

Esplorare le forme di comunicazione

2

Pacchetto didattico



Target:

scuola primaria e secondaria di primo grado



Durata:

90 minuti circa



Presentazione

Le attività contenute in questo pacchetto didattico vogliono dare una panoramica delle varie forme di comunicazione e di espressione, comprese le forme non necessariamente orali. Infatti, è possibile comunicare anche non parlando, per esempio tramite l'abbigliamento, i gesti, i colori o il modo in cui ci si rivolge alle altre persone.

Ci sono diverse forme di comunicazione: verbale, non verbale e paraverbale.

I **linguaggi verbali** prevedono l'utilizzo di parole – scritte o orali – per comunicare, mentre i **linguaggi non verbali** utilizzano tutte quelle forme di comunicazione che non rientrano in quelle scritte o orali, per esempio: immagini, gesti, espressioni facciali, simboli, ecc.

Il **linguaggio paraverbale** riguarda invece il tono, il ritmo, la velocità e il volume della voce, quindi tutti quegli elementi che possono influenzare l'interpretazione del messaggio.

Per quanto riguarda la **lingua dei segni italiana (LIS)**, non c'è una opinione condivisa in merito al suo essere verbale o non verbale. In generale, la si ritiene una comunicazione non verbale, perché si avvale del canale visivo-gestuale per comunicare. Tuttavia, la differenza risiede nel termine "verbale" in quanto la comunicazione verbale si basa sull'uso delle parole sia nella forma scritta che orale per trasmettere messaggi. Essendo la LIS una lingua con un proprio sistema grammaticale, allora potrebbe essere considerata una comunicazione verbale. Inoltre, in questo ultimo decennio si sta cercando di realizzare un sistema di trascrizione atto a sviluppare una vera e propria LIS scritta.

Attività

5

- Le forme di comunicazione intorno a noi
- La mimica e la gestualità. Sono internazionali?
- I suoni degli animali nel mondo
- La lingua dei fumetti: laboratorio
- Contare con le dita nel mondo

Competenze

Alunni e alunne:

- imparano che, oltre alla lingua parlata, esistono anche altre forme di comunicazione (K 3.1)
- vengono a conoscenza di alcuni esempi di comunicazione non verbale come il linguaggio dei segni, la scrittura Braille o la lingua dei gesti (K 3.1.2)

Le competenze elencate fanno parte di un documento "[Quadro di riferimento per gli approcci plurali alle lingue e alle culture](#)" (CARAP) elaborato dal Consiglio d'Europa. Il **CARAP** individua un insieme di risorse (atteggiamenti, conoscenze e abilità) che possono essere attivate concretamente in classe per stimolare lo sviluppo di competenze plurilingui e pluriculturali. Nel documento, le risorse sono divise in tre gruppi, ordinati in base alle lettere "A" (saper essere), "K" (saperi), ed "S" (saper fare). Tutte le competenze inserite in questo pacchetto didattico sono state riformulate partendo dalla traduzione italiana del CARAP. La versione originale in francese è disponibile [qui](#). Di conseguenza, ogniqualvolta si trovi il termine "competenze", si faccia riferimento al CARAP.

Consigli per lo svolgimento

Lo scopo delle attività è quello di dare ad alunni e alunne un primo assaggio della varietà di forme di comunicazione presenti nell'ambiente circostante, ma anche nel mondo, senza trascurare l'ambiguità e le origini di malintesi derivanti da situazioni di comunicazione interpersonale e interculturale.

È possibile svolgere tutte le attività del pacchetto in un circuito di stazioni. In questo caso, si consiglia di calcolare circa dieci minuti per ogni attività. Se le attività vengono invece svolte singolarmente, fare riferimento ai tempi indicati sulla rispettiva scheda.

Legenda delle schede didattiche

**Foglio di lavoro:**

richiede lo svolgimento di un compito da parte di alunni e alunne

**Soluzione:**

per l'insegnante

**Materiale:**

per svolgere attività, giochi o approfondire il tema trattato

Le forme di comunicazione intorno a noi

Quest'attività si presenta come attività introduttiva e onnicomprensiva del tema e ha lo scopo di sensibilizzare alunni e alunne all'esistenza di forme di **comunicazione** diverse dalla parlata verbale. Tramite le flashcard si vuole mettere l'attenzione sulle varietà d'espressione linguistiche e non verbale.

