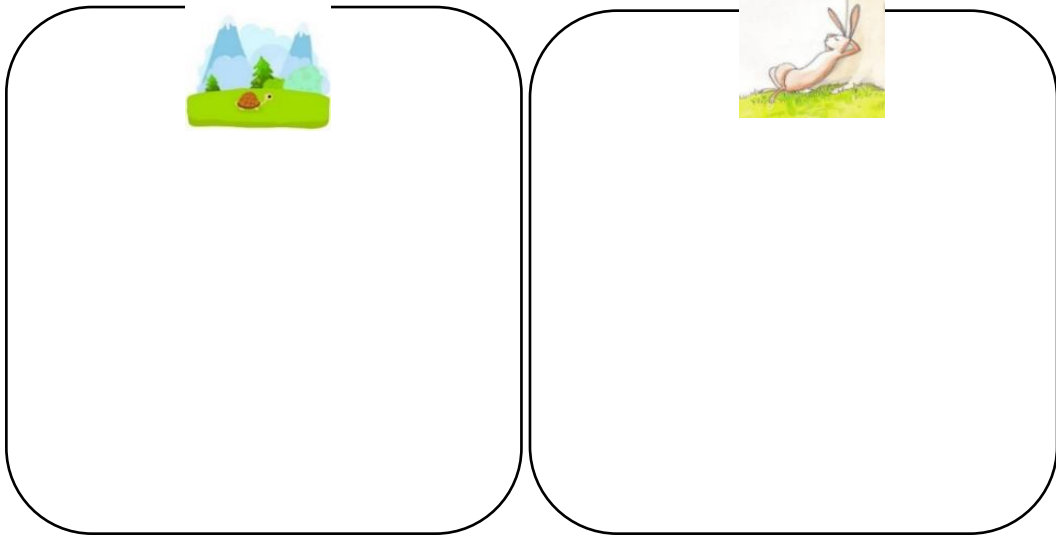
8. A chi può essere destinata la favola?

Soluzione: risposta aperta

6.1.1.2.8. Attività 8

Inserire gli aggettivi e descrivere il compagno di classe.

- a. veloce; b. lenta; c. crede in sé stessa; d. crede che nessuno sia migliore di lei;
- e. pigra; f. diligente; g. persistente; h. usa tutte le sue forze per ottenere l'obiettivo;
- i. non fa niente (solo dorme); j. pensa sempre "lo farò facilmente"



Soluzione: la lepre: a (veloce), d (crede che nessuno sia migliore di lei), e (pigra), i (non fa niente, solo dorme), j (pensa sempre "lo farò facilmente"); **la tartaruga:** b (lenta), c (crede in sé stessa), f (diligente), h (usa tutte le sue forze per ottenere l'obiettivo), g (persistente)

6.1.1.2.9. Attività 9

Disegnare e colorare uno dei protagonisti della favola e descriverlo secondo le indicazioni
Strutturare almeno 6 frasi (30 parole).



La lepre è _____.

La lepre vive _____.

La lepre mangia _____.



La tartaruga è _____.

La tartaruga vive _____.

La tartaruga mangia _____.

p.e. *La tartaruga è lenta, vive nel bosco e mangia piccoli animali.*

Soluzione: risposta aperta

6.1.1.2.10. Attività 10

Disegnare e scrivere il fumetto con un compagno di classe, come nell'esempio.



Soluzione: risposta aperta

6.1.2. LA VOLPE E LA CICOGNA

La favola *La volpe e la cicogna* è una delle favole più famose di Esopo. Questa favola parla di una volpe e di una cicogna. La volpe invitò la cicogna a pranzo. La cicogna non riusciva a mangiare dalla scodella perché aveva un becco molto lungo. Un altro giorno, la cicogna invitò la volpe a pranzo, la volpe non riusciva a mangiare ed era affamata perché il cibo era preparato in vasi dal collo lungo e stretto. L'analisi della favola comprende 10 (dieci) attività didattiche. Vengono presentate le attività che riguardano l'apprendimento del lessico, cioè la presentazione del lessico, la comprensione del testo e la fissazione del lessico e i giochi. Il campo lessicale riguarda:

- *il cibo*
- *le posate*
- *le parti del corpo degli animali*

6.1.2.1. La trama

Protagonisti: la volpe, la cicogna

Tempo: indefinito (*un giorno*)

Luogo: la casa della volpe, la casa della cicogna

Materiale video:

- Il cartone animato *La volpe e la cicogna*, <https://www.youtube.com/watch?v=s9MsbEtI1C8> (15/4/2023)
- L'audiofavola *La volpe e la cicogna*, <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-la-volpe-e-la-cicogna-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola *La volpe e la cicogna* letta da una maestra, <https://www.youtube.com/watch?v=LJED6NXLaZs> (15/4/2023)

“La volpe e la cicogna erano buone amiche. Un tempo si vedevano spesso, e un giorno la volpe invitò a pranzo la cicogna; per farle uno scherzo, le servì della minestra in una scodella poco profonda: la volpe leccava facilmente, ma la cicogna riusciva soltanto a bagnare la punta del lungo becco e dopo pranzo

era più affamata di prima. – “Mi dispiace” – disse la volpe – “La minestra non è di tuo gradimento?” “Oh, non ti preoccupare: spero anzi che vorrai restituirmi la visita e che verrai presto a pranzo da me” – rispose la cicogna. Sedettero a tavola, mai i cibi erano preparati in vasi dal collo lungo e stretto nei quali la volpe non riusciva ad infilare il muso: tutto ciò che poté fare fu leccare l’esterno del vaso, mentre la cicogna tuffava il becco nel brodo e ne tirava fuori saporitissime rane. – “Non ti piace, cara, ciò che ho preparato?” Fu così che la volpe burlona fu a sua volta presa in giro dalla cicogna.”⁴⁰

La morale: È importante rispettare le altre persone affinché ricambino tale rispetto.

Non si dovrebbe fare del male alle persone e poi aspettare che loro ricambino con cose buone e positive.

Si dovrebbe fare del bene a tutte le persone ed evitare il male.

6.1.2.2. Attività didattiche ed esercizi

Le attività che vengono presentate nell’analisi della favola sono: le attività per la presentazione del lessico, le attività per la comprensione del testo e le attività per la fissazione del lessico e i giochi.

Le attività per la presentazione del lessico sono: *Abbinare la parola con l’immagine corrispondente; Inserire le parti del corpo; Che cosa ci serve per mangiare?, Inserire le parole; Che cosa significa?, Abbinare i termini con le loro spiegazioni; Usare le espressioni dell’esercizio precedente e completare le frasi.*

Le attività per la comprensione del testo che vengono presentate sono: *Raccontare la favola servendosi delle immagini; Mettere le frasi in ordine cronologico; Completare le frasi; Rispondere alle domande.*

L’attività per la fissazione del lessico che viene presentata è: *Disegnare la tavola e descriverla.*

⁴⁰ <https://www.intrecciafole.net/pdf/esopo.pdf> (27/4/2023)

6.1.2.2.1. Attività 1

Abbinare la parola con l'immagine corrispondente.

1. il vaso
2. la scodella
3. il brodo
4. la minestra
5. i dolci
6. gli spaghetti
7. le lasagne
8. la pizza
9. la carne
10. il pesce



a)



b)



c)



d)



e)



f)



g)



h)



i)



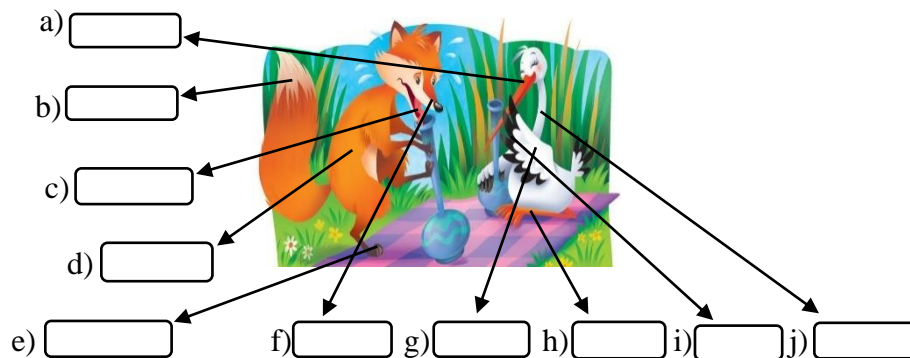
j)

Soluzione: 1. g; 2. h; 3. b; 4. e; 5. f; 6. a; 7. i; 8. j; 9. c; 10. d

6.1.2.2.2. Attività 2

Inserire le parti del corpo.

1. il becco
2. il muso
3. le zampe
4. le gambe
5. le ali
6. la coda
7. la lingua
8. il collo
9. la pelliccia
10. le penne

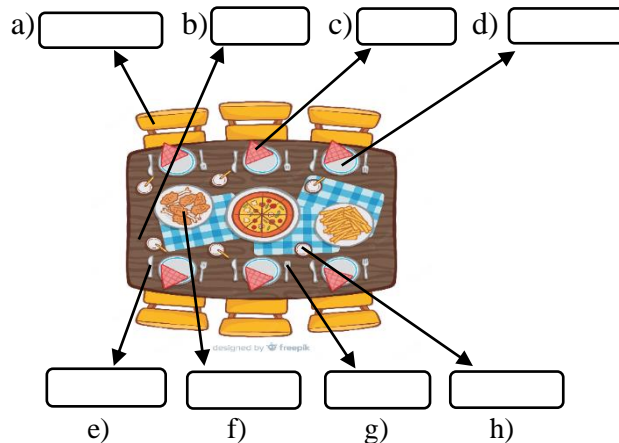


Soluzione: 1. a; 2. f; 3. e; 4. h; 5. g; 6. b; 7. c; 8. j; 9. d; 10. i

6.1.2.2.3. Attività 3

Che cosa ci serve per mangiare? Inserire le parole.

1. il cibo
2. il bicchiere
3. la tavola
4. il piatto
5. il coltello
6. il tovagliolo
7. la forchetta
8. la sedia



Soluzione: 1. f; 2. h; 3. b; 4. d; 5. e; 6. c; 7. g; 8. a

6.1.2.2.4. Attività 4

Che cosa significa...? Abbinare i termini con le loro spiegazioni.

- | | |
|-------------------------|---|
| 1. invitare qualcuno | a) deridere |
| 2. servire (il cibo) | b) _____ il pranzo, la cena |
| 3. essere affamato | c) chiamare una persona (p.e. a pranzo) |
| 4. preparare (qualcosa) | d) avere fame |
| 5. tirare fuori | e) mettere il cibo in tavola |
| 6. prendere in giro | f) pensare a qualcuno o qualcosa con ansia |
| 7. essere preoccupato | g) portare fuori (p.e. il cibo da una scodella) |
| 8. leccare | h) toccare la punta del bicchiere/del vaso con la bocca/il becco/il muso |

Soluzione: 1. c; 2. e; 3. d; 4. b; 5. g; 6. a; 7. f; 8. h

6.1.2.2.5. Attività 5

Usare le espressioni dell'esercizio precedente e completare le frasi.

a. preparo; b. invito; c. serve; d. leccare;









e. prendono in giro; f. sono preoccupato/a; g. tira fuori; h. sono affamato/a

1. _____ tutti gli amici alla festa!
2. Ogni giorno _____ la cena per la mia famiglia.
3. _____ perché non mi è piaciuto il pranzo.
4. La volpe può solo _____ l'esterno del vaso.
5. Il cameriere _____ il cibo.
6. La cicogna _____ le rane dal brodo.
7. _____ per il suo comportamento.
8. Gli amici _____ la ragazza perché è grossa.

Soluzione: 1. b; 2. a; 3. h; 4. d; 5. c; 6. g; 7. f; 8. e

6.1.2.2.6. Attività 6

Raccontare la favola servendosi delle immagini.

La  (1) e la  (2) pranzarono insieme. Erano buone amiche. La volpe servì la  (3) in una  (4) poco profonda e la cicogna non riusciva a mangiare la minestra perché aveva un lungo  (5). Dopo, la cicogna invitò la volpe a pranzo e servì il pranzo in  (6) dal collo lungo. La volpe non riusciva a mangiare il  (7) perché non aveva un lungo becco, non riusciva a infilare il  (8) nel vaso.

Soluzione: 1. volpe, 2. cicogna, 3. minestra, 4. scodella, 5. becco, 6. vasi, 7. brodo, 8. muso

6.1.2.2.7. Attività 7

Mettere le frasi in ordine cronologico.

1. La cicogna era presa in giro dalla volpe.
2. Mentre la cicogna tuffava il becco nel brodo, la volpe poteva solo leccare l'esterno del vaso.
3. La volpe e la cicogna erano buone amiche.
4. La volpe era presa in giro dalla cicogna.
5. La volpe invitò la cicogna a pranzo.
6. Un altro giorno, la cicogna invitò la volpe a pranzo.
7. La volpe era affamata perché non riusciva a infilare il muso nel vaso.
8. La cicogna non riusciva a mangiare perché il cibo era servito in una scodella poco profonda.
9. La cicogna servì il brodo per il pranzo.
10. La volpe servì la minestra per il pranzo.

Soluzione: ordine cronologico: 3, 5, 10, 8, 1, 6, 9, 7, 4, 2

6.1.2.2.8. Attività 8

Completare le frasi.

a. pranzo; b. brodo; c. minestra; d. scodella; e. tavola;

f. becco; g. leccare; h. infilare; i. muso; j. vaso; k. cibo

1. La volpe e la cicogna prepararono il _____ .
2. La volpe mise il cibo in _____ per mangiare.
3. La volpe servì la _____ per il pranzo in una _____ poco profonda.
4. La cicogna era affamata, non riusciva a mangiare perché aveva un lungo _____.
5. La cicogna mise il _____ in tavola per mangiare.
6. La cicogna servì il _____ in un _____ dal collo lungo.
7. La volpe aveva fame, non riusciva a mangiare perché aveva un piccolo _____.
8. La volpe poteva solo _____ l'esterno del vaso e non riusciva a _____ il muso nel vaso.

Soluzione: 1. a; 2. e; 3. c, d; 4. f; 5. k; 6. b, j; 7. i; 8. g, h

6.1.2.2.9. Attività 9

Rispondere alle domande.

1. Chi sono i protagonisti della favola?

2. Di che cosa parla la favola?

3. Quali animali pranzano insieme?

4. Come serve la minestra la volpe?

5. Come serve il brodo la cicogna?

6. Perché la cicogna non riesce a mangiare?

7. Perché la volpe è affamata?

8. Qual è la morale della favola?

Soluzione: risposta aperta

6.1.2.2.10. Attività 10

Disegnare la tavola e descriverla secondo le indicazioni. Strutturare almeno 6 frasi (30 parole).



La mia tavola è (grande, piccola...) _____

Ci sono (il tovagliolo, il bicchiere...): _____

Quando mangio a pranzo uso (il piatto, la forchetta...) _____

Mangio (la pizza, le lasagne...) con _____

Con (la forchetta, il coltello...) mangio _____

p.e. La mia tavola è piccola. Ci sono: il piatto, il bicchiere e la forchetta. Quando mangio a pranzo uso la forchetta e il coltello. Mangio la carne con la forchetta.