Il termine **comunicazione** deriva dal greco antico *koinós*, aggettivo che mutava il proprio significato a seconda del contesto. Se riferito alle cose significava "comune, appartenente a tutti". Al contrario, se riferito alle persone, il suo primo significato era quello di "partecipe, compagno", mentre il suo secondo significato era quello di "socievole e giusto". In latino la radice greca è diventata *cum* (insieme) che unita alla parola *munus* (legare, unire) ha dato origine a *communicatio*. Oggi, questo termine viene utilizzato con il significato di "trasmettere", mettendo in comune, quindi, un fatto, una notizia o un'informazione, un pensiero o un'idea con uno o più individui. In questo caso, la comunicazione può avvenire attraverso un linguaggio verbale (linguaggio parlato) oppure non verbale, come nel caso dei gesti o delle espressioni facciali.

Competenze

Alunni e alunne:

- imparano che, oltre alla lingua parlata, esistono anche altre forme di comunicazione (K 3.1)
- vengono a conoscenza di alcuni esempi di comunicazione non verbale come il linguaggio dei segni, la scrittura Braille o la lingua dei gesti (K 3.1.2)

Durata

30 minuti circa

Schede didattiche



Flashcard



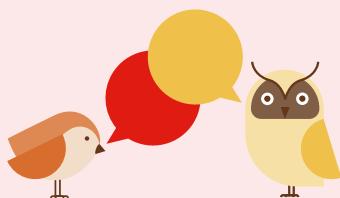
Spiegazione delle flashcard



Esplora le forme di comunicazione nell'ambiente che ti circonda! (**foglio di lavoro**)

Svolgimento

- 1 **Introduzione:** cosa significa comunicare? Come si comunica? Quali forme di comunicazione esistono? Le idee di alunni e alunne vengono raccolte in forma di brainstorming, mappa concettuale o cluster e quindi discusse.
 - 2 **Sviluppo:** l'insegnante consegna ad alunni e alunne le **flashcard**: immagini, nomi e descrizioni di diverse forme di comunicazione. L'obiettivo è quello di trovare le combinazioni corrette di tre flashcard. Un esempio è l'immagine con l'uccellino e il gufo, il nome "lingua degli animali" (nome della forma di comunicazione) e la relativa descrizione. I risultati possono essere integrati con le soluzioni delle flashcard (si veda la scheda didattica **spiegazione delle flashcard**).
 - 3 **Approfondimento:** alunni e alunne si trasformano in "detective della comunicazione", perché hanno il compito (possibilmente in forma di compito a casa) di osservare per un determinato periodo di tempo l'ambiente in cui vivono e trovare quante più forme di comunicazione possibile. A questo proposito, si consiglia di chiedere loro di osservare il modo in cui le persone comunicano sia verbalmente sia non verbalmente. È inoltre importante osservare se e quando emergono dei malintesi. Queste osservazioni possono essere documentate in un diario o con l'aiuto della scheda didattica **esplora le forme di comunicazione nell'ambiente che ti circonda!**
 - 4 **Conclusione:** tornati/e in classe, alunni e alunne raccontano e spiegano le loro osservazioni e le loro esperienze alla classe.
-



LA LINGUA DEGLI ANIMALI



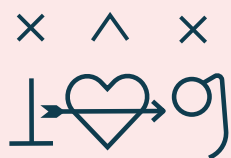
IL LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE

:-) ;-) ^_^

LE EMOTICON



LE EMOJI



LA PASIGRAFIA



LA LINGUA DEI SEGNI



LE CIFRE E I NUMERI



L'ONOMATOPEA



Lingua usata per trasmettere informazioni sulla propria specie, per marcare il territorio o fornire indicazioni su dove trovare il cibo.

Ciascuna specie ha la propria lingua, ma anche la mimica e i gesti svolgono un ruolo importante nel regno animale.

Linguaggio che consente agli umani di “comunicare” con i computer. Per esempio, mentre gli informatici scrivono un programma, questo viene letto, compreso e messo in atto dal pc stesso. Un linguaggio di programmazione tra i più famosi oggi è Python, sviluppato nel 1991 dall’informatico Guido van Rossum.

Le prime emoticon comparvero già nel 1881 in un numero della rivista satirica “Puck”. Il primo smile è stato progettato dal grafico pubblicitario Harvey Ball nel 1963. Al giorno d’oggi le emoticon vengono usate soprattutto per comunicare su WhatsApp, Instagram, ecc. In Giappone, le emoticon si leggono frontalmente (^_~), mentre da noi sarebbe ;-).

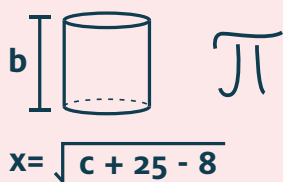
Piccole icone a colori che vengono usate per comunicare un’emozione, un simbolo o un concetto. Questo termine proviene dal giapponese 絵文字, ed è composto da “e” (immagine) e da “moji” (carattere, lettera).