Soluzione: risposta aperta

6.1.3. LA CICALA E LA FORMICA

La favola *La cicala e la formica* è una delle favole più famose di Esopo. Questa favola parla di una cicala e di una formica. Mentre la formica raccoglieva il cibo per l'inverno, la cicala non raccoglieva il cibo, ma cantava e dopo voleva prendere il cibo dalla formica. L'analisi della favola comprende 10 (dieci) attività didattiche. Vengono presentate le attività che riguardano l'apprendimento del lessico, cioè la presentazione del lessico, la comprensione del testo e la fissazione del lessico e i giochi. Il campo lessicale riguarda:

- *il cibo degli animali*
- *i luoghi in cui vivono gli animali*
- *le stagioni*
- *l'ambiente*
- *le espressioni con il verbo "avere"*
- *le parti della casa*
- *le stanze della casa*

6.1.3.1. La trama

Protagonisti: la cicala, la formica

Tempo: indefinito (*una giornata d'inverno*)

Luogo: la casa della formica

Materiale video:

- Il cartone animato *La cicala e la formica*, <https://www.youtube.com/watch?v=1Pf4OeUhIMY> (15/4/2023)
- L'audiofavola *La cicala e la formica*, <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-la-cicala-e-la-formica-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola *La cicala e la formica* letta da una maestra, <https://www.youtube.com/watch?v=uAuD5LWvd74> (15/4/2023)

“C’era una volta un’estate calda calda, e una cicala a cui non piaceva né sudare né far fatica. L’unica cosa che le piaceva fare era cantare tutto il giorno. Sotto il ramo dell’albero dove stava sdraiata comoda la cicala, passava avanti e indietro una formica, tutta indaffarata a portare sulla sua schiena un sacco di cose: pezzetti di cibo, sassolini, legnetti ecc. La cicala, vedendo quanto era sudata la formica, iniziò a prenderla in giro: – “vieni quassù con me, signora formica. Fa più fresco e, mentre ti riposi, cantiamo insieme qualche canzone” – e, così dicendo, iniziò a cantare. – “Grazie mille per l’invito, signora cicala, ma io sono molto indaffarata a mettere via provviste per l’inverno e a sistemare la mia casetta per proteggermi dal freddo, quando arriverà” – e, così dicendo, continuò ad andare avanti e indietro per il prato, indaffarata. – “Ma l’estate è ancora lunga” – continuò la cicala – “l’inverno ancora lontano”. “Non preoccuparti adesso, ci sarà tempo più avanti per mettere via le provviste!” La formica scosse un po’ la testa e continuò imperterrita il suo lavoro, senza più badare alla cicala. – “Fai come vuoi, formica mia. Io intanto mi godo questa meravigliosa giornata standomene qui rilassata a riposare” – e la cicala riprese a cantare un’altra canzone. Ma i giorni e poi i mesi passarono veloci, ed ecco che, puntuale, arrivò l’inverno, col suo freddo e col suo ghiaccio. La cicala vagava per i campi e i prati arrabattandosi come poteva, recuperando qua e là qualcosa da mangiare e riparandosi dal freddo dove capitava. Vagando vagando, una sera in cui il buio era sceso molto presto, incontrò una piccola casetta con la finestrella illuminata. La cicala aveva tanta fame e tanto freddo, così bussò alla porta. La porta si aprì ed uscì la formica. Quella era la sua casetta costruita con fatica durante tutta l’estate, dall’interno si sentiva arrivare un bel calduccio e un odorino di cibo molto invitante. – “Buonasera signora cicala, cosa ti porta qui da me?” – “Buonasera signora formica” – rispose tutta infreddolita la cicala, tremendo nel leggero cappottino che aveva addosso. – “Ho freddo, ho fame e non ho un tetto dove passare la notte”. La formica guardò la cicala con compassione. “Ah – signora cicala, come ricordo bene le calde giornate d’estate in cui, mentre io faticavo per metter via provviste e costruirmi una casa, tu, beata sul tuo ramo al fresco e all’ombra, cantavi, cantavi, cantavi... Beh, facciamo così: entra, per questa volta ti aiuterò e ti darò da mangiare e un letto per dormire. Tu però prometti che la prossima estate mi aiuterai a far provviste”. La cicala, imparata la lezione, promise che avrebbe fatto la brava e ringraziò di cuore la formica per l’aiuto.”⁴¹

La morale: Le persone non riusciranno a ottenere quello che desiderano se sono pigre, ma se sono tenaci e usano tutte le forze per raggiungere l’obiettivo desiderato.

⁴¹ <https://www.fabulinis.com/favole/la-cicala-e-la-formica/> (13/3/2023)

6.1.3.2. Attività didattiche ed esercizi

L'analisi della favola *La cicala e la formica* contiene le attività didattiche che servono agli apprendenti per apprendere parole nuove, per verificare se hanno compreso la favola e per fissare il lessico studiato.

Le attività che servono agli apprendenti per apprendere parole nuove sono: *Dove vivono e cosa mangiano la cicala e la formica?*, *Abbinare la parola all'immagine corrispondente*; *Inserire il nome della stagione e dell'ambiente naturale*, *Inserire le caratteristiche delle stagioni nella colonna giusta*; *Inserire le espressioni adatte con il verbo "avere" sotto l'immagine corrispondente*; *Inserire le parti della casa*, *Inserire le stanze*.

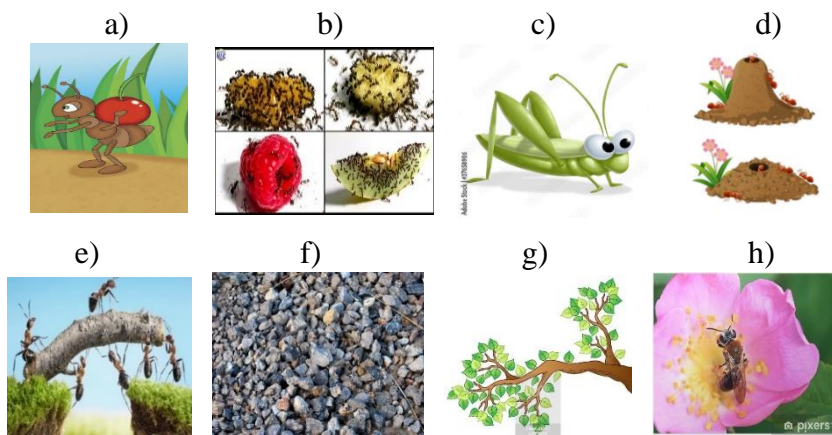
Le attività che servono agli apprendenti per verificare se hanno capito la favola sono: *Raccontare la favola servendosi delle immagini*; *Scegliere se le frasi sono vere o false*; *Completare le frasi*; *Rispondere alle domande*.

Le attività che servono agli apprendenti per fissare il lessico studiato e i giochi sono: *Disegnare e descrivere la stagione preferita*; *La mia giornata*, *Scrivere le parole dove mancano*.

6.1.3.2.1. Attività 1

Dove vivono e cosa mangiano la cicala e la formica? Abbinare la parola all'immagine corrispondente.

1. il ramo
2. i legnetti
3. il nettare
4. il formicaio
5. i sassolini
6. i pezzetti di cibo
7. la formica
8. la cicala

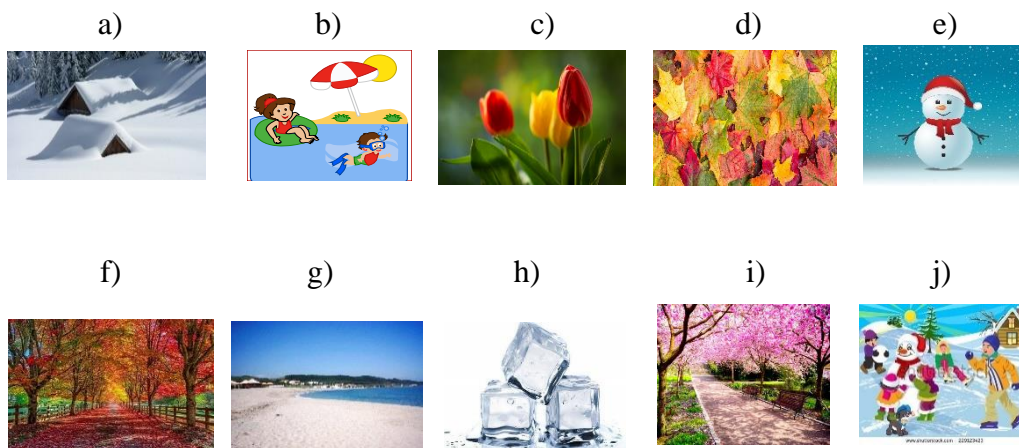


Soluzione: 1. g; 2. e; 3. h; 4. d; 5. f; 6. b; 7. a; 8. c

6.1.3.2.2. Attività 2

a) Abbinare il nome della stagione e dell'ambiente naturale all'immagine corrispondente.

1. l'inverno
2. le foglie
3. il pupazzo di neve
4. la primavera
5. la neve
6. l'estate
7. la spiaggia
8. l'autunno
9. il ghiaccio
10. il fiore



Soluzione: 1. j; 2. d; 3. e; 4. i; 5. a; 6. b; 7. g; 8. f; 9. h; 10. c

b) Inserire le caratteristiche delle stagioni nella colonna giusta.

- a. freddo; b. le foglie; c. caldo; d. la pioggia; e. il vento; f. i fiori; g. andare al mare; h. nevicare; i. nuotare; j. fare un pupazzo di neve; k. attività sulla neve; l. le vacanze; m. la neve; n. la nebbia; o. il ghiaccio; p. gli alberi spogli; q. il polline

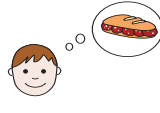









| l'inverno | la primavera | l'estate | l'autunno |
|-----------|--------------|----------|-----------|
| | | | |

Soluzione: l'inverno: a (freddo), d (la pioggia), e (il vento), h (nevicare), j (fare un pupazzo di neve), k (attività sulla neve), m (la neve), n (la nebbia), o (il ghiaccio); **la primavera:** f (i fiori), q (il polline); **l'estate:** c (caldo), g (andare al mare), i (nuotare), l (le vacanze); **l'autunno:** b (le foglie), p (gli alberi spogli)

6.1.3.2.3. Attività 3

Inserire le espressioni adatte con il verbo "avere" sotto l'immagine corrispondente.

1. avere fame 2. avere caldo 3. avere fretta 4. avere ragione 5. avere paura
6. avere sete 7. avere torto 8. avere freddo 9. avere pazienza 10. avere sonno

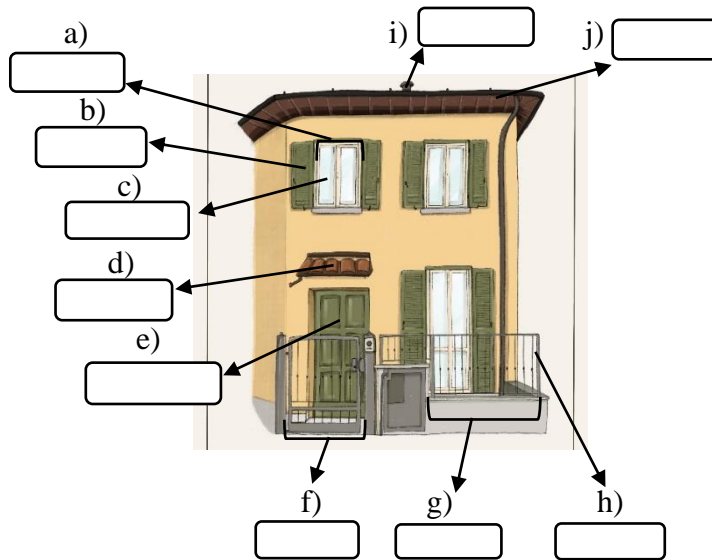
| | | | | |
|---|---|---|--|---|
| a) | b) | c) | d) | e) |
|  |  |  |  |  |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| f) | g) | h) | i) | j) |
|  |  |  |  |  |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |

Soluzione: 1. a; 2. b; 3. f; 4. g; 5. i; 6. d; 7. e; 8. c; 9. j; 10. h

6.1.3.2.4. Attività 4

a) Inserire le parti della casa.

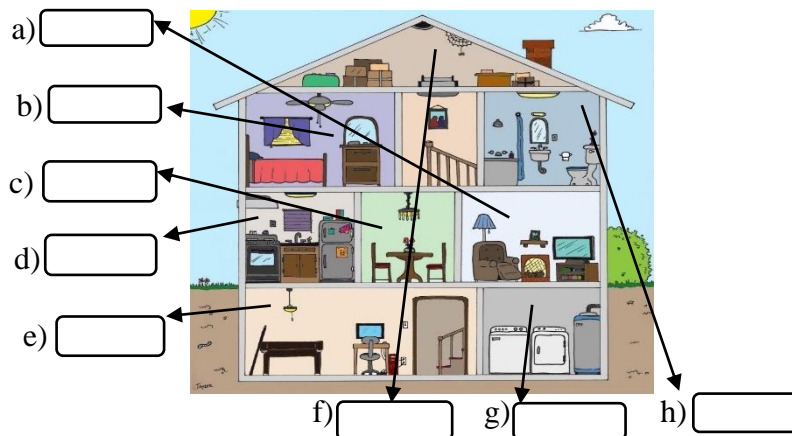
1. la porta
2. la finestra
3. il balcone
4. il tetto
5. il cancello
6. la griglia
7. il vetro
8. l'ingresso
9. la tettoia
10. il camino



Soluzione: 1. e; 2. a; 3. g; 4. j; 5. h; 6. b; 7. c; 8. f; 9. d; 10. i

b) Inserire le stanze.

1. il bagno
2. il soggiorno
3. la sala da pranzo
4. la cucina
5. la camera da letto
6. la dispensa
7. la soffitta
8. lo spazio per il riposo



Soluzione: 1. h; 2. a; 3. c; 4. d; 5. b; 6. g; 7. f; 8. e

6.1.3.2.5. Attività 5

Raccontare la favola servendosi delle immagini.

Era un'  (1) molto calda. Mentre la  (2) cantava le canzoni sotto
il  (3) dell'albero, la  (4) faticava per metter via provviste per
l'  (5). La formica portava sulla sua schiena un sacco di cose:  (6),
 (7) e  (8). La cicala vagava per i prati e i campi e incontrò una
piccola  (9) con la  (10) illuminata. La cicala aveva tanta 
(11) e tanto  (12). Così, bussò alla  (13) e uscì la formica. La cicala
non aveva un  (14) dove passare la notte. Alla fine, la formica diede alla cicala da
mangiare e un  (15) per  (16).

Soluzione: 1. estate, 2. cicala, 3. ramo, 4. formica, 5. inverno, 6. pezzetti di cibo, 7. legnetti, 8. sassolini, 9. casa, 10. finestra, 11. fame, 12. freddo, 13. porta, 14. tetto, 15. letto, 16. dormire

6.1.3.2.6. Attività 6

Scegliere se le frasi sono vere o false.

1. La favola parla di una cicala e di una formica. V/F
2. Mentre la formica cantava sotto il ramo dell'albero, la cicala portava sulla sua schiena un sacco di cose. V/F
3. La cicala voleva solo riposarsi. V/F
4. La formica faticava per metter via provviste per l'inverno. V/F
5. La cicala e la formica cantavano insieme. V/F
6. Mentre la cicala vagava per i campi e i prati, la formica costruiva una casetta con la finestrella illuminata. V/F
7. La cicala non faticava per metter via provviste per l'inverno e perciò aveva fame e non aveva un tetto dove passare la notte. V/F
8. La cicala era infreddolita e indossava il cappottino. V/F
9. Faceva molto freddo perché era l'estate. V/F
10. La formica non voleva aiutare la cicala in difficoltà. V/F

Soluzione: 1. V; 2. F; 3. V; 4. V; 5. F; 6. V; 7. V; 8. V; 9. F; 10. F

6.1.3.2.7. Attività 7

Completare le frasi.

a. cicala; b. formica; c. estate; d. inverno; e. freddo; f. tetto;

g. provviste; h. fame; i. casa; j. dormire; k. letto; l. porta

Era un' _____ (1) molto calda. La _____ (2) cantava sotto il ramo dell'albero e la _____ (3) faticava per metter via _____ (4) per l' _____ (5). La cicala aveva tanta _____ (6) e tanto _____ (7). La cicala non aveva un _____ (8) dove passare la notte. Incontrò una piccola _____ (9) e bussò alla _____ (10). La formica diede alla cicala un _____ (11) per _____ (12).

Soluzione: 1. c; 2. a; 3. b; 4. g; 5. d; 6. h; 7. e; 8. f; 9. i; 10. l; 11. k; 12. j

6.1.3.2.8. Attività 8

Rispondere alle domande.

1. Chi sono i protagonisti della favola?

2. Di che cosa parla la favola?

3. Come si comporta la cicala?

4. Come si comporta la formica?

5. Qual è la differenza tra il comportamento della cicala e quello della formica?

6. Qual è la morale della favola?

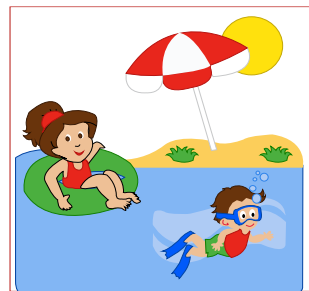
7. A chi può essere destinata la favola?

8. Scrivere un messaggio per la cicala.

Soluzione: risposta aperta

6.1.3.2.9. Attività 9

Disegnare e descrivere la stagione preferita secondo le indicazioni. Strutturare almeno 6 frasi (30 parole).



La mia stagione preferita è _____

_____ perché _____

Mi sento (bene, male, felice...) _____

Ho (fame, sete, freddo, caldo...) _____

Faccio (lo sport...) _____

p.e. La mia stagione preferita è l'estate perché non devo andare a scuola. Mi sento felice. Ho sete perché fa molto caldo. Faccio lo sport e vado al mare.

Soluzione: risposta aperta

6.1.3.2.10. Attività 10

La mia giornata. Scrivere le parole dove mancano.

Io vivo in una _____ (1) molto grande.



La casa ha molte _____ (2) e una _____ (3)
di legno.