Lingua artificiale che esiste solo in forma scritta e che si basa su cifre, immagini o segni. Il linguaggio grafico BLISS ispirato alla logica dei caratteri cinesi ne è un esempio. I simboli qui rappresentati significano “noi amiamo le lingue”.

Lingua utilizzata per comunicare con le persone sorde attraverso i segni delle mani, espressioni del viso o movimenti del corpo. La LIS (lingua dei segni italiana) è stata ufficialmente riconosciuta come lingua nazionale italiana nel 2021.

Generalmente le cifre appartengono al normale inventario delle lingue, per scrivere i numeri. Esistono però anche delle lingue artificiali che sono composte interamente da cifre. Un esempio, in questo senso, è la lingua timerio. Inoltre, i numeri possono assumere significati diversi a seconda della cultura d’origine, come i numeri che portano fortuna o sfortuna o determinate ricorrenze mensili.

Termine che significa “creazione di un nome”. Questa espressione imita un determinato suono e viene spesso utilizzata nei fumetti per riprodurre rumori quali lo scricchiolio, il sibilo e lo strepito.



LA LINGUA DELLE FORMULE E DEI NUMERI



LA LINGUA DELLA MUSICA



IL LINGUAGGIO DEL CORPO



LA GESTUALITÀ



LA MIMICA



IL MODO DI VESTIRE



LA LINGUA DEI FIORI



I SIMBOLI E I PITTOGRAMMI



Fino al V secolo a.C. i matematici greci usavano ancora le parole per rappresentare i calcoli matematici. Successivamente si è passati ad usare le abbreviazioni, ma solo intorno al 1200 Leonardo Fibonacci rivoluzionò la matematica introducendo in Europa le cifre arabe e adoperando per i suoi conti quelle che sono indicate come “variabili” (a= cavallo mangia b= fieno c= giorni). Nel XVI secolo il francese François Viète introdusse l’uso delle lettere nelle formule.

A partire dal IV secolo d.C. i monaci cominciarono a trascrivere e raccogliere composizioni musicali. Intorno al 1030 Guido d’Arezzo sviluppò il tetragramma, un sistema di notazione musicale che permetteva di leggere e riprodurre melodie. Il sistema che conosciamo e usiamo oggi, il pentagramma, è stato invece introdotto da Ugolino Urbevetano da Forlì.

Linguaggio che rappresenta più della metà della nostra comunicazione quotidiana e che nella maggior parte dei casi viene usato in maniera inconsapevole. Molte forme di comunicazione non verbale si manifestano mentre parliamo e tra gli esempi si possono citare il sorridere o il contatto visivo.

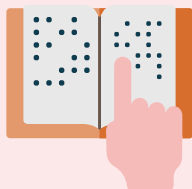
Quando parliamo muoviamo spesso le braccia e le mani e i nostri gesti possono essere interpretati in maniera diversa a seconda del contesto: in alcuni paesi annuire può significare “no”.

Ciascuna espressione del volto può indicare una reazione e delle emozioni, rivelando quindi molto sulle persone. Tuttavia, può essere utilizzata consciamente e può quindi servire a mascherare alcune emozioni. Da qui l’origine del detto “fare buon viso a cattivo gioco”.

Oltre all’abbigliamento da lavoro, vi sono modi di vestire con i quali possiamo esprimere determinati sentimenti o modi di pensare. Inoltre, predomina una certa pressione sociale secondo la quale chi si veste in maniera “non conforme” viene presto deriso o addirittura escluso.

Mezzo di comunicazione non verbale che esprime, in maniera simbolica, desideri, richieste o scontentezza. Già nei geroglifici egizi sono presenti riferimenti a simboli floreali e anche alcuni ideogrammi cinesi si rifanno a questa lingua.

Già nell’antica Grecia la parola “symbolon” significava “segno di riconoscimento”. Tramite il simbolo un contenuto è rappresentato con “un’immagine scritta” che ammette una sola e unica interpretazione. Per questo motivo un simbolo deve essere il più possibile neutrale e di facile comprensione, al fine di risultare chiaro a tutti (per esempio i segnali stradali e il cartello per l’uscita di emergenza o un cartello per indicare che un prodotto è riciclabile).