C'è anche un _____ (4) dove mi piace bere un succo di frutta.



Quando mi sveglio vado in _____ (5) e mi lavo i denti.



Mi vesto nella _____ (6).



Dopo preparo la colazione in _____ (7).



Adoro il latte caldo con i cereali. Vado a scuola. Le lezioni cominciano alle otto.

Preparo il pranzo e guardo la tv in _____ (8) e poi scrivo i compiti.



Dopo vado a giocare con i miei amici. Faccio la doccia e vado a _____ (9).



Soluzione: 1. casa, 2. finestre, 3. porta, 4. balcone, 5. bagno, 6. camera da letto, 7. cucina, 8. soggiorno, 9. letto

6.1.4. IL LUPO E L'AGNELLO

La favola *Il lupo e l'agnello* è una delle favole più famose di Esopo. Questa favola parla di un lupo e di un agnello. Il lupo vide l'agnello, vicino a un ruscello purissimo, a bere l'acqua e decise di mangiarlo. L'analisi della favola comprende 10 (dieci) attività didattiche. Vengono presentate le attività che riguardano l'apprendimento del lessico, ovvero la presentazione del lessico, la comprensione del testo e la fissazione del lessico, cioè la pratica del lessico studiato e i giochi. Il campo lessicale riguarda:

- *le superfici coperte dall'acqua*
- *i nomi degli animali*
- *i luoghi in cui vivono gli animali*

6.1.4.1. La trama

Protagonisti: il lupo, l'agnello

Tempo: indefinito

Luogo: un ruscello

Materiale video:

- Il cartone animato *Il lupo e l'agnello*, <https://www.youtube.com/watch?v=3HLfyo8EV6g> (15/4/2023)
- L'audiofavola *Il lupo e l'agnello*, <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2023/04/fabulinis-lagnellino-e-il-lupo-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)

“Un agnello si dissetava alla corrente di un ruscello purissimo. Sopraggiunse un lupo in caccia: era digiuno e la fame lo aveva attirato in quei luoghi. “Chi ti dà tanto coraggio da intorbidare l'acqua che bevo?”, disse questi furioso. “Signore”, rispose l'agnello, “io sto dissetandomi nella corrente sotto di lei, per ciò non posso intorbidare la sua acqua!”, “La sporchi”, insisté la bestia crudele. “E poi so che l'anno scorso hai detto male di me”. “Io?!” “Ma se non ero nato”, rispose l'agnello. “Se non sei stato tu, è stato tuo fratello”. “Non ho fratelli”. “Allora qualcuno dei tuoi; perché voi, i vostri pastori e i vostri

cani ce l'avete me. Me l'hanno detto: devo vendicarmi". Detto questo il lupo trascinò l'agnello nel fitto della foresta e se lo mangiò." ⁴²

La morale: I nemici vanno rispettati.

Ognuno deve imparare ad affrontare i problemi che ha e non ignorarli o lasciare che si risolvano da soli.

6.1.4.2. Attività didattiche ed esercizi

Nell'analisi di questa favola vengono elaborate le attività che sono legate all'apprendimento del lessico, alla comprensione della favola e alla fissazione del lessico studiato e i giochi.

Le attività che sono legate all'apprendimento del lessico sono: *Abbinare la parola con l'immagine corrispondente; Inserire la parola sotto l'immagine corrispondente; Abbinare il nome dell'animale con l'immagine corrispondente, Completare la tabella, Dove vivono gli animali?.*

Le attività che sono legate alla comprensione della favola sono: *Raccontare la favola servendosi delle immagini; Scegliere se le frasi sono vere o false; Completare le frasi; Rispondere alle domande.*

Le attività che sono legate alla fissazione del lessico studiato e i giochi sono: *Anagramma, di che parola si tratta?; Trovare l'intruso e spiegare la scelta; Di che animale si tratta?, Descrivere un animale rivolgendosi a un compagno di classe secondo le indicazioni.*

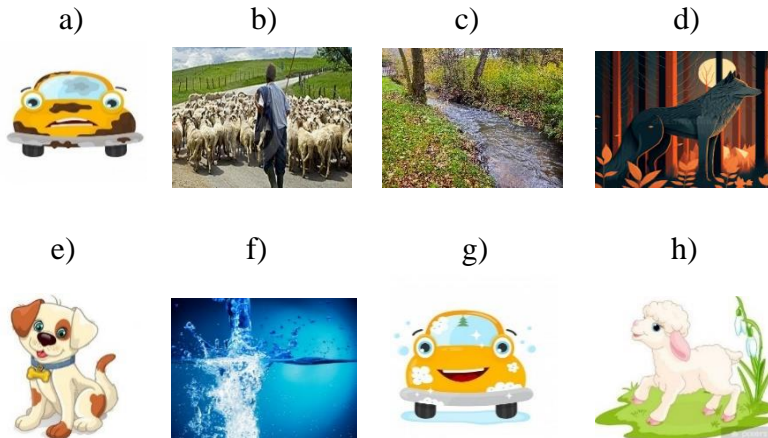
⁴² <https://www.intrecciafole.net/pdf/esopo.pdf> (27/4/2023)

6.1.4.2.1. Attività 1

Abbinare la parola con l'immagine corrispondente.

1. pulito 2. il pastore 3. il cane 4. il ruscello

5. l'acqua 6. l'agnello 7. il lupo 8. sporco



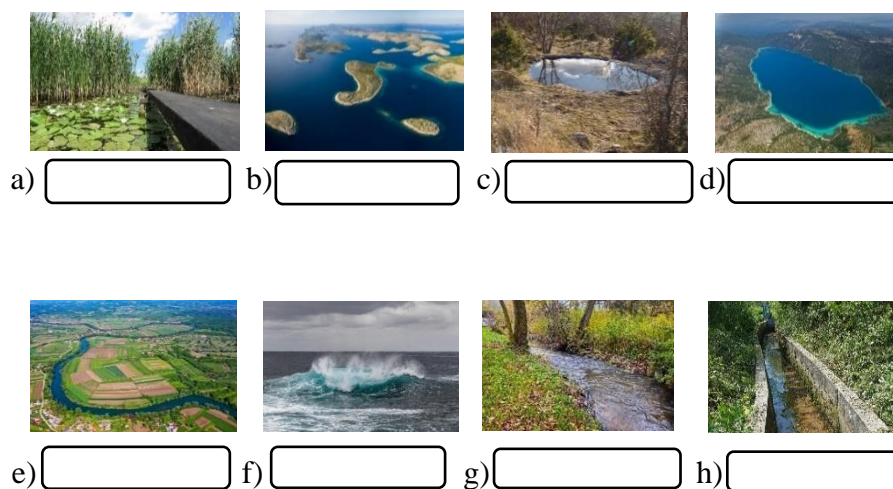
Soluzione: 1. g; 2. b; 3. e; 4. c; 5. f; 6. h; 7. d; 8. a

6.1.4.2.2. Attività 2

Inserire la parola sotto l'immagine corrispondente.

1. la pozza 2. il canale 3. il lago 4. il fiume

5. il ruscello 6. il mare 7. lo stagno 8. l'oceano



Soluzione: 1. c; 2. h; 3. d; 4. e; 5. g; 6. b; 7. a; 8. f

6.1.4.2.3. Attività 3

a) Abbinare il nome dell'animale con l'immagine corrispondente.

1. il pesce 2. il delfino 3. l'elefante 4. il leone

5. l'orso 6. la giraffa 7. la scimmia 8. la zebra

9. il polpo 10. la tigre 11. il lupo 12. la balena

13. la lepre 14. la volpe 15. l'agnello 16. il pescecane

a)



b)



c)



d)



e)



f)



g)



h)



i)



j)



k)



l)



m)



n)



o)



p)



Soluzione: 1. a; 2. f; 3. e; 4. c; 5. j; 6. l; 7. i; 8. g; 9. b; 10. h; 11. p; 12. k; 13. m; 14. n; 15. o; 16. d

b) Completare la tabella. Dove vivono gli animali?

a. il pescecane; b. il delfino; c. l'elefante; d. il leone;

e. l'orso; f. la giraffa; g. la scimmia; h. la zebra;

i. il polpo; j. la tigre; k. il pesce; l. la balena

m. la lepre n. la volpe o. l'agnello p. il lupo

| acqua | terra |
|-------|-------|
| | |









Soluzione:

acqua: a (il pescecane), b (il delfino), i (il polpo), k (il pesce), l (la balena)

terra: c (l'elefante), d (il leone), e (l'orso), f (la giraffa), g (la scimmia), h (la zebra), j (la tigre), m (la lepre), n (la volpe), o (l'agnello), p (il lupo)

6.1.4.2.4. Attività 4

Raccontare la storia servendosi delle immagini.

Un  (1) si dissetava alla corrente di un  (2). Il  (3) vide l'agnello bere l'acqua. Il lupo aveva  (4) e voleva mangiare l'agnello. Il lupo disse all'agnello di non bere l'  (5) perché l'avrebbe sporcata. Il lupo era arrabbiato con i  (6) e i  (7). Il lupo trascinò l'agnello nel fitto della  (8) e decise di mangiarlo.

Soluzione: 1. agnello, 2. ruscello, 3. lupo, 4. fame, 5. acqua, 6. pastori, 7. cani, 8. foresta

6.1.4.2.5. Attività 5

Scegliere se le frasi sono vere o false.

1. La storia parla di un lupo e di un agnello. V/F
2. Il lupo e l'agnello sono buoni amici. V/F
3. Il lupo e l'agnello si trovano nella foresta. V/F
4. L'agnello beve l'acqua del lago. V/F
5. L'acqua non è limpida. V/F
6. Il lupo ha fame e vuole mangiare l'agnello. V/F
7. L'agnello è coraggioso e non ha paura del lupo. V/F
8. L'agnello ha molti fratelli. V/F
9. Il lupo è arrabbiato con i pastori e i cani. V/F
10. Il lupo non ha mangiato l'agnello. V/F

Soluzione: 1. V; 2. F; 3. V; 4. F; 5. F; 6. V; 7. F; 8. F; 9. V; 10. F

6.1.4.2.6. Attività 6

Completare le frasi.

a. cani; b. agnello; c. ruscello; d. acqua;

e. lupo; f. fame; g. pastori; h. fratello

Un _____ (1) stava bevendo l'acqua da un _____ (2) purissimo. Un _____ (3) che aveva _____ (4) voleva mangiare l'agnello. Il lupo vide l'agnello e gli disse di non bere l'_____ (5) perché l'avrebbe sporcata. Il lupo era arrabbiato. Il lupo disse all'agnello che lui e suo _____ (6) avevano parlato male di lui. Il lupo era arrabbiato con i _____ (7) e i _____ (8) e alla fine decise di mangiare l'agnello.

Soluzione: 1. b; 2. c; 3. e; 4. f; 5. d; 6. h; 7. g; 8. a

6.1.4.2.7. Attività 7

Rispondere alle domande.

1. Chi sono i protagonisti della favola?

2. Dove si trovano il lupo e l'agnello?

3. Che cosa fa l'agnello e che cosa fa il lupo?

4. Perché il lupo dice all'agnello di non bere l'acqua?

5. Come si comporta il lupo con l'agnello?

6. Come si comporta l'agnello con il lupo?

7. Perché il lupo è arrabbiato con i pastori e i cani?

8. Che cosa ha fatto il lupo all'agnello e dove l'ha portato?

9. Qual è la morale della favola?

Soluzione: risposta aperta

6.1.4.2.8. Attività 8

Anagramma. Di che parola si tratta?

1. RLLOUSCE

6. STNOGA

2. ALLOGNE

7. BLEAAN

3. AUACQ

8. PSCEE

4. ZZPOA

9. GFFIRAA

5. FIEMU

10. MMSCIA

Soluzione: 1. ruscello, 2. agnello, 3. acqua, 4. pozza, 5. fiume, 6. stagno, 7. balena, 8. pesce, 9. giraffa, 10. scimmia

6.1.4.2.9. Attività 9

Trovare l'intruso e spiegare la scelta come nell'esempio.

1. la pozza – il canale – il lago – il lupo

p.e. *L'intruso è il lupo perché è un animale e non una delle superfici coperte dall'acqua.*

2. l'orso – il pesce – la giraffa – il leone

3. la lepre – il pesce – il polpo – la balena

4. l'acqua – la terra – l'aria – il pastore

5. bello – sporco – furioso – crudele

6. il fratello – la sorella – il pastore – la mamma

7. il pescecane – la zebra – l'oceano – il pesce

8. la scimmia – la banana – l'acqua – la foresta

Soluzione: 1. il lupo, 2. il pesce, 3. la lepre, 4. il pastore, 5. bello, 6. il pastore, 7. l'oceano, 8. l'acqua

6.1.4.2.10. Attività 10

Di che animale si tratta? Descrivere un animale rivolgendosi a un compagno di classe secondo le indicazioni (Strutturare almeno 6 frasi (30 parole)).



L'esempio numero 1

L'apprendente A: È grande. Vive nell'acqua. Vive nell'oceano. Non può vivere nel fiume. Mangia il pesce. È pericoloso. Chi è?

L'apprendente B: È il pescecane.

L'esempio numero 2

L'apprendente A: È grande. È grosso. Vive nella foresta. Non può vivere nell'acqua. È pericoloso. Chi è?

L'apprendente B: È l'orso.

Soluzione: risposta aperta

6.1.5. *IL LEONE E IL TOPO*

La favola *Il leone e il topo* è una delle favole più famose di Esopo. Questa favola parla di un leone e di un topo. Quando il leone catturò il topo, non lo mangiò, ma lo liberò. Dopo un po' di tempo, il leone cadde nelle mani dei cacciatori e il topo decise di aiutarlo e di liberarlo. L'analisi della favola comprende 10 (dieci) attività didattiche. Vengono presentate le attività che riguardano l'apprendimento del lessico, cioè la presentazione del lessico, la comprensione del testo e la fissazione del lessico e i giochi. Il campo lessicale riguarda:

- *le parti del corpo umano*
- *l'aspetto fisico*
- *gli aggettivi relativi alla descrizione dell'aspetto fisico delle persone*

6.1.5.1. La trama

Protagonisti: il leone, il topo

Tempo: indefinito

Luogo: il bosco

Materiale video:

- Il cartone animato *Il leone e il topo*, <https://www.youtube.com/watch?v=sw3K7656K3s> (15/4/2023)
- L'audiofavola *Il leone e il topo*, <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-il-leone-e-il-topo-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola *Il leone e il topo* letta da una maestra, <https://www.youtube.com/watch?v=tdpR3sJuZkM> (15/4/2023)

“Mentre un leone dormiva in un bosco, topi di campagna facevano baldoria. Uno di loro, senza accorgersene, nel corriere si buttò su quel corpo sdraiato. “Povero disgraziato!” Il leone con un rapido balzo lo afferrò, deciso a sbranarlo. Il topo supplicò clemenza: in cambio della libertà, gli sarebbe stato riconoscente per tutta la vita. Il re della foresta scoppiò a ridere e lo lasciò andare. Passarono pochi giorni ed egli ebbe salva la vita proprio per la riconoscenza del piccolo topo. Cadde, infatti, nella trappola

dei cacciatori e fu legato al tronco di un albero. Il topo udì e i suoi ruggiti di lamento, accorse in suo aiuto e, da esperto, si mise a rodere la corda. Dopo averlo restituito alla libertà, gli disse: – “Tempo fa hai riso di me perché credevi di non poter ricevere la ricompensa del bene che mi hai fatto. Ora sai che anche noi, piccoli e deboli topi, possiamo essere utili ai grandi.”⁴³

La morale: “Il grande” e “il forte” può diventare “il piccolo” e viceversa.

Non bisogna sottovalutare “ i più piccoli” perché possono essere di grande aiuto.

6.1.5.2. Attività didattiche ed esercizi

Gli esercizi che seguono si riferiscono alle attività per l’apprendimento del lessico, per la comprensione della favola e per la fissazione delle parole e infine ci sono i giochi.

Le attività per l’apprendimento del lessico sono: *Abbinare la parola all'immagine corrispondente; Inserire gli aggettivi; Abbinare i contrari; Inserire le parti del corpo.*

Le attività per la comprensione della favola sono: *Raccontare la favola servendosi delle immagini; Abbinare le parti delle frasi come nell’esempio; Mettere le frasi in ordine cronologico; Rispondere alle domande.*

Le attività per la fissazione del lessico e i giochi sono: *Risolvere il cruciverba; Disegnare e descrivere la famiglia o descrivere le persone nella foto.*

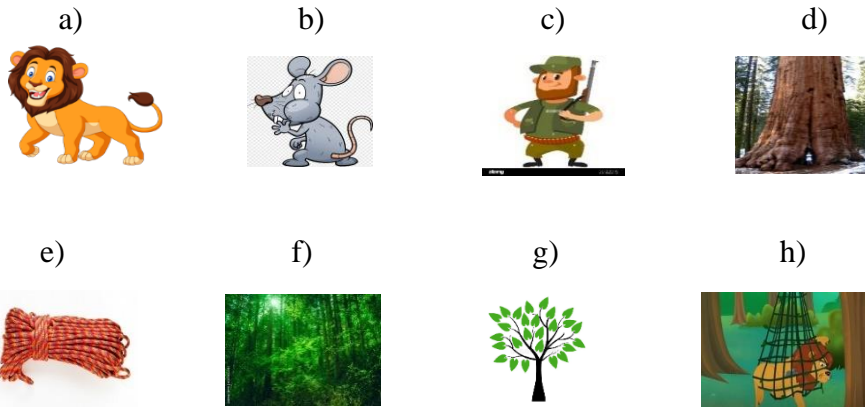
⁴³ <https://www.intrecciafole.net/pdf/esopo.pdf> (27/4/2023)

6.1.5.2.1. Attività 1

Abbinare la parola all'immagine corrispondente.

1. la corda 2. l'albero 3. il bosco 4. la trappola

5. il topo 6. il cacciatore 7. il leone 8. il tronco



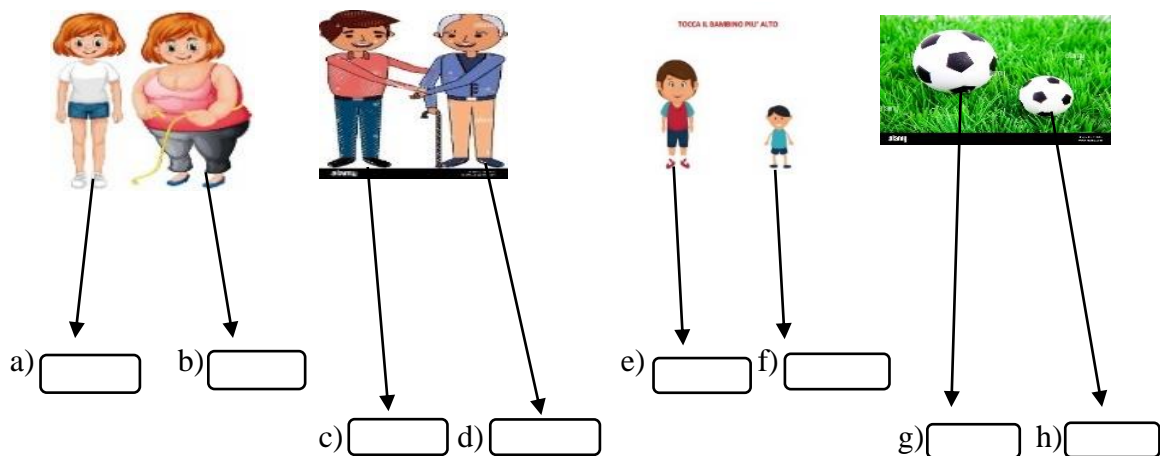
Soluzione: 1. e; 2. g; 3. f; 4. h; 5. b; 6. c; 7. a; 8. d

6.1.5.2.2. Attività 2

Inserire gli aggettivi.

1. giovane 2. piccolo 3. grasso 4. alto

5. magro 6. grande 7. vecchio 8. basso



Soluzione: 1. c; 2. h; 3. b; 4. e; 5. a; 6. g; 7. d; 8. f

6.1.5.2.3 Attività 3

Abbinare i contrari come nell'esempio.

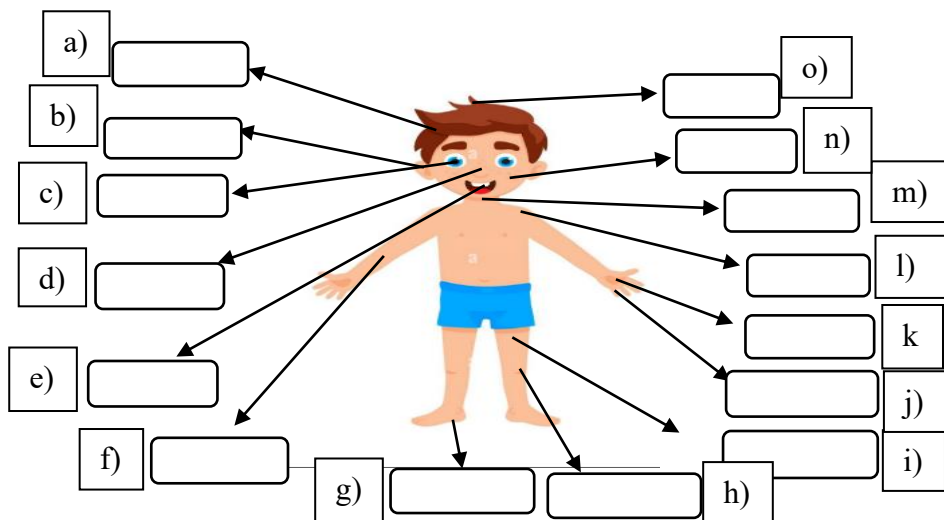
- | | |
|---------------|------------|
| 1. giovane | a) basso |
| 2. piccolo | b) pallido |
| 3. grasso | c) brutto |
| 4. alto | d) magro |
| 5. robusto | e) snello |
| 6. abbronzato | f) grande |
| 7. bello | g) debole |
| 8. forte | h) vecchio |
| 9. lungo | i) stretto |
| 10. largo | j) corto |

Soluzione: 1. h; 2. f; 3. d; 4. a; 5. e; 6. b; 7. c; 8. g; 9. j; 10. i

6.1.5.2.4. Attività 4

Inserire le parti del corpo.









- il ginocchio
- la testa
- l'occhio
- il piede
- il braccio
- il dito
- la mano
- la bocca
- la gamba
- l'orecchio
- il naso
- la spalla
- il collo
- i capelli
- il viso
- il collo
- la spalla



Soluzione: 1. h; 2. a; 3. c; 4. g; 5. f; 6. j; 7. k; 8. e; 9. i; 10. b; 11. d; 12. o; 13. n; 14. m; 15. l

6.1.5.2.5. Attività 5

Raccontare la storia servendosi delle immagini.

Un  (1) dormiva in un  (2). I  (3) di campagna facevano baldoria. Il topo cadde nelle mani del leone. Il topo aveva paura del leone. Il leone, chiamato il re della foresta, decise di liberare il topo. Dopo pochi giorni, il leone cadde nella  (4) dei  (5) e fu legato al  (6) di un  (7). Il topo decise di aiutare il leone, si mise a rodere la  (8) e così salvò il leone. Il leone ringraziò il topo per l'aiuto.

Soluzione: 1. leone, 2. bosco, 3. topi, 4. trappola, 5. cacciatori, 6. tronco, 7. albero, 8. corda

6.1.5.2.6. Attività 6

Abbinare le parti delle frasi come nell'esempio.

- | | | |
|-------------------------------------|---|----------------------------|
| 1. I protagonisti della favola sono | → | a) nella foresta. |
| 2. Il leone e il topo si trovano | → | b) al tronco di un albero. |
| 3. Il leone è più forte | | c) rodere la corda. |
| 4. Il leone e il topo non sono | | d) ha paura del leone. |
| 5. Il topo | | e) catturare il leone. |
| 6. Il leone è caduto | | f) nella trappola. |
| 7. I cacciatori vogliono | | g) del lupo. |
| 8. Il topolino ha aiutato | | h) buoni amici. |
| 9. Il leone è legato | | i) il leone e il topo. |
| 10. Il topo ha iniziato a | | j) il leone. |

Soluzione: 1. i; 2. a; 3. g; 4. h; 5. d; 6. f; 7. e; 8. j; 9. b; 10. c

6.1.5.2.7. Attività 7

Mettere le frasi in ordine cronologico.

1. Il leone catturò il topo.
2. Il topo aveva paura del leone.
3. Il leone cadde nella trappola.
4. Il leone voleva che qualcuno lo aiutasse.
5. Il leone liberò il topo.
6. Passarono molti giorni.
7. Il leone dormiva e i topi facevano baldoria.
8. Il topo iniziò a rodere la corda e decise di liberare il leone.
9. Il topo diede l'aiuto al leone.
10. Il leone e il topo divennero buoni amici.

Soluzione:

Ordine cronologico: 7, 1, 2, 5, 6, 3, 4, 8, 9, 10

6.1.5.2.8. Attività 8

Rispondere alle domande.

1. Chi sono i protagonisti della favola?

2. Dove si trovano il leone e il topo?

3. Perché il leone è chiamato il re della foresta?

4. Che cos'è successo al topo?

5. Che cos'è successo al leone?

6. Chi ha aiutato il leone a salvarsi?

7. Come si comporta il topo?

8. Come si comporta il leone?


9. Come finisce la favola?


10. Qual è la morale della favola?


Soluzione: risposta aperta


5.1.5.2.9. Attività 9


Risolvere il cruciverba.


1.  1


2.  2.


3.  3.

4.  4.

5.  5.

6.  6.

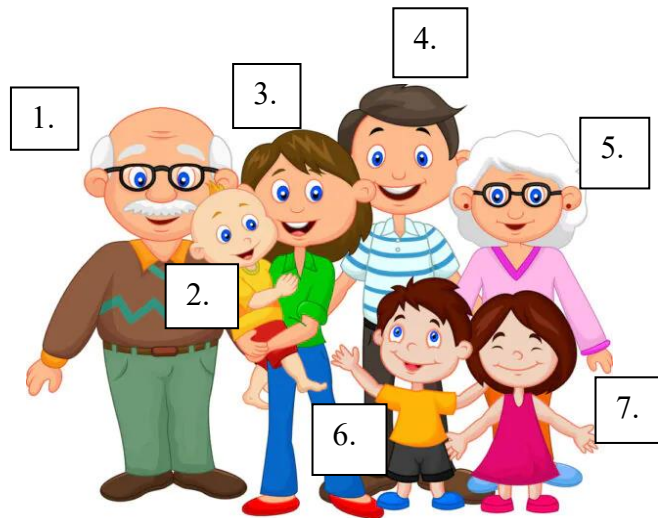
7.  7.

8.  8.

Soluzione: 1. bocca, 2. occhio, 3. capelli, 4. orecchio, 5. piede, 6. braccio, 7. dito, 8. ginocchio

6.1.5.2.10. Attività 10

Disegnare e descrivere la famiglia o descrivere le persone nella foto (Strutturare almeno 6 frasi (30 parole)).



Il nonno/la nonna/la mamma/il papà/la sorella/il fratello si chiama _____

È _____

Ha _____

Non ha _____

p.e. La nonna

La nonna si chiama Maria. È bassa e magra. Ha i capelli corti e grigi. Il suo naso non è grande. Non ha una bocca grande.

p.e. Il nonno

Il nonno si chiama Luigi. È basso e grasso. Non ha i capelli. Il suo naso è molto grande. Non ha una bocca grande. Ha i baffi.

Soluzione: risposta aperta

6.1.6. LA VOLPE E L'UVA

La favola *La lepre e l'uva* è una delle favole più famose di Esopo. Questa favola parla di una volpe che era affamata. La volpe vide l'uva, piena di grappoli dorati. Così, cercava di afferrare l'uva, ma non riusciva a farlo e alla fine andò senza mangiarlo. L'analisi della favola comprende 10 (dieci) attività didattiche. Vengono presentate le attività che riguardano l'apprendimento del lessico, cioè la presentazione del lessico, la comprensione del testo e la fissazione del lessico e i giochi. Il campo lessicale riguarda:

- *la frutta*
- *la verdura*
- *gli aggettivi relativi alla frutta e verdura*
- *i colori*

6.1.6.1. La trama

Protagonisti: la volpe

Tempo: indefinito

Luogo: la vigna

Materiale video:

- Il cartone animato *La volpe e l'uva*, <https://www.youtube.com/watch?v=WefT5I6K70E> (15/4/2023)
- L'audiofavola *La volpe e l'uva*, <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-la-volpe-e-luva-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola *La volpe e l'uva* letta da una maestra, <https://www.youtube.com/watch?v=AJSDH7aDYBA> (15/4/2023)

““Che fame!” – esclamò la volpe, che era a digiuno da un paio di giorni e non trovava niente da mettere sotto i denti; girellando qua e là, capitò per caso in una vigna, piena di grappoli bruni e dorati. – “Bella quell'uva!” – disse allora la volpe, spiccando un primo balzo per cercare di afferrarne un grappolo. “Ma, com'è alta!” – e fece un altro salto. Più saltava e più le veniva fame: fece qualche passo indietro e prese

la rincorsa: “niente ancora!” Non ce la faceva proprio. Quando si accorse che tutti i suoi sforzi non servivano a nulla e che, continuando così, avrebbe potuto farsi deridere da un gattino che se ne stava a sonnacchiare in cima alla pergola, esclamò: “Che brutta uva! È ancora acerba, e a me l’uva acerba non piace davvero!” E si allontanò di là con molta dignità, ma con un gran rabbia in cuore.”⁴⁴

La morale: Bisogna essere persistenti, non recedere mai e fare tutto per realizzare l’obiettivo desiderato.

Bisogna essere positivi e seguire i propri sogni.

6.1.6.2. Attività didattiche ed esercizi

La favola *La volpe e l’uva* comprende le attività didattiche che sono destinate agli apprendenti per studiare il lessico, verificare la comprensione della favola, fissare ciò che hanno imparato.

Le attività che possono aiutare gli apprendenti ad apprendere il lessico sono: *Abbinare la parola con l’immagine corrispondente; Inserire gli aggettivi sotto l’immagine corrispondente; Mangi la frutta?, Inserire il nome della frutta; Mangi la verdura?, Inserire il nome della verdura; Di che colore possono essere frutta e verdura?, Abbinare la parola con l’immagine corrispondente.*

Le attività che possono aiutare gli apprendenti a verificare la comprensione della favola sono: *Raccontare la storia servendosi delle immagini; Scegliere se le frasi sono vere o false; Mettere le frasi in ordine cronologico; Rispondere alle domande.*

Le attività che possono aiutare gli apprendenti a fissare ciò che hanno imparato sono: *Trovare l’intruso e spiegare la scelta; Scrivere le parole dove mancano, Di quale frutta e verdura si tratta e di che colore sono?.*

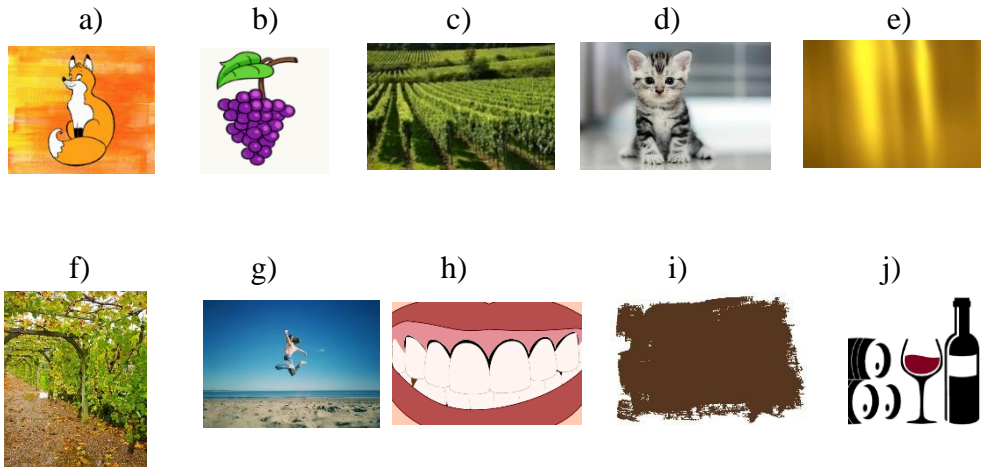
⁴⁴ <https://www.intrecciafole.net/pdf/esopo.pdf> (27/4/2023)

6.1.6.2.1. Attività 1

Abbinare la parola con l'immagine corrispondente.