LA SCRITTURA BRAILLE

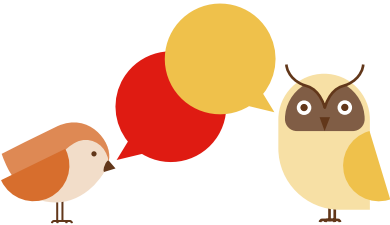
Metodo che consente a ipovedenti e ciechi di leggere e scrivere attraverso l'utilizzo di una tavoletta contenente dei simboli (diffusi a livello mondiale). Nel 1821 Louis Braille creò il codice Braille che permetteva di leggere e scrivere. Testò diversi metodi e combinazioni fino a trovare quello più adatto: sei punti combinati tra loro. Per esempio, "ciao" in braille si scrive



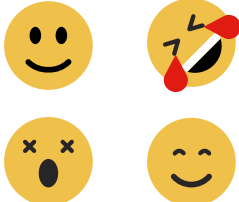
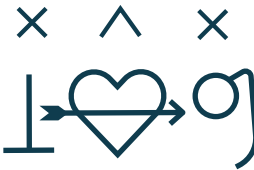
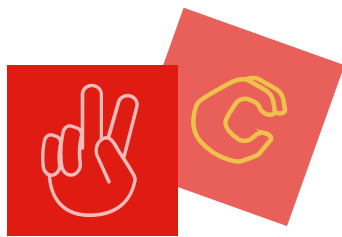


Spiegazione delle flashcard

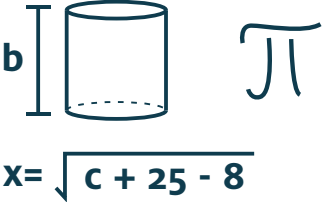
Le spiegazioni presenti nella seguente tabella differiscono leggermente dal testo presente nelle flashcard in quanto, in alcuni casi, presentano qualche informazione e curiosità in più.

Flashcard	Comunicazione	Spiegazione
	LA LINGUA DEGLI ANIMALI	Anche gli animali comunicano tra di loro quando, per esempio, devono procurarsi “informazioni”, per delimitare la “loro area” o per trasmettere suggerimenti su come procurarsi il cibo. Ogni specie ha una propria lingua. Ecco così che gli uccelli e le rane, solo per fare alcuni esempi, emettono particolari rumori nel periodo dell’accoppiamento o quando vogliono delimitare la propria area di caccia. Chi non ha mai sentito il cinguettare degli uccelli in giardino o il gracidiare delle rane nello stagno? Anche la mimica e i gesti occupano una posizione di assoluto rilievo nel regno animale: il lupo rizza il pelo e digrigna i denti per prepararsi all’aggressione; le api danzano in maniera del tutto particolare qualora vogliano attirare l’attenzione dei propri simili nella ricerca del cibo.
	IL LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE	Il linguaggio di programmazione fa sì che gli esseri umani siano in grado di “comunicare” con i computer. Per esempio, mentre i tecnici informatici scrivono un programma, questo viene letto, compreso e messo in atto dal pc stesso. Un linguaggio di programmazione tra i più famosi oggi è Python, sviluppato nel 1991 dall’informatico Guido van Rossum.
:-) ;-) ^_^	LE EMOTICON	Le prime emoticon comparvero nel 1881 in un numero della rivista satirica “Puck”. Il primo smile è stato progettato dal grafico pubblicitario Harvey Ball nel 1963. Al giorno d’oggi le emoticon vengono usate soprattutto per comunicare su WhatsApp, Instagram, ecc. In Giappone, le emoticon si leggono frontalmente (^_^), mentre da noi sarebbe ;-).



	LE EMOJI	Piccole icone a colori che vengono usate per comunicare un'emozione, un simbolo o un concetto. Questo termine proviene dal giapponese 絵文字, ed è composto da "e" (immagine) e da "moji" (carattere, lettera).
	LA PASIGRAFIA	Con pasigrafia si è soliti indicare una lingua artificiale, basata sulla pittografia e che esiste solamente in forma scritta. La pasigrafia è composta da cifre, immagini o simboli grafici e funziona a condizione che tutti i concetti espressi siano rigorosamente separati. Un esempio di pasigrafia è la lingua dei segni che viene chiamata BLISS, ispirata alla logica dei caratteri cinesi. L'esempio sull'immagine è da tradursi come "noi amiamo le lingue".
	LA LINGUA DEI SEGNI	La lingua dei segni viene utilizzata per comunicare con le persone sorde attraverso i segni delle mani, espressioni del viso o movimenti del corpo. La LIS (lingua dei segni italiana) è stata ufficialmente riconosciuta come lingua nazionale italiana nel 2021. Esistono anche altre lingue dei segni come l'ASL (american sign language), la BSL (british sign language) o la LSF (langue des signes française).
	LE CIFRE E I NUMERI	Generalmente le cifre appartengono al normale inventario delle lingue, per scrivere i numeri. Esistono però anche delle lingue artificiali che sono composte interamente da numeri. Un esempio, in questo senso, è la lingua timerio, che è stata ideata dall'architetto berlinese Tiemer nel 1921. Caratteristica di questa lingua è che ogni numero corrisponde a un concetto. Per esempio, la sequenza di numeri 1-80-17 si traduce con "ti amo".

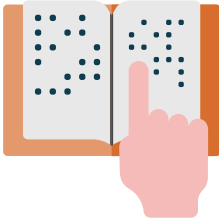


	L'ONOMATOPEA (LINGUA DEI FUMETTI)	Il nome onomatopea deriva dal greco e significa letteralmente “fare il nome” e fare un’onomatopea consiste nello scrivere i suoni, prevalentemente presi dal mondo animale. Queste parole esistono in ogni lingua anche se vengono scritte in maniera differente a seconda dei suoni propri di quella lingua. Ecco così che il cucù del cuculo viene scritto in francese come coucou, in tedesco come kuckuck, in curdo pepûk, in ungherese kakukk e in svedese gök. L’onomatopea ricorre spesso anche nei fumetti, per descrivere rumori e suoni particolari. Tra di essi sono da annoverare parole quali bang, per indicare un qualche scoppio e sparo, o crunk, quando si mastica qualcosa di croccante. Questi suoni sarebbero altrimenti impossibili da riprodurre a parole.
	LA LINGUA DELLE FORMULE E DEI NUMERI	Fino al V secolo a.C. i matematici greci usavano parole per rappresentare e risolvere i problemi matematici. Questo metodo non solo richiedeva molto tempo, ma era anche complicato oltre che poco preciso. Ecco, quindi, che in matematica si passò a usare le abbreviazioni. Intorno al 1200 il matematico pisano Leonardo Fibonacci rivoluzionò la matematica introducendo in Europa le cifre arabe (che lui chiamò però indiane) e la cosiddetta variabile per i suoi calcoli (a= cavallo mangia b= orzo c= giorni). Fu però il francese François Viète che per primo introdusse l’uso delle lettere in matematica, nel XVI secolo.
	LA LINGUA DELLA MUSICA	A partire dal IV secolo d.C. i monaci cominciarono a trascrivere e raccogliere composizioni musicali. Intorno al 1030 Guido d'Arezzo sviluppò il tetragramma, un sistema di notazione musicale che permetteva di leggere e riprodurre melodie. Il sistema che conosciamo e usiamo oggi, il pentagramma, è stato invece introdotto da Uginio Urbeveto da Forlì.



  	IL LINGUAGGIO DEL CORPO (GESTUALITÀ E MIMICA)	Noi ci esprimiamo per più del 50 per cento attraverso la comunicazione non verbale che si traduce in “linguaggio del corpo”. Questo tipo di comunicazione viene spesso usato in maniera inconsapevole e tra gli esempi si possono citare il sorridere o il contatto visivo. Il parlare viene molto spesso accompagnato dai movimenti delle braccia o delle dita e i gesti hanno differenti significati a seconda del contesto culturale. Per esempio, muovere il capo dall’alto verso il basso, che da noi significa “sì”, in molti paesi dell’Europa orientale ha un significato opposto e si usa quindi per dire “no”. Anche la mimica è molto indicativa dei comportamenti degli individui. Ogni espressione facciale può mostrare un determinato sentimento o reazione. Certo è che la mimica viene anche usata al posto delle parole e può quindi simulare i sentimenti. Da qui il modo di dire “fare buon viso a cattivo gioco”.
	IL MODO DI VESTIRE	Anche il modo di vestire ci dice molto sulla personalità di un individuo. Ecco, quindi, che accanto alla divisa del lavoro, che ci informa in maniera quasi immediata sulla professione svolta da quella determinata persona, c’è anche l’abbigliamento con il quale noi comunichiamo determinati gusti. Il nostro modo di vestire rivela anche chi vorremo essere e le marche di abbigliamento “vendono” non solo vestiti ma anche un determinato modo di vivere. Inoltre, predomina una determinata impostazione, o codice, secondo il quale chi si veste in maniera non conforme a un determinato codice viene immediatamente preso in giro se non addirittura escluso. Non va dimenticato il modo di vestire che comunica un messaggio a sfondo politico, protesta.