1. la volpe 2. la vigna 3. la pergola 4. il grappolo 5. il salto

6. i denti 7. il gattino 8. bruno 9. dorato 10. il vino



Soluzione: 1. a; 2. c; 3. f; 4. b; 5. g; 6. h; 7. d; 8. i; 9. e; 10. j

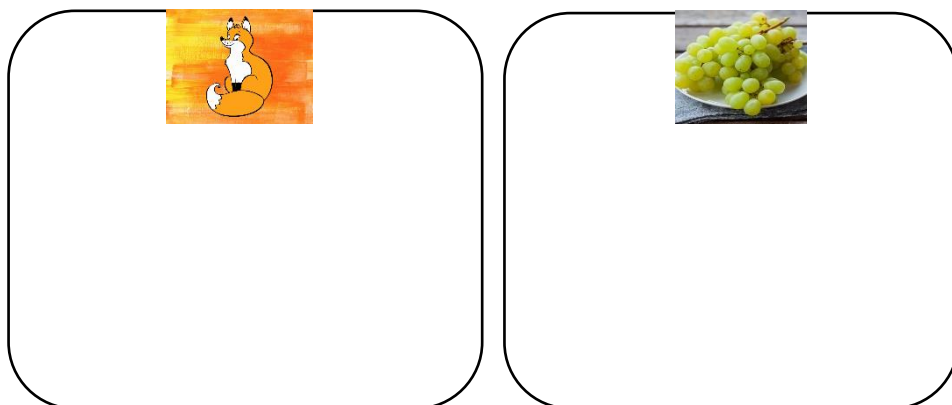
6.1.6.2.2. Attività 2

Inserire gli aggettivi sotto l'immagine corrispondente.

a. affamato; b. bianco; c. dorato; d. bello;

e. alto; f. acerbo; g. pieno di rabbia; h. basso;

i. impaziente; j. intelligente; k. non è persistente; l. insoddisfatto



Soluzione: la volpe: a (affamata), i (impaziente), k (non è persistente), j (intelligente), h (bassa), g (piena di rabbia), l (insoddisfatta); **l'uva:** b (bianca), c (dorata), d (bella), f (acerba), e (alta)













6.1.6.2.3. Attività 3

Mangi la frutta? Inserire il nome della frutta.

1. la mela 2. la banana 3. la ciliegia 4. il limone

5. l'arancia 6. la pesca 7. la pera 8. l'ananas

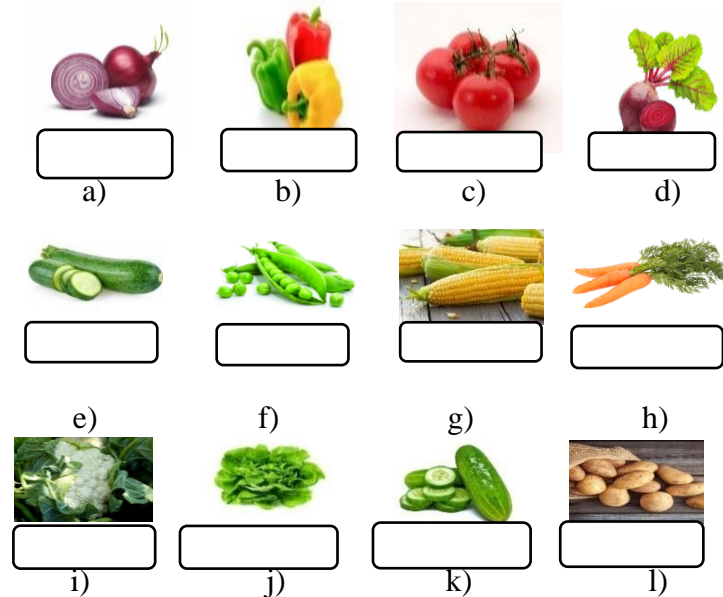
9. la fragola 10. l'anguria 11. il fico 12. il kiwi

| | | | |
|---|---|---|--|
|  |  |  |  |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| a) | b) | c) | d) |
|  |  |  |  |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| e) | f) | g) | h) |
|  |  |  |  |
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| i) | j) | k) | l) |

Soluzione: 1. d; 2. e; 3. g; 4. h; 5. b; 6. i; 7. j; 8. k; 9. c; 10. f; 11. l; 12. a

b) Mangi la verdura? Inserire il nome della verdura.

1. la barbabietola 2. il pomodoro 3. il cetriolo 4. la cipolla
5. i piselli 6. la zucchina 7. il granturco 8. il cavolfiore
9. la patata 10. la carota 11. il peperone 12. la lattuga



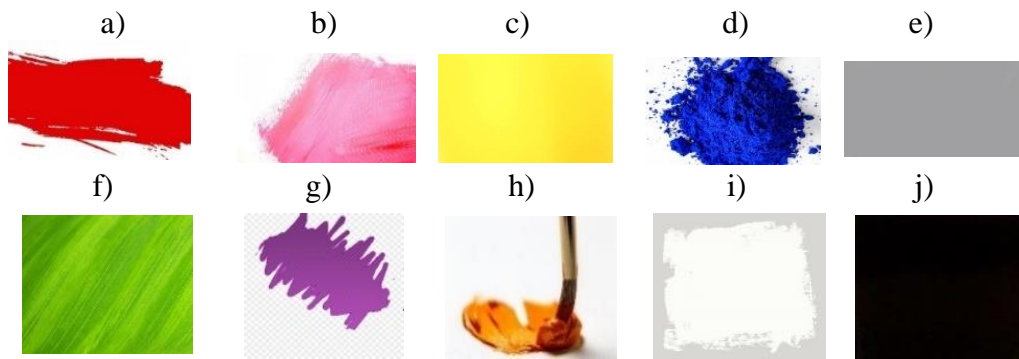
Soluzione: 1. d; 2. c; 3. k; 4. a; 5. f; 6. e; 7. g; 8. i; 9. l; 10. h; 11. b; 12. j

6.1.6.2.4. Attività 4

Di che colore possono essere frutta e verdura? Abbinare la parola con l'immagine corrispondente.

1. rosa 2. giallo 3. verde 4. bianco









5. nero 6. blu 7. grigio 8. arancione 9. rosso



Soluzione: 1. b; 2. c; 3. f; 4. i; 5. j; 6. d; 7. e; 8. h; 9. a

6.1.6.2.5. Attività 5

Raccontare la storia servendosi delle immagini.

La  (1) era affamata e non trovava niente da mettere sotto i  (2). Aveva molta  (3). La volpe venne in una  (4) che era piena di  (5) dorati. La volpe provava molte volte ad afferrare il grappolo d'  (6). Faceva molti salti. C'era un  (7) che dormiva in cima alla  (8). Dopo tanti tentativi, la volpe decise di lasciare la vigna.

Soluzione: 1. volpe, 2. denti, 3. fame, 4. vigna, 5. grappoli, 6. uva, 7. gattino, 8. pergola

6.1.6.2.6. Attività 6

Scegliere se le frasi sono vere o false.

1. La favola parla di una volpe che cerca il cibo. V/F
2. La volpe si trova in una vigna. V/F
3. La vigna è piena di grappoli bruni e dorati. V/F
4. La volpe non vuole mangiare l'uva. V/F
5. La volpe è riuscita ad afferrare l'uva. V/F
6. La volpe ha mangiato l'uva. V/F
7. Il cane si trova in cima alla pergola. V/F
8. La volpe è rimasta nella vigna. V/F

Soluzione: 1. V; 2. V; 3. V; 4. F; 5. F; 6. F; 7. F; 8. F

6.1.6.2.7. Attività 7

Mettere le frasi in ordine cronologico.

1. La volpe se ne andò.
2. Dopo tanti tentativi, la volpe rimase senza uva.
3. La volpe saltava e cercava di afferrare il grappolo d'uva.
4. La volpe aveva fame e non poteva trovare il cibo.
5. La volpe non riusciva ad afferrare l'uva perché l'uva era troppo alta.
6. La volpe venne in una vigna.
7. Questa vigna era piena di grappoli bruni e dorati.
8. La volpe decise di andarsene.

Soluzione:

Ordine cronologico: 6, 7, 4, 3, 5, 2, 8, 1

6.1.6.2.8. Attività 8

Rispondere alle domande.

1. Chi sono i protagonisti della favola?

2. Di che cosa parla la favola?

3. Dove si trova la volpe?

4. Che cosa sta cercando di fare la volpe?

5. Perché la volpe vuole afferrare l'uva?

6. Che cosa ha deciso di fare la volpe?

7. Qual è la morale della favola?

8. A chi può essere destinata la favola?

Soluzione: risposta aperta

6.1.6.2.9. Attività 9

Trovare l'intruso e spiegare la scelta come nell'esempio.

1. la mela – la fragola – la pesca – giallo

p.e. *L'intruso è la parola "giallo" perché è il colore e non la frutta.*

2. la cipolla – i piselli – l'arancia – la zuccina

3. il grappolo – rosa – blu – rosso

4. il vino – il grappolo – la pergola – il salto

5. impaziente – intelligente – persistente - nero

6. nero – giallo – blu – grigio

7. nero – rosso – arancione – rosa

8. il gatto – l'uva – la volpe – il cane

Soluzione: 1. giallo, 2. l'arancia, 3. il grappolo, 4. il salto, 5. nero, 6. giallo, 7. nero, 8. l'uva

6.1.6.2.10. Attività 10

Scrivere le parole dove mancano. Di quale frutta e verdura si tratta e di che colore sono?

1. i limoni sono



2. _____ sono



verdi

3. _____ è



rossa

4. l'uva è



5. le arance sono



6. _____ sono



nere

7. _____ è



bianco

8. il granturco è



Soluzione: 1. gialli, 2. i piselli, 3. la mela, 4. bianca, 5. arancioni, 6. le more, 7. il cavolfiore, 8. giallo

6.1.7. IL TOPO DI CAMPAGNA E IL TOPO DI CITTÀ

La favola *Il topo di campagna e il topo di città* è una delle favole più famose di Esopo. Questa favola parla di due topi, uno che vive in campagna e l'altro che vive in città. Il topo di città invitò il topo di campagna a pranzo. L'analisi della favola comprende 10 (dieci) attività didattiche. Vengono presentate le attività che riguardano l'apprendimento del lessico, cioè la presentazione del lessico, la comprensione del testo e la fissazione del lessico e i giochi. Il campo lessicale riguarda:

- *i generi alimentari*
- *i negozi*
- *i membri della famiglia*
- *nomi e aggettivi relativi ai rapporti tra le persone*

6.1.7.1. La trama

Protagonisti: il topo di campagna, il topo di città

Tempo: indefinito

Luogo: la campagna (la casa del topo)

Materiale video:

- Il cartone animato *Il topo di campagna e il topo di città*, <https://www.youtube.com/watch?v=N4gA-kf7m1I> (15/4/2023)
- L'audiofavola *Il topo di campagna e il topo di città*, <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-topo-di-campagna-e-topo-di-citta-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola *Il topo di campagna e il topo di città* letta da una maestra, <https://www.youtube.com/watch?v=MwW4IjfVkw> (15/4/2023)

“C’era una volta un topino che viveva in città, e che un giorno decise di fare una gita in campagna. Era stufo della vita frenetica che faceva ogni giorno e voleva rilassarsi un po’ tra i prati verdi e all’ombra di qualche grande albero. Mentre riposava tranquillo, passò di lì un topino di campagna. – “Buongiorno” – gli disse il topino di campagna. – “Buongiorno a te!”, rispose il topino di città. – “Sei di queste parti?” – “Certamente, abito con la mia famiglia un po’ più in là, vicino a quel boschetto”. – “Come ti invidio...” – gli disse il topino di città – “Tu stai qui tranquillo e sereno senza preoccupazioni, io invece devo correre tutto il giorno di qua e di là per non farmi prendere!” – “Ma scusa, tu da dove vieni?” – chiese incuriosito il topino di campagna. – “Vengo dalla città”. – “Ma allora sei tu quello fortunato! Lì in città avete tutte le comodità del mondo e anche cibo in abbondanza! Qui ci sono i periodi in cui si fa la fame”. “Guarda amico mio, ti propongo uno scambio. Io vengo a vivere qui in campagna e tu vai a vivere da me in città, ci stai?” – “Va bene, ci sto!” – rispose tutto contento il topino di campagna. E così i due si avviarono alle rispettive nuove case. Al topino di città non sembrava vero di poter finalmente stare tranquillo per un po’, senza dover correre dalla mattina alla sera. Per il topino di campagna, il solo pensiero di avere una dispensa piena di cibo, da poter usare a proprio piacimento, era più di un sogno che si realizzava. Il topino di città, all’inizio, trovava anche divertente il dover andare a caccia ogni giorno di un piccolo pezzo di formaggio o il doversi ingegnare su come raccattare una briciola di pane. In città aveva messo su grasso in abbondanza e aveva un po’ di pancetta da smaltire. Invece il topino di campagna, finalmente, non doveva più preoccuparsi di dover ogni giorno trovare un modo per riempirsi la pancia: bastava entrare in cucina e servirsi. L’unico inconveniente era il dover stare attento al padrone di casa, a sua moglie, ai due figli e ai tre terribili gatti che ogni momento cercavano di fargli la pelle. I giorni e le settimane passavano. Dopo un mese, il topino di città iniziò a rimpiangere le grandi abbuffate che faceva a tutte le ore del giorno. Adesso era già tanto se raggranellava qualche pezzettino di pane raffermo o una fetta di formaggio ammuffita. Il topino di campagna, invece, non ne poteva più di rischiare la vita ogni volta che entrava in cucina per rubare un pezzettino di formaggio: il batticuore e le paure erano troppo per lui. Così, decisero entrambi di ritornare indietro da dove erano venuti e si incontrarono a metà strada. – “Ciao amico topo di campagna!” – “Ciao amico topo di città!” I due si abbracciarono e si ringraziarono per le esperienze che avevano potuto fare scambiandosi la casa. Soprattutto, avevano imparato ad apprezzare ciò che possedevano e che era inutile essere invidiosi l’uno dell’altro. Giurarono

solennemente che sarebbero rimasti per sempre amici e ciascuno, felice, corse veloce a casa sua.”⁴⁵

La morale: È meglio essere poveri ed essere felici che essere ricchi ed essere infelici.

Essere ricco non significa avere tutto nella vita.

La ricchezza si nasconde nelle “piccole cose”.

6.1.7.2. Attività didattiche ed esercizi

L’analisi della favola contiene le attività che possono aiutare l’apprendente nell’apprendimento dell’italiano. La favola comprende le attività per la presentazione del lessico, le attività per la comprensione della favola e le attività per la fissazione del lessico studiato e i giochi.

Le attività per la presentazione del lessico sono: *Abbinare la parola all’immagine corrispondente; Dove possiamo comprare i generi alimentari, Inserire i nomi dei negozi; Il topo di campagna e il topo di città sono buoni amici, Chi è il tuo amico?, Inserire le parole; Com’è il tuo amico?, Completare le frasi.*

Le attività per la comprensione della favola sono: *Raccontare la storia servendosi delle immagini; Mettere le frasi in ordine cronologico; Completare le frasi; Rispondere alle domande.*

Le attività per la fissazione del lessico studiato e i giochi sono: *Trovare le parole e scrivere le frasi; Dove si possono comprare i generi alimentari?, Abbinare la parola all’immagine corrispondente; Com’è il tuo amico?, Descrivere l’amico secondo le indicazioni.*

⁴⁵ <https://www.fabulinis.com/favole/il-topo-di-citta-e-il-topo-di-campagna/> (13/3/2023)

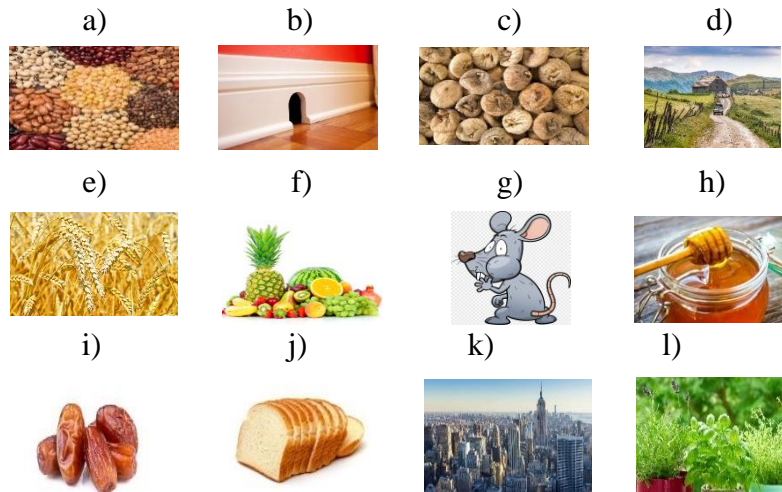
6.1.7.2.1. Attività 1

a) Abbinare la parola all'immagine corrispondente.