	LA LINGUA DEI FIORI	Quella che qui viene chiamata “lingua dei fiori” appartiene alla comunicazione non verbale e viene usata per comunicare in maniera simbolica sentimenti, desideri, richieste o critiche. Già nei geroglifici in uso nell’antico Egitto si trovano dei fiori come simbolo, mentre alcuni caratteri cinesi sono stati fatti su modello dei fiori. Inoltre, nella normale comunicazione tra esseri umani ci si interroga spesso su quale fiore vada regalato, come essi vadano tenuti in mano e dove portare un fiore sul vestito in determinate occasioni.
	I SIMBOLI E I PITTOGRAMMI	La parola simbolo proviene dal greco antico e indicava “segni di riconoscimento” laddove il verbo <i>symbállan</i> significava “congiungere”. Con solo un simbolo è possibile rappresentare un determinato contenuto quale “immagine scritta”, che però non permette nessun’altra interpretazione. Ecco, quindi, che il simbolo deve essere il più fedele possibile alla natura e deve contenere informazioni che devono essere immediatamente comprensibili e fruibili a più persone possibili. Alcuni esempi sono un cartello che richiami l’attenzione su un probabile pericolo, un cartello per l’uscita di emergenza appeso a una porta o un cartello per indicare che un prodotto è riciclabile.
	LA SCRITTURA BRAILLE	La scrittura braille è un metodo di scrittura e lettura per persone ipovedenti e cieche attraverso l’utilizzo di una tavoletta contenente dei punti in rilievo (diffusi a livello mondiale). Nel 1821 Louis Braille creò il codice Braille che permetteva di leggere e scrivere in modo tattile. Poi testò diversi metodi e combinazioni fino a trovare quello più adatto: sei punti combinati tra loro. Per esempio, “ciao” in braille si scrive $\cdot\cdot\cdot\cdot\cdot\cdot$.



Esplora le forme di comunicazione nell'ambiente che ti circonda!

Esempio	Luogo di osservazione	Significato	Termine tecnico	Domande

La mimica e la gestualità. **Sono internazionali?**

Quest'attività approfondisce in maniera ludica le forme d'espressione non verbali, in particolare i gesti e la mimica, ritenuti essere molto più efficaci della lingua parlata: addirittura dal 50 al 90 per cento a seconda delle situazioni. Alunni e alunne hanno qui la possibilità di riflettere su alcuni modi di comunicazione non verbale che implicano l'uso dei gesti e della mimica. Viene inoltre messa in discussione l'universalità dei gesti e delle espressioni facciali: alcuni gesti apparentemente innocui e usati quotidianamente nella nostra società possono avere un significato molto diverso in altri contesti culturali.

Competenze

Alunni e alunne:

- imparano che, oltre alla lingua parlata, esistono anche altre forme di comunicazione (K 3.1)
- vengono a conoscenza di alcuni esempi di comunicazione non verbale come la scrittura braille o la lingua dei segni (K 3.1.2)

Durata

30 minuti circa

Schede didattiche

 **Memory**

 I gesti, la mimica e il loro significato (**foglio di lavoro**)

Svolgimento

- 1 **Introduzione:** l'attività può essere svolta sia con l'intera classe che a gruppi. Così come descritta prevede uno svolgimento a gruppi. Anche questa attività si presta a innumerevoli possibilità di introduzione e quella qui descritta è solo una delle possibili. L'insegnante saluta la classe all'inizio dell'unità con le solite parole, ma usando anche i gesti. In seguito a questo primo stimolo, il saluto viene ripetuto questa volta con una comunicazione non verbale, aiutandosi eventualmente anche con espressioni facciali. Si possono poi discutere gli effetti dei vari saluti. Quanto si riesce a esprimere con le parole e con i gesti? Quanto si può comunicare usando i gesti e le espressioni facciali?
- 2 **Sviluppo:** alunni e alunne giocano al **memory** finché non hanno trovato tutti i significati corrispondenti ai gesti e alla mimica. In alcuni casi, ci sono due immagini che rappresentano uno stesso concetto. Le memory card presentano i gesti di Italia e Germania, ma si consiglia di aggiungere ulteriori immagini qualora all'interno della classe siano presenti altre nazionalità in cui i gesti sono diversi da quelli qui rappresentati o qualora si vogliano inserire i gesti di altri paesi per fare un confronto. In questo caso si consiglia di consegnare ad alunni e alunne delle memory card vuote in cui possono disegnare il/i gesto/i.
Successivamente, alunni e alunne possono discutere quali gesti hanno più di un significato.
- 3 **Approfondimento:** con l'aiuto della scheda didattica **I gesti, la mimica e il loro significato**, alunni e alunne elaborano i significati di gesti e mimica usati frequentemente nel territorio in cui vivono e discutono (o ricercano online) quali altri significati possano avere in un contesto internazionale i gesti e la mimica rappresentati sulle carte del memory.
- 4 **Conclusione:** senza ascoltare quanto viene detto tra di loro, alunni e alunne si osservano a vicenda per vedere quali gesti e quali forme d'espressione facciale usano. In alternativa, è possibile vedere e interpretare alcuni spezzoni di film senza audio. In entrambi i casi le osservazioni possono essere discusse con tutta la classe.