1. i fichi secchi 2. il topo 3. la città 4. la campagna

5. il buco 6. il miele 7. i datteri 8. i legumi

9. la frutta 10. il pane 11. il grano 12. l'erba

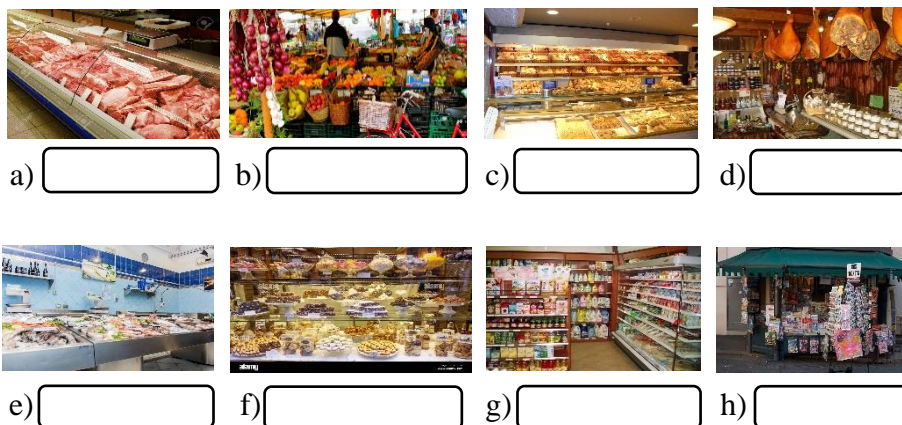


Soluzione: 1. c; 2. g; 3. k; 4. d; 5. b; 6. h; 7. i; 8. a; 9. f; 10. j; 11. e; 12. l

b) Dove possiamo comprare i generi alimentari? Inserire i nomi dei negozi.

1. la macelleria 2. la salumeria 3. la pescheria 4. la pasticceria

5. l'edicola 6. il panificio 7. il negozio di alimentari 8. il mercato



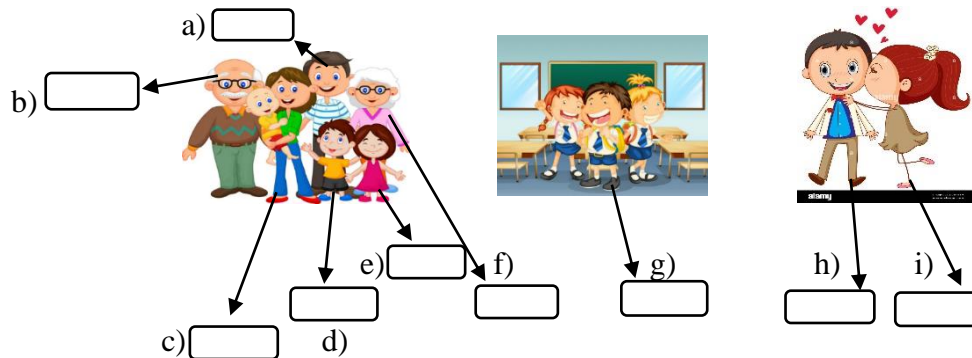
Soluzione: 1. a; 2. d; 3. e; 4. f; 5. h; 6. c; 7. g; 8. b

6.1.7.2.2. Attività 2

Il topo di campagna e il topo di città sono buoni amici. Chi è il tuo amico? Inserire le parole.

1. il ragazzo 2. la nonna 3. il papà 4. il compagno di classe

5. il fratello 6. il nonno 7. la mamma 8. la sorella 9. la ragazza



Soluzione: 1. h; 2. f; 3. a; 4. g; 5. d; 6. b; 7. c; 8. e; 9. i

6.1.7.2.3. Attività 3

Com'è il tuo amico? Completare le frasi.

a. sincera; b. cuore; c. consigli; d. vacanza;

e. amico; f. socievole; g. difetti; h. interessi

1. Lui è il mio migliore _____.
2. Lui è una persona molto _____, dice sempre la verità.
3. È un ragazzo _____ e allegro, ha molti amici.
4. Lei è la mia amica del _____.
5. Lei accetta tutti i miei _____.
6. Quando ho un problema, lei mi dà sempre i _____.
7. Posso parlare di qualsiasi cosa con lei perché abbiamo gli stessi _____.
8. Quando andiamo in _____, organizziamo una festa e invitiamo le nostre amiche.

Soluzione: 1. e; 2. a; 3. f; 4. b; 5. g; 6. c; 7. h; 8. d

6.1.7.2.4. Attività 4

Raccontare la storia servendosi delle immagini.

Il  (1) di  (2) invitò il topo di  (3) a pranzo. Il pranzo era abbondante:  (4),  (5),  (6),  (7),  (8),  (9),  (10) e  (11). Iniziarono a mangiare e improvvisamente sentirono un suono. Decisero di nascondersi in un  (12) e aspettare. Quando si accorge della situazione, il topo di campagna andò a casa sua e salutò l'amico.

Soluzione: 1. topo, 2. città, 3. campagna, 4. erba, 5. grano, 6. legumi, 7. ficchi secchi, 8. pane, 9. datteri, 10. miele, 11. frutta, 12. buco

6.1.7.2.5. Attività 5

Mettere le frasi in ordine cronologico.

1. I topi cominciarono ad apprezzare ciò che possedevano.
2. Il topo di città incontrò il topo di campagna.
3. Ai topi non piaceva lo scambio e decisero di tornare a casa.
4. Al topo di città non piaceva vivere in città e al topo di campagna non piaceva vivere in campagna.
5. Il topo di città decise di fare una gita in campagna perché non gli piaceva la vita frenetica.
6. Il topo di città andò a vivere in campagna e il topo di campagna andò a vivere in città.
7. I topi si abbracciarono e si salutarono prima di andarsene.
8. Il topo di città propose uno scambio.

Soluzione: 5, 2, 4, 8, 6, 3, 7, 1

6.1.7.2.6. Attività 6

Completare le frasi.

Il topo di _____ (1) e il _____ (2) di città erano buoni _____ (3). Il topo di città andò in campagna e incontrò il topo di campagna che viveva con la sua _____ (4) vicino a un boschetto. In città c'era _____ (5) in abbondanza: l'erba, il _____ (6), i _____ (7), i fichi secchi, il pane, i _____ (8), il _____ (9), la frutta e in campagna c'erano periodi quando prevaleva la _____ (10). I topi decisero di fare uno _____ (11): il topo di città andò in campagna e il topo di campagna andò in città. Ai topi non piaceva lo scambio: il topo di campagna doveva rischiare la vita, c'era cibo in abbondanza, ma viveva nella _____ (12).

Soluzione: 1. campagna, 2. topo, 3. amici, 4. famiglia, 5. cibo, 6. grano, 7. legumi, 8. datteri, 9. miele, 10. fame, 11. scambio, 12. paura

6.1.7.2.7. Attività 7

Rispondere alle domande.

1. Chi sono i protagonisti della favola?

2. Dove vivono i topi?

3. Che cosa fanno i topi?

4. Qual è la differenza tra questi due topi?

5. Che cosa mangiano?

6. Perché non riescono a pranzare insieme?

7. Perché il topo di campagna ha scelto di tornare a casa sua?

8. Qual è la morale della favola?

Soluzione: risposta aperta

6.1.7.2.8. Attività 8

Trovare le parole e scrivere le frasi.

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| T | O | P | O | H | M | A | M | M | A | H | T | D |
| S | M | A | O | F | R | U | T | T | A | I | G | A |
| O | L | N | R | R | A | G | A | Z | Z | A | C | T |
| R | T | E | B | F | I | C | O | D | B | U | D | T |
| E | I | A | P | A | N | I | F | I | C | I | O | E |
| L | P | A | S | T | I | C | C | E | R | I | A | R |
| L | S | C | M | E | R | C | A | T | O | T | P | I |
| A | M | I | E | L | E | N | M | I | J | K | S | T |

p.e. *Il topo mangia i datteri.*

La ragazza ha comprato il pane.

Soluzione: risposta aperta

6.1.7.2.9. Attività 9

Dove si possono comprare i generi alimentari? Abbinare la parola all'immagine corrispondente.

1.



a)

L'edicola

2.



b)

Il panificio

3.



c)

La pescheria

4.



d)

La macelleria

5.



e)

Il negozio di alimentari

6.



f)

Il fruttivendolo

7.



g)

La pasticceria

8.



h)

La salumeria

Soluzione: 1. b; 2. f; 3. d; 4. c; 5. g; 6. a; 7. h; 8. e

6.1.7.2.10. Attività 10

Com'è il tuo amico? Descrivere l'amico secondo le indicazioni (Strutturare almeno 6 frasi (30 parole)).



Il mio amico/la mia amica si chiama _____.

Lui/Lei è _____

_____.

Mi piace perché _____

_____.

Il mio migliore amico è _____.

perché _____.

p.e. *La mia amica si chiama Anna. Lei è una persona molto sincera. Mi piace perché dice sempre la verità. La mia migliore amica è Luisa perché sa tutti i miei problemi.*

Soluzione: risposta aperta

6.1.8. *IL CORVO E LA VOLPE*

La favola *Il corvo e la volpe* è una delle favole più famose di Esopo. Questa favola parla di un corvo e di una volpe. Il corvo rubò un pezzo di carne e la volpe voleva prenderglielo. Quando il corvo aprì la bocca e cominciò a gracchiare, rimase senza la carne. L'analisi della favola comprende 10 (dieci) attività didattiche. Vengono presentate le attività che riguardano l'apprendimento del lessico, cioè la presentazione del lessico, la comprensione del testo e la fissazione del lessico e i giochi. Il campo lessicale riguarda:

- *i nomi degli animali*
- *i luoghi in cui vivono gli animali*
- *gli animali e i loro cuccioli*

6.1.8.1. La trama:

Protagonisti: il corvo, la volpe

Tempo: indefinito

Luogo: l'albero in un bosco

Materiale video:

- Il cartone animato *Il corvo e la volpe*, <https://www.youtube.com/watch?v=tVt-P48k0dY> (15/4/2023)
- L'audiofavola *Il corvo e la volpe*, <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-il-corvo-e-la-volpe-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola *Il corvo e la volpe* letta da una maestra, <https://www.youtube.com/watch?v=9jj27DTT-oc> (15/4/2023)

“Un corvo aveva rubato un pezzo di carne ed era andato a posarsi su un albero. Lo vide la volpe e le venne voglia di quella carne. Si fermò ai suoi piedi e cominciò a adularla, facendo grandi lodi del suo corpo perfetto e della sua bellezza, della lucentezza delle sue penne, dicendo che nessuno era più adatto di lui ad essere il re degli uccelli, e che lo sarebbe diventato senz'altro, se avesse avuto la voce. Il corvo, allora, volendo mostrare che neanche la voce gli mancava, si mise a gracchiare con tutte le sue forze, e

lasciò cadere la carne. La volpe si precipitò ad afferrarla e beffeggiò il corvo soggiungendo: “Se, poi, caro il mio corvo, tu avessi anche il cervello, non ti mancherebbe altro, per diventare re”.⁴⁶

La morale: Dobbiamo essere saggi e stare attenti e non comportarci da ingenui quando qualcuno prova a ingannarci.

6.1.8.2. Attività didattiche ed esercizi

L’analisi della favola *Il corvo e la volpe* contiene diverse attività per l’apprendimento della lingua italiana. Ci sono tre tipi di attività: le attività per l’apprendimento del lessico, per la comprensione del testo e per la fissazione del lessico e i giochi.

Le attività per l’apprendimento del lessico sono: *Abbinare la parola con l’immagine corrispondente; Inserire i nomi degli animali; Abbinare gli animali con i luoghi in cui vivono; Abbinare l’animale con il suo cucciolo.*

Le attività per la comprensione del testo sono: *Raccontare la storia servendosi delle immagini; Scegliere se le frasi sono vere o false; Abbinare le parti delle frasi come nell’esempio; Rispondere alle domande.*

L’attività per la fissazione del lessico è: *Disegnare otto diversi animali, scrivere i nomi degli animali e il luogo in cui vivono.*

⁴⁶ <https://www.intrecciafole.net/pdf/esopo.pdf> (27/4/2023)

6.1.8.2.1. Attività 1

Abbinare la parola con l'immagine corrispondente.

1. la volpe 2. il ramo 3. l'uccello 4. l'albero

5. le penne 6. il corvo 7. la carne 8. il becco

a)



b)



c)



d)



e)



f)



g)



h)



Soluzione: 1. a; 2. c; 3. g; 4. f; 5. d; 6. h; 7. b; 8. e

6.1.8.2.2. Attività 2

Dove possono vivere gli animali? Abbinare la parola con l'immagine corrispondente.

1. il pollaio 2. la giungla 3. il deserto 4. il mare

5. il nido 6. la fattoria 7. la savana 8. la montagna

a)



b)



c)



d)



e)



f)



g)



h)



Soluzione: 1. e; 2. c; 3. b; 4. f; 5. g; 6. a; 7. h; 8. d

6.1.8.2.3. Attività 3

Inserire i nomi degli animali.

1. la giraffa
2. la scimmia
3. la tigre
4. il cammello
5. l'uccello
6. il pesce
7. il pescecane
8. la lepre
9. l'orso
10. la volpe
11. il lupo
12. il pulcino
13. la zebra
14. l'elefante
15. il delfino
16. la balena
17. il serpente
18. il cavallo
19. il maiale
20. l'agnello
21. la mucca
22. l'asino
23. il leone
24. la gallina
25. la gorilla



a)



b)



c)



d)



e)



f)



g)



h)



i)



j)



k)



l)



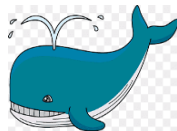
m)



n)



o)



p)



q)



r)



s)



t)



u)



v)



w)



x)











y)

Soluzione: 1. o; 2. d; 3. q; 4.b; 5. e; 6. f; 7. g; 8. l; 9. i; 10. w; 11. k; 12. h; 13. m; 14. a; 15. j;
16. p; 17. s; 18.y; 19. v; 20. t; 21. u; 22. c; 23. x; 24. n; 25. r

6.1.8.2.4. Attività 4

Abbinare gli animali con i luoghi in cui vivono.

1. la giraffa 2. la scimmia 3. la tigre 4. il cammello 5. l'uccello 6. il pesce 7. il pescecane
8. la lepre 9. l'orso 10. la volpe 11. il lupo 12. il pulcino 13. la zebra 14. l'elefante
15. il delfino 16. la balena 17. il serpente 18. il cavallo 19. il maiale 20. l'agnello
21. la mucca 22. l'asino 23. il leone 24. la gallina 25. la gorilla

| | | |
|-------------|---|----------------------|
| il pollaio |  | <input type="text"/> |
| la giungla |  | <input type="text"/> |
| il deserto |  | <input type="text"/> |
| il mare |  | <input type="text"/> |
| il nido |  | <input type="text"/> |
| la fattoria |  | <input type="text"/> |
| la savana |  | <input type="text"/> |
| la montagna |  | <input type="text"/> |

Soluzione: **il pollaio:** 24 (la gallina), 12 (il pulcino); **la giungla:** 25 (la gorilla), 2 (la scimmia), 17 (il serpente); **il deserto:** 4 (il cammello); **il mare:** 6 (il pesce), 7 (il pescecane), 15 (il delfino), 16 (la balena); **il nido:** 5 (l'uccello); **la fattoria:** 8 (la lepre), 18 (il cavallo), 19 (il maiale), 20 (l'agnello), 21 (la mucca), 22 (l'asino); **la savana:** 1 (la giraffa), 3 (la tigre), 13 (la zebra), 14 (l'elefante), 23 (il leone); **la montagna:** 9 (l'orso), 10 (la volpe), 11 (il lupo)

6.1.8.2.5. Attività 5









Abbinare l'animale con il suo cucciolo come nell'esempio.

- | | |
|---------------|--------------------|
| 1. La gallina | a) il leoncino |
| 2. Il cane | b) il maialino |
| 3. La mucca | c) il gattino |
| 4. Il gatto | d) il pulcino |
| 5. Il cavallo | e) il cagnolino |
| 6. Il maiale | f) il puledrino |
| 7. Il lupo | g) il lupacchiotto |
| 8. Il leone | h) il vitello |

Soluzione: 1. d; 2. e; 3. h; 4. c; 5. f; 6. b; 7. g; 8. a

6.1.8.2.6. Attività 6

Raccontare la storia servendosi delle immagini.

Il  (1) rubò un pezzo di  (2). Il corvo si riposava sul 
(3) di un  (4). Quando la  (5) vide la situazione, decise di prendere
la carne dal corvo. Il corvo non voleva dare la carne alla volpe. La volpe faceva grandi lodi del
suo corpo perfetto e della sua bellezza. La volpe notò la lucentezza delle sue 
(6). La volpe disse al corvo che poteva diventare il re degli  (7) se aveva la
voce. Così, quando il corvo aprì il  (8), rimase senza la carne.

Soluzione: 1. corvo, 2. carne, 3. ramo, 4. albero, 5. volpe, 6. penne, 7. uccelli, 8. becco

6.1.8.2.7. Attività 7

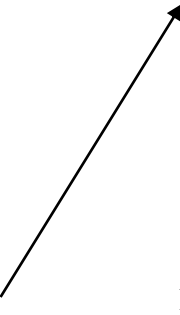
Scegliere se le frasi sono vere o false.