Consigli

Si deve fare attenzione a garantire che la discussione sui possibili significati multipli dei gesti sia condotta in modo oggettivo.
Alcuni significati offensivi andrebbero spiegati con l'indicazione che non devono essere usati quando si ha a che fare con altre persone.



Memory

Taglia le seguenti carte e abbinale al rispettivo significato



Figura 1

TUTTO A POSTO!



Figura 2



Figura 3

EVVIVA!



Figura 4

ADESSO CHE FACCIO?!



Figura 5

MI È VENUTA UN'IDEA!



Figura 6

CHE PAURA...



Figura 7

TI CHIAMO PIÙ TARDI!



Figura 8

COSA HAI DETTO???

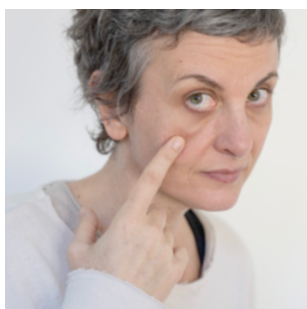


Figura 9

OCCHIO! [ATTENZIONE!]



Figura 10

VIENI SUBITO QUI!



Figura 11

GUARDA COME SONO FORTE!



Figura 12

PUOI RIPETERE?



Figura 13

SILENZIO



Figura 14

MI DEVO CONCENTRARE



Figura 15

CHE SORPRESA!



Figura 16

**CHE RABBIA,
MI SCOPPIA LA TESTA!**



Figura 17

FERMATI!



Figura 18

BATTI 5!



Figura 19

CHE BONTÀ!



Figura 20



Figura 21

SPERIAMO BENE!



Figura 22

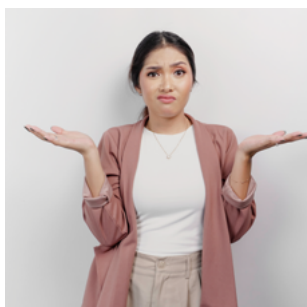


Figura 23

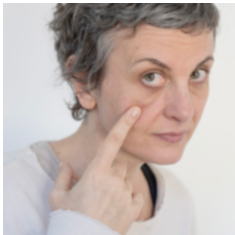
BOH, NON LO SO



I gesti, la mimica

Questo gesto...	in Italia/in Germania significa:	(altri significati?)
		
		
		
		
		
		

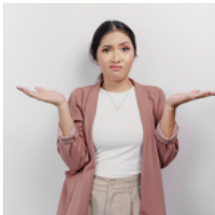


Questo gesto...	in Italia/in Germania significa:	(altri significati?)
		
		
		
		
		
		



Questo gesto...	in Italia/in Germania significa:	(altri significati?)
		
		
		
		
		
		



Questo gesto...	in Italia/in Germania significa:	(altri significati?)
		
		

I suoni degli animali nel mondo

Questa attività è dedicata ai suoni degli animali in alcune lingue del mondo. Gli animali parlano tra loro anche se questa forma di comunicazione non è tra le più conosciute e immediate. Alunni e alunne prendono consapevolezza del fatto che i versi degli animali, proprio come le parole, vengono “tradotti” in maniera differente a seconda della lingua e della cultura di ogni paese. Per esempio, l’abbaiare non viene riprodotto universalmente come in italiano “bau bau”, ma può essere “gav” o “wan”. L’attività è liberamente ispirata al [progetto grafico dell’artista statunitense James Chapman](#), dedicato proprio ai versi degli animali in alcune delle lingue mondiali.

Competenze

Alunni e alunne imparano che, oltre alla lingua parlata, esistono anche altre forme di comunicazione (K 3.1)

Durata

30 minuti circa

Schede didattiche



Come fanno gli animali in ...? ([schede informative](#))



Come fanno gli animali in ...? ([fogli di lavoro](#))



Come fanno gli animali in ...? ([soluzioni](#))