1. Il corvo e la volpe sono buoni amici. V/F
2. Il corvo ha rubato un pezzo di pane. V/F
3. Il corvo dorme su un albero. V/F
4. La volpe fa grandi lodi del corpo perfetto e della bellezza del corvo. V/F
5. La volpe vuole prendere un pezzo di carne dal corvo. V/F
6. Il corvo dà alla volpe un pezzo di carne. V/F
7. La volpe ha rinunciato all'idea di prendere la carne. V/F
8. La volpe è riuscita a prendere la carne. V/F

Soluzioni: 1. F; 2. F; 3. F; 4. V; 5. V; 6. F; 7. F; 8. V

6.1.8.2.8. Attività 8

Abbinare le parti delle frasi come nell'esempio.

- | | |
|---|--|
| 1. Il corvo ha trovato | a) a prendere la carne. |
| 2. Il corvo mette la carne | b) il re degli uccelli. |
| 3. La volpe vuole | c) fa grandi lodi della bellezza del corvo. |
| 4. Quando il corvo ha aperto la bocca, | d) a realizzare l'obiettivo desiderato. |
| 5. Il corvo è chiamato | e) nel suo becco. |
| 6. La volpe | f) prendere la carne dal corvo. |
| 7. La volpe è riuscita | g) un pezzo di carne. |
| 8. La volpe è persistente ed è riuscita | h) la carne è caduta nelle mani della volpe. |
- 

Soluzione: 1. g; 2. e; 3. f; 4. h; 5. b; 6. c; 7. a; 8. d

6.1.8.2.9. Attività 9

Rispondere alle domande.

1. Chi sono i protagonisti della favola?

2. Di che cosa parla la favola?

3. Che cosa ha rubato il corvo?

4. Dove si trova il corvo?

5. Che cosa sta facendo la volpe per convincere il corvo a darle la carne?

6. Il corvo è riuscito a prendere la carne? Come?









7. Che cosa vuole dire la volpe con la frase: “ Se, poi caro il mio corvo, tu avessi anche il cervello, non ti mancherebbe altro per diventare re”.

8. Qual è la morale della favola?

Soluzione: risposta aperta

6.1.8.2.10. Attività 10

Disegnare otto diversi animali. Scrivere i nomi degli animali, il luogo in cui vivono e il cucciolo.

| | L'animale | Il luogo in cui vive l'animale | Il cucciolo |
|---|---------------|--------------------------------|---------------|
|  | a) la gallina | a) il pollaio | a) il pulcino |
|  | b) | b) | b) |
|  | c) | c) | c) |
|  | d) | d) | d) |
|  | e) | e) | e) |
|  | f) | f) | f) |
|  | g) | g) | g) |
|  | h) | h) | h) |

Soluzione: l'animale: a) la gallina, b) il cavallo, c) il maiale, d) la mucca, e) il gatto, f) il cane, g) il lupo, h) il leone; **il luogo in cui vive l'animale:** a) il pollaio, b) la fattoria, c) la fattoria, d) la fattoria, e) la fattoria, f) la fattoria, g) la montagna, h) la savana; **il cucciolo:** a) il pulcino, b) il puledrino, c) il maialino, d) il vitello, e) il gattino, f) il cagnolino, g) il lupacchiotto, h) il leoncino

7. LA RIFLESSIONE SULLE ATTIVITÀ PROPOSTE

Nella parte operativa sono state analizzate 8 (otto) favole di Esopo: **1) La lepre e la tartaruga**, **2) La volpe e la cicogna**, **3) La cicala e la formica**, **4) Il lupo e l'agnello**, **5) Il leone e il topo**, **6) La volpe e l'uva**, **7) Il topo di campagna e il topo di città** e **8) Il corvo e la volpe**. Ogni favola è una storia a sé e i racconti delle favole non coincidono. Le favole hanno una morale, sono molto brevi e si può imparare molto da esse. Le favole sono molto utili perché insegnano ai bambini come comportarsi e insegnano loro cose importanti della vita. Gli argomenti delle favole sono diversi e trattano i temi che sono molto vicini alla vita quotidiana. L'analisi di ogni favola consiste in 10 (dieci) attività didattiche. Le attività sono divise in 3 (tre) categorie: **1)** le attività per la presentazione del lessico, **2)** le attività per la comprensione del testo e **3)** le attività per la fissazione del lessico e i giochi.

7.1. Le attività per la presentazione del lessico

Per quanto riguarda il primo tipo di esercizi, si tratta delle attività attraverso le quali l'apprendente apprende parole nuove e lessico nuovo e dove sono presenti le immagini che aiutano gli apprendenti a risolvere gli esercizi. Sono gli esercizi: **Abbinare una parola con un'immagine**, **Inserire le parole**, **Completare la tabella** e altri. Nelle favole sono stati analizzati i seguenti **campi lessicali**:

1. *La lepre e la tartaruga*



Lo sport:

il calcio, il tennis,
la pallacanestro,
la pallavolo,
la pallanuoto,
il rugby, la corsa,
lo sci

Il luogo in cui vivono gli animali:

il bosco, il prato,
il terreno
coltivato

Il cibo degli animali:

le piante,
le bacche, i semi,
la frutta,
la verdura

2. La volpe e la cicogna



Il cibo:

il brodo,
la minestra,
gli spaghetti,
le lasagne, la pizza,
la carne, il pesce,
i dolci

Le parti del corpo degli animali:

il becco, il muso,
la lingua, il collo,
le ali, le penne,
la pelliccia, la coda,
le zampe, le gambe

Le posate:

il piatto,
il cucchiaino,
la forchetta,
il coltello,
il bicchiere

3. La cicala e la formica



Il cibo degli animali:

le piante, il nettare,
i legnetti, i sassolini,
i pezzetti di cibo

il luogo in cui vivono gli animali:
il ramo, il formicaio

Le stagioni:

l'inverno,
la primavera,
l'estate,
l'autunno

L'ambiente

in spiaggia,
sulla neve,
sul ghiaccio

Le espressioni con il verbo "avere":

avere fame,
avere sete,
avere caldo,
avere freddo,
avere fretta,
avere pazienza,
avere ragione,
avere torto,
avere paura,
avere sonno

Le parti della casa:

il tetto,
il camino,
la finestra,
la tettoia,
la porta,
il balcone,
il cancello

Le stanze della casa:

la cucina, la sala
da pranzo,
il soggiorno,
la camera da
letto, lo spazio
per il riposo,
il bagno,
la dispensa,
la soffitta

4. Il lupo e l'agnello



Le superfici coperte dall'acqua:

la pozza, il canale,
lo stagno, il fiume,
il lago, il mare,
l'oceano

I nomi degli animali:

il pesce, il polpo, il delfino, la balena,
il pescecane, l'elefante, il leone,
la giraffa, la zebra, la tigre, il lupo,
l'orso, la volpe, la scimmia, l'agnello,
la lepre

L'ambiente in cui vivono gli animali:
acqua, terra

5. Il leone e il topo



Gli aggettivi relativi all'aspetto fisico delle persone:

piccolo, grande,
grasso, magro, alto,
basso, robusto,
abbronzato, bello,
brutto, forte, debole,
giovane, vecchio

Le parti del corpo umano:

la testa, l'occhio, il naso,
la bocca, l'orecchio,
la fronte, il viso, il collo,
la spalla, il braccio, la mano,
il dito, la gamba,
il ginocchio, il piede

6. La volpe e l'uva



Gli aggettivi relativi alla frutta e verdura:

bello, bianco, dorato,
acerbo, maturo

La frutta:

la mela, la banana,
la ciliegia, il limone,
l'arancia, la pesca, la pera,
l'ananas, la fragola,
l'anguria, il fico, il kiwi

La verdura:

la barbabietola,
il pomodoro, il cetriolo,
la cipolla, i piselli,
la zucchina, il granturco,
il cavolfiore, la patata,
la carota, il peperone,
la lattuga

I colori:

rosso, giallo, bianco, grigio,
nero, verde, arancione, rosa,
blu

7. Il topo di campagna e il topo di città



I generi alimentari:

il miele, la frutta,
i fichi secchi, i datteri,
i legumi, il pane

I negozi:

l'edicola, la macelleria,
la salumeria, la pescheria,
la pasticceria, il panificio,
il negozio di alimentari

I membri della famiglia:

il nonno, la nonna,
il papà, la mamma,
il fratello, la sorella

Nomi e aggettivi relativi ai rapporti tra le persone:

l'amico, l'amico del cuore,
il compagno di classe, la verità,
gli interessi, il problema, i difetti,
socievole, allegro, sincero

8. Il corvo e la volpe



Il luogo in cui vivono gli animali:

il mare, il pollaio,
la fattoria, il nido,
la giungla, la savana,
il deserto, la montagna

I nomi degli animali:

l'uccello, la gallina, il pulcino,
il maiale, la mucca, l'asino,
il cavallo, la gorilla, il serpente,
il cammello

Gli animali e i loro cuccioli:

il pulcino, il maialino, il gattino,
il cagnolino, il puledrino,
il vitello, il lupacchiotto,
il leoncino

7.2. Le attività per la comprensione del testo

Per quanto riguarda il secondo tipo di esercizi, si tratta delle attività attraverso le quali si può verificare se l'apprendente ha capito la favola e se ha compreso il testo.

Gli esercizi sono: ***Raccontare la favola servendosi delle immagini*** (le immagini si trovano al posto delle parole e attraverso questo esercizio si può vedere se l'apprendente sa usare le parole

apprese e se capisce ciò che racconta), *Scegliere se le frasi sono vere o false* (l'apprendente deve scegliere la risposta corretta e questo esercizio mostra se l'apprendente ricorda ciò che ha letto e se ricorda tutti i dettagli della favola), *Mettere le frasi in ordine cronologico* (le parti della favola sono mescolate e devono essere disposte cronologicamente e questo esercizio mostra la comprensione del testo da parte dell'apprendente), *Abbinare le parti delle frasi* (le parti delle frasi sono mescolate e devono essere collegate e attraverso questo esercizio si può vedere se l'apprendente capisce ciò che è scritto e se sa come unire correttamente le frasi, tenendo conto di verbi, sostantivi ecc.), *Rispondere alle domande* (l'apprendente deve scrivere la risposta corretta, tenendo conto delle parole apprese e del testo della favola) e altri.

7.3. Le attività per la fissazione del lessico e i giochi

Per quanto riguarda il terzo tipo di esercizi, si tratta delle attività e dei giochi che aiutano l'apprendente a mettere in pratica le parole studiate, a fissare tutto quello che ha appreso. Più l'apprendente usa le parole studiate, più rimangono nella sua memoria. Si tratta di diversi esercizi creativi dove gli apprendenti possono disegnare, colorare, scrivere, parlare e comunicare in italiano. Questi esercizi permettono agli apprendenti di sviluppare la loro fantasia, specialmente quelli dove devono disegnare, colorare o descrivere qualcosa/qualcuno.

Gli esercizi sono: *Disegnare e colorare uno dei protagonisti della favola e descriverlo; Disegnare e scrivere il fumetto con un compagno di classe; La mia giornata, Scrivere le parole dove mancano; Anagramma, Di che parola si tratta?; Trovare l'intruso e spiegare la scelta; Risolvere il cruciverba; Trovare le parole e scrivere le frasi; Dove si possono comprare gli alimentari, Abbinare la parola all'immagine corrispondente; Disegnare otto diversi animali, Scrivere i nomi degli animali, il luogo in cui vivono e il cucciolo.* Gli apprendenti hanno l'opportunità di collaborare con i compagni della classe e muoversi all'interno della classe. I giochi invece gli permettono di giocare e studiare e allo stesso tempo di sentirsi liberi e rilassati.

8. CONCLUSIONE

In questa tesi intitolata *Le favole come protagoniste nello studio dell'italiano* si è cercato di mostrare l'importanza delle favole (di Esopo), scelte e proposte per l'apprendimento della lingua italiana come lingua straniera. Dall'analisi delle favole di Esopo risulta il grande potenziale che le favole hanno nell'apprendimento della lingua.

Le favole in generale offrono tutto ciò di cui un bambino o un apprendente giovane ha bisogno quando impara una lingua straniera, nel nostro caso, la lingua italiana: una combinazione di apprendimento e gioco.

È stato visto in che modo le favole di Esopo possono aiutare gli apprendenti ad apprendere la lingua italiana e ad approfondire le conoscenze lessicali e linguistiche. Le conoscenze (soprattutto quelle lessicali e linguistiche) che l'apprendente acquisisce attraverso le attività didattiche, servono per imparare parole nuove e per risolvere diverse attività il che è lo scopo dell'apprendimento, utilizzare ciò che è stato imparato prima per imparare cose nuove.

Le attività didattiche create dall'insegnante avvicinano le favole agli apprendenti e possono contribuire molto allo studio. Agli apprendenti sono stati proposti tre tipi di attività e ognuna delle attività contribuisce all'apprendimento della lingua italiana a modo suo. Oltre alle attività che servono per apprendere parole nuove e nuovi campi lessicali o semantici, sono state utilizzate delle attività per la comprensione della favola. Queste attività (che riguardano gli esercizi: *rispondere alle domande, ordinare cronologicamente le parti del testo, scegliere se le frasi sono vere o false...*) sono utili perché l'apprendente ha la possibilità di analizzare la favola più dettagliatamente e vedere se l'apprendente ha capito la favola. Per ripetere quanto appreso sono state utilizzate le attività per la fissazione del lessico. Questo tipo di attività può contribuire nella ripetizione e nel ripasso di argomenti già studiati e nella verifica di quanto appreso. Per verificare quanto appreso sono stati proposti anche i giochi perché in tal modo l'apprendente impara la lingua divertendosi, comunica ed entra in contatto con altri compagni di classe.

Infine, va detto che oltre a rendere l'apprendimento della lingua più facile e interessante, i giochi aiutano gli apprendenti a socializzare e a comunicare con altri compagni di classe. Lo scopo del gioco è che gli apprendenti si divertano, socializzino e allo stesso tempo imparino la lingua italiana senza paura o stress. I bambini imparano meglio una lingua straniera attraverso il gioco perché si tratta del contesto più vicino alla loro età, ai loro bisogni e al loro modo di osservare e di vivere il mondo.

9. BIBLIOGRAFIA

9.1. Riferimenti bibliografici

- Alujević Jukić, Marijana; Bjelobrč, Marija (2011). Materiali autentici nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera ai croatofoni. In *Zbornik radova filozofskog fakulteta u Splitu* (77-93)., reperibile al: <https://hrcak.srce.hr/file/200849> (9/8/2023)
- Balboni, Paolo (2002). *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*. Torino: UTET Libreria.
- Begotti, Paola (2006). *Didattizzazione di materiali autentici e analisi dei manuali di italiano per stranieri*. Venezia: Università Ca' Foscari., reperibile al: https://www.itals.it/sites/default/files/Filim_didattizzazione_analisi_teorica.pdf (9/8/2023)
- Bralić, Snježana (2004). Apprendere e insegnare la comunicazione interculturale. In Bart Van den Bossche, Michel Bastiaensen e Corinna Salvadori Lonergan (a cura di), *Lingue e letterature in contatto* (195-202). Firenze: Franco Cesati Editore.
- Bralić, Snježana (2006). Quando la lingua non basta. In Bart Van de Bossche, Michel Bastiaensen, Corinna Salvadori Lonergan e Stanisław Widłak (a cura di), *Italia ed Europa: dalla cultura nazionale all'interculturalismo* (211-218). Firenze: Franco Cesati Editore.
- Bralić, Snježana (2012). Una sfida per gli insegnanti: la lingua è molto più lessicale di quanto si pensasse. In Corinna Salvadori Lonergan (a cura di), *Insularità e cultura mediterranea nella lingua e nella letteratura italiana* (515-525). Firenze: Franco Cesati Editore.
- Chiapedi, Nicoletta (2009). *Modelli linguistici descrittivi e metodi glottodidattici*. Perugia: Università per stranieri di Perugia., reperibile al: <https://angelagig.files.wordpress.com/2013/05/approfondimenti-teorici-sulle-metodologie.pdf> (17/9/2023)
- Corda, Alessandra; Marellò, Carla (2004). *Lessico insegnarlo e impararlo*. Corciano: Guerra Edizioni.
- Council of Europe (2020). *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue: Apprendimento, insegnamento, valutazione – Volume completare*. Milano: Università degli Studi di Milano "Italiano LinguaDue., reperibile al: <https://rm.coe.int/quadro-comune-europeo-di-riferimento-per-le-lingue-apprendimento-inseg/1680a52d52> (18/10/2023)

- D'Annunzio, Barbara (2014). *Tecniche didattiche per lo sviluppo delle abilità ricettive e produttive*. Venezia: Università Ca' Foscari., reperibile al: https://www.itals.it/sites/default/files/Filim_TECNICHE_DIDATTICHE.pdf (3/10/2023)
- Diadori, Pierangela; Semplici, Stefania; Troncarelli, Donatella (2020). *Didattica di base dell'italiano L2*. Roma: Carocci editore.
- Esopo (2010). *Favole*. Collana: Bacheca Ebook., reperibile al: <https://www.intrecciafole.net/pdf/esopo.pdf> (27/4/2023)
- Kočeva, Vesna (2018). *Una panoramica sui metodi di insegnamento delle lingue straniere*. Štip: Sveučilište "Goce Delčev"., reperibile al: <https://eprints.ugd.edu.mk/20436/1/UNA%20PANORAMICA%20SUI%20METODI%20DI%20INSEGNAMENTO%20DELLE%20LINGUE%20STRANIERE%20.pdf> (3/10/2023)
- Kočevski, Nastasia (2016). *La favola e il suo utilizzo per un educatore in un contesto psico-educativo*. Manno: Scuola Universitaria Professionale della Svizzera Italiana., reperibile al: https://tesi.supsi.ch/522/1/Kocevski%20Nastasia_LT.pdf (4/4/2023)
- Mastromarco, Arcangela (2005). *A scuola: giocare, costruire, fare per...imparare l'italiano con il metodo TPR*. Firenze: Giunti, Progetti Educativi.
- Pastore, Alessandra (2017). *Glottodidattica ludica ed insegnamento precoce delle lingue*. Pisa: Università di Pisa., reperibile al: <https://etd.adm.unipi.it/t/etd-06022017-180521/> (3/10/2023)
- Seyidova, Ferida (2018). L'approccio lessicale nell'insegnamento dell'italiano L2. In *Come, Studi di Comunicazione e Mediazione linguistica e culturale*. Pisa: Scuola superiore per mediatori linguistici., reperibile al: <http://comejournal.com/wp-content/uploads/2019/06/2.-CoMe-III-1-2018.-SEYIDOVA.pdf> (18/10/2023)
- Talocci, Francesca (2017). *La favola nel tempo. L'educazione attraverso la narrazione*. Quaderni del Laboratorio Montessori., reperibile al: <http://www.paedagogica.org/doc/talocci2.pdf> (4/4/2023)
- Zingarelli, Nicola (2021). *lo Zingarelli. Vocabolario della lingua italiana*. Bologna: Zanichelli.

9.2. Riferimenti sitografici

- <https://www.calameo.com/read/00557880555f201dae2e3> (13/3/2023)
- <https://www.studiarapido.it/differenze-tra-favola-e-fiaba-punti-in-comune/> (24/2/2023)

- <https://www.studiarapido.it/favola-definizione-struttura-origini/> (24/2/2023)
- <https://www.storieparallele.it/fedro-lesopo-romano/> (13/3/2023)
- <https://www.fabulinis.com/favole-di-esopo/> (13/3/2023)
- https://www.treccani.it/enciclopedia/esopo_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/ (13/3/2023)
- https://www.treccani.it/enciclopedia/fedro_%28Enciclopedia-dei-ragazzi%29/ (13/3/2023)
- <http://www.centroaip.it/ti-racconto-una-favola-le-favole-come-strumento-educativo/> (4/4/2023)
- <https://www.itals.it/articolo/la-didattica-ludica-nell%E2%80%99insegnamento-linguistico> (14/4/2023)
- <https://prezi.com/xslschy8a05w/approccio-lessicale/> (1/6/2023)
- <https://www.psicolab.net/la-glottodidattica-ludica/> (1/6/2023)
- <https://www.antrodichirone.com/index.php/it/2019/09/23/e-possibile-educare-con-le-fiabe/> (16/8/2023)
- <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (17/9/2023)
- <https://www.treccani.it/enciclopedia/fedro> (18/10/2023)
- https://www.treccani.it/enciclopedia/esopo_%28Enciclopedia-Italiana%29/ (18/10/2023)
- <https://www.libriebambini.it/2117/fiabe-classiche/> (18/10/2023)
- [https://www.treccani.it/enciclopedia/favola_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/favola_(Enciclopedia-dei-ragazzi)) (18/10/2023)
- <http://www.artericerca.com/Articoli%20Online/Favole%20e%20Favolisti%20-%20Giuliano%20Confalonieri.htm> (18/10/2023)

9.3. Materiali video e audio

La favola *La lepre e la tartaruga*

- Il cartone animato: <https://www.youtube.com/watch?v=a2HNuKpwKpA> (15/4/2023)
- L'audiofavola: <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-la-lepre-e-la-tartaruga-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola letta da una maestra: <https://www.youtube.com/watch?v=d6bFteB-dP4> (15/4/2023)

La favola *La volpe e la cicogna*

- Il cartone animato: <https://www.youtube.com/watch?v=s9MsbEtI1C> (15/4/2023)
- L'audiofavola: <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-la-volpe-e-la-cicogna-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola letta da una maestra: <https://www.youtube.com/watch?v=LJED6NXLaZs> (15/4/2023)

La favola *La cicala e la formica*

- Il cartone animato: <https://www.youtube.com/watch?v=1Pf4OeUhIMY> (15/4/2023)
- L'audiofavola: <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-la-cicala-e-la-formica-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola letta da una maestra: <https://www.youtube.com/watch?v=uAuD5LWvd74> (15/4/2023)

La favola *Il lupo e l'agnello*

- Il cartone animato: <https://www.youtube.com/watch?v=3HLfyo8EV6g> (15/4/2023)
- L'audiofavola: <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2023/04/fabulinis-lagnellino-e-il-lupo-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)

La favola *Il leone e il topo*

- Il cartone animato: <https://www.youtube.com/watch?v=sw3K7656K3s> (15/4/2023)
- L'audiofavola: <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-il-leone-e-il-topo-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola letta da una maestra: <https://www.youtube.com/watch?v=tdpR3sJuZkM> (15/4/2023)

La favola *La volpe e l'uva*

- Il cartone animato: <https://www.youtube.com/watch?v=WefT5I6K70E> (15/4/2023)
- L'audiofavola: <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-la-volpe-e-luva-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola letta da una maestra: <https://www.youtube.com/watch?v=AJSDH7aDYBA> (15/4/2023)

La favola *Il topo di campagna e il topo di città*

- Il cartone animato: <https://www.youtube.com/watch?v=N4gA-kf7m1I> (15/4/2023)
- L'audiofavola: <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-topo-di-campagna-e-topo-di-citta-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola letta da una maestra: https://www.youtube.com/watch?v=_MwW4IjfVkw (15/4/2023)

La favola *Il corvo e la volpe*

- Il cartone animato: <https://www.youtube.com/watch?v=tVt-P48k0dY> (15/4/2023)
- L'audiofavola: <https://www.fabulinis.com/wp-content/uploads/2021/10/fabulinis-il-corvo-e-la-volpe-audiofiaba.mp3> (15/4/2023)
- La favola letta da una maestra: <https://www.youtube.com/watch?v=9jj27DTT-oc> (15/4/2023)

9.4. Immagini

Le immagini utilizzate in questa tesi sono state prese dai seguenti siti web:

- https://www.google.hr/search?q=le+favole+di+Esopo&sca_esv=573769287&hl=hr&tbm=isch&source=lnms&sa=X&ved=2ahUKEwjCi_m4xfqBAxWqh_0HHQaaAF8Q0pQJegQIAxAE&biw=1488&bih=750&dpr=1.25 (10/5/2023)
- <https://it.dreamstime.com/> (14/5/2023)
- <https://www.istockphoto.com/it> (15/7/2023)
- <https://it.123rf.com/> (20/8/2023)
- <https://it.freepik.com/> (20/8/2023)

10. RIASSUNTO

La tesi propone l'uso di 8 (otto) favole di Esopo (*La lepre e la tartaruga, La volpe e la cicogna, La cicala e la formica, Il lupo e l'agnello, Il leone e il topo, La volpe e l'uva, Il topo di campagna e il topo di città, Il corvo e la volpe*) nell'apprendimento dell'italiano come lingua straniera. La tesi consiste in due parti principali: la parte teorica e la parte operativa.

La parte teorica è dedicata alla glottodidattica, alle caratteristiche principali e all'importanza della glottodidattica nell'apprendimento della lingua straniera. Grande rilevanza è attribuita all'approccio lessicale e all'apprendimento del lessico della lingua italiana. Si sottolinea il ruolo del gioco nell'apprendimento attraverso il metodo TPR (Risposta fisica totale). Vengono proposti diversi materiali utilizzabili nell'apprendimento della lingua italiana che in diversi modi (attraverso materiali visivi, materiali audio e video, canzoni, film) avvicinano gli apprendenti alla lingua. Particolare enfasi è posta sul ruolo della favola nell'apprendimento delle lingue e sul suo scopo educativo.

La seconda parte della tesi si riferisce all'analisi di 8 (otto) favole, destinate agli apprendenti dalla prima alla quarta classe della scuola elementare con lo scopo di studiare e apprendere la lingua italiana. Per ogni favola sono state progettate 10 (dieci) attività didattiche. Le attività e gli esercizi sono stati progettati in modo che l'apprendente imparasse parole nuove e approfondisse le sue conoscenze linguistiche. L'apprendente ha la possibilità di analizzare la favola più dettagliatamente, capire ciò di cui si parla nella favola e fissare quello che ha imparato attraverso vari esercizi e giochi.

Risulta che l'insegnamento della lingua straniera è cambiato molto negli ultimi tempi. L'enfasi non è più solo sulla grammatica, ma anche sul lessico che diventa la componente importante nell'apprendimento della lingua. La favola si è rivelata un materiale utile, adatto soprattutto ai bambini perché il mondo delle favole è molto vicino al mondo in cui vivono i bambini. Uno dei fattori chiave nell'apprendimento della lingua è il gioco. Senza i giochi l'apprendimento delle lingue attraverso le attività didattiche non sarebbe la stessa cosa. I giochi danno una nuova dimensione all'apprendimento della lingua italiana: sollecitano e stimolano la comunicazione tra gli apprendenti, rendono l'ambiente di studio più rilassato, interessante e soprattutto più vivace e allegro.

Parole chiave: glottodidattica, italiano lingua straniera, favole di Esopo, attività didattiche, gioco

11. SAŽETAK

Rad se bavi primjenom 8 (osam) Ezopovih basni (*Kornjača i zec, Lisica i roda, Cvrčak i mrav, Vuk i janje, Lav i miš, Lisica i grožđe, Gradski i poljski miš, Lisica i vrana*) u učenju talijanskog kao stranog jezika. Rad se sastoji od dva glavna dijela: teorijskog i praktičnog.

Teorijski dio rada posvećen je glotodidaktici, njezinim glavnim karakteristikama i njezinoj važnosti u učenju stranog jezika. Velika važnost pridaje se leksičkom pristupu i učenju leksika talijanskog jezika. Ističe se važnost igre u učenju preko metode TPR (*Total physical response*). Predlažu se različiti materijali koji se mogu koristiti u učenju talijanskog jezika koji na različite načine (preko vizualnih materijala, audio i video materijala, pjesama, filmova) približavaju jezik učeniku. Poseban je naglasak stavljen na ulogu basne u učenju jezika i njezinu obrazovnu svrhu.

Drugi dio rada odnosi se na analizu 8 (osam) Ezopovih basni namijenjenih učenicima od prvog do četvrtog razreda osnovne škole s ciljem učenja talijanskog jezika. U sklopu svake basne je osmišljeno deset didaktičkih aktivnosti kako bi se motiviralo učenike za učenje talijanskog jezika. Aktivnosti i zadaci su osmišljeni tako da učenik može naučiti nove riječi i produbiti svoje jezično znanje. Učenik ima priliku detaljnije analizirati basnu, razumjeti ono o čemu se govori u basni i usvojiti naučeno preko raznih zadataka i igara.

Iz rada proizlazi da se podučavanje stranih jezika u posljednje vrijeme uvelike promijenilo. Naglasak više nije samo na gramatici, već i na leksiku koji postaje važna komponenta u učenju jezika. Basna se pokazala kao koristan materijal, posebno prigodan za djecu jer je svijet basni veoma blizak dječjem svijetu. Jedan od ključnih čimbenika u učenju jezika je igra. Bez igre učenje jezika preko didaktičkih aktivnosti ne bi bilo isto. Igre daju novu dimenziju učenju talijanskog jezika: potiču i pospješuju komunikaciju između učenika, čine okruženje u kojem se uči opuštenijim, zanimljivijim i nadasve živahnijim i veselijim.

Ključne riječi: glotodidaktika, talijanski kao strani jezik, Ezopove basne, didaktičke aktivnosti, igra

12. SUMMARY

The thesis deals with the use of eight Aesop's fables (*Tortoise and hare*, *Fox and stork*, *Grasshopper and ant*, *Wolf and lamb*, *Lion and mouse*, *Fox and grapes*, *City and country mouse*, *Crow and fox*) in learning Italian as a foreign language. The thesis consists of two main parts: theory and corpus.

The theory is dedicated to glottodidactics, its main characteristics and its importance in learning a foreign language. Great importance is attributed to the lexical approach and learning the vocabulary of the Italian language. The importance of play in learning through the TPR (*Total physical response*) method is emphasized. Various materials are proposed that can be used in learning the Italian language, which in different ways (through visual materials, audio and video materials, songs, films) bring pupils closer to the language. Emphasis is placed on the role of fable in language learning and its educational purpose.

The second part of the thesis refers to the analysis of eight fables, intended for pupils from the first to the fourth grade of primary school with the aim of learning the Italian language. For each fable ten didactic activities are designed to motivate pupils to learn the Italian language. These activities and exercises are designed so that pupils can learn new words and expend their language knowledge. Pupils can analyze the fable in more detail, understand what is said in the fable and fix what they have learned through various exercises and games.

It can be concluded that foreign language teaching has changed a lot in recent times. The emphasis is no longer only on grammar, but also on vocabulary which becomes an important component in learning the language. The fable has proven to be a useful material, especially suitable for children because the world of fables is closer to the world in which children live. One of the key factors in language learning is play. Without play, language learning through didactic activities is not the same. Games give a new dimension to learning the Italian language: they encourage and stimulate communication between learners, they make the working environment more relaxed, interesting, stimulating and above all more lively and joyful.

Keywords: glottodidactics, Aesop's fables, Italian as a foreign language, didactic activities, play

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja **MARINA BRČIĆ**, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja magistra/magistrice TALIJANISTIKE I POVIJESTI, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Split, 15.12.2023.

Potpis

Marina Brčić

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O KORIŠTENJU AUTORSKOG DJELA

kojom ja **MARINA BRČIĆ**, kao autor/ica diplomskog rada dajem suglasnost Filozofskom fakultetu u Splitu, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom *Le favole come protagoniste nello studio dell'italiano* koristi na način da ga, u svrhu stavljanja na raspolaganje javnosti, kao cjeloviti tekst ili u skraćenom obliku trajno objavi u javnoj dostupni repozitorij Filozofskog fakulteta u Splitu, Sveučilišne knjižnice Sveučilišta u Splitu te Nacionalne i sveučilišne knjižnice, a sve u skladu sa *Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima* i dobrom akademskom praksom.

Korištenje diplomskog rada na navedeni način ustupam bez naknade.

Split, 15.12.2023.

Potpis

Marina Brčić

Izjava o pohrani završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada (podcrtajte odgovarajuće) u Digitalni repozitorij Filozofskog fakulteta u Splitu

Student/ica: MARINA BRČIĆ

Naslov rada: *Le favole come protagoniste nello studio dell'italiano*

Znanstveno područje: HUMANISTIČKE ZNANOSTI

Znanstveno polje: FILOLOGIJA

Vrsta rada: DIPLOMSKI RAD

Mentor/ica rada:

Snježana Bralić, izv. prof. dr. sc.

(ime i prezime, akad. stupanj i zvanje)

Komentor/ica rada:

/

(ime i prezime, akad. stupanj i zvanje)

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Maja Bezić, izv. prof. dr. sc.

Snježana Bralić, izv. prof. dr. sc.

Maja Bilić, v. lekt.

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada (zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada. Slažem se da taj rad, koji će biti trajno pohranjen u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15, 131/17), bude:

a) rad u otvorenom pristupu

b) široj javnosti, ali nakon proteka 6 / 12 / 24 mjeseci (zaokružite odgovarajući broj mjeseci).

(zaokružite odgovarajuće)

Split, 15.12.2023.

Potpis studenta/studentice:

Marina Brčić