Svolgimento

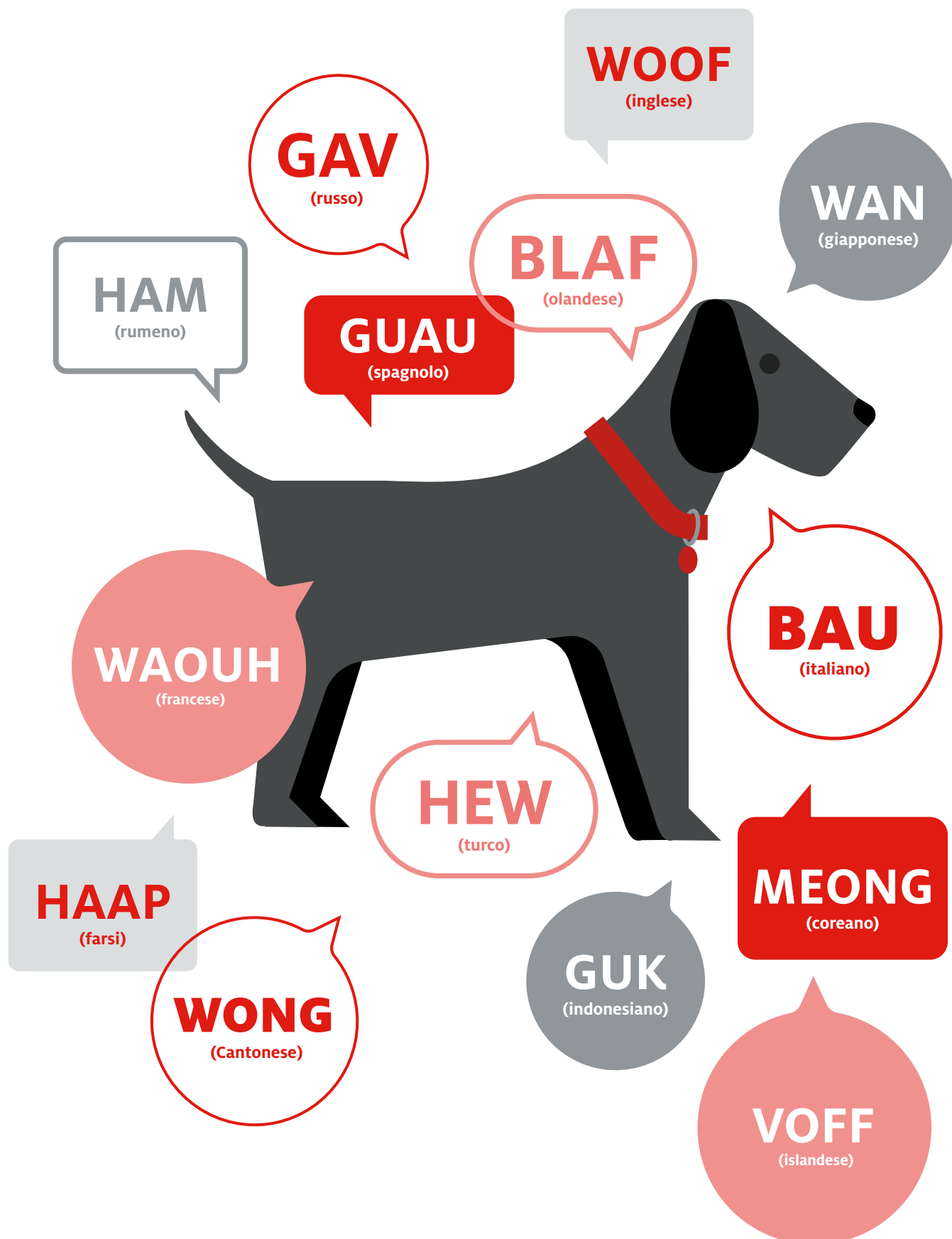
- 1 **Introduzione:** l'attività può essere svolta sia a gruppi che con l'intera classe e così come è descritta si riferisce a questa seconda modalità. Si consiglia di introdurre il tema, per esempio, chiedendo ad alunni e alunne quali versi degli animali conoscono e in quali lingue.
 - 2 **Sviluppo:** alunni e alunne ricevono i **fogli di lavoro** e le **schede informative**. Così come è pensata, l'attività prevede tre fogli di lavoro differenti da consegnare a ogni partecipante, ma questo aspetto viene lasciato a discrezione dell'insegnante. Completando il foglio di lavoro, alunni e alunne possono capire come i versi degli animali vengono scritti e come cambiano in relazione al contesto linguistico e culturale.
 - 3 **Approfondimento:** si confrontano e si discutono le impressioni dell'attività.
 - 4 **Conclusione:** nel caso ci fosse ancora tempo, alunni e alunne possono anche scrivere delle brevi poesie in cui appaiono gli animali e i loro versi internazionali.
-

Varianti

Lo sviluppo e l'approfondimento possono essere svolti in gruppi di due o più persone. La chiusura può essere svolta anche con l'aiuto di un video o di una canzone che riguarda i versi internazionali degli animali.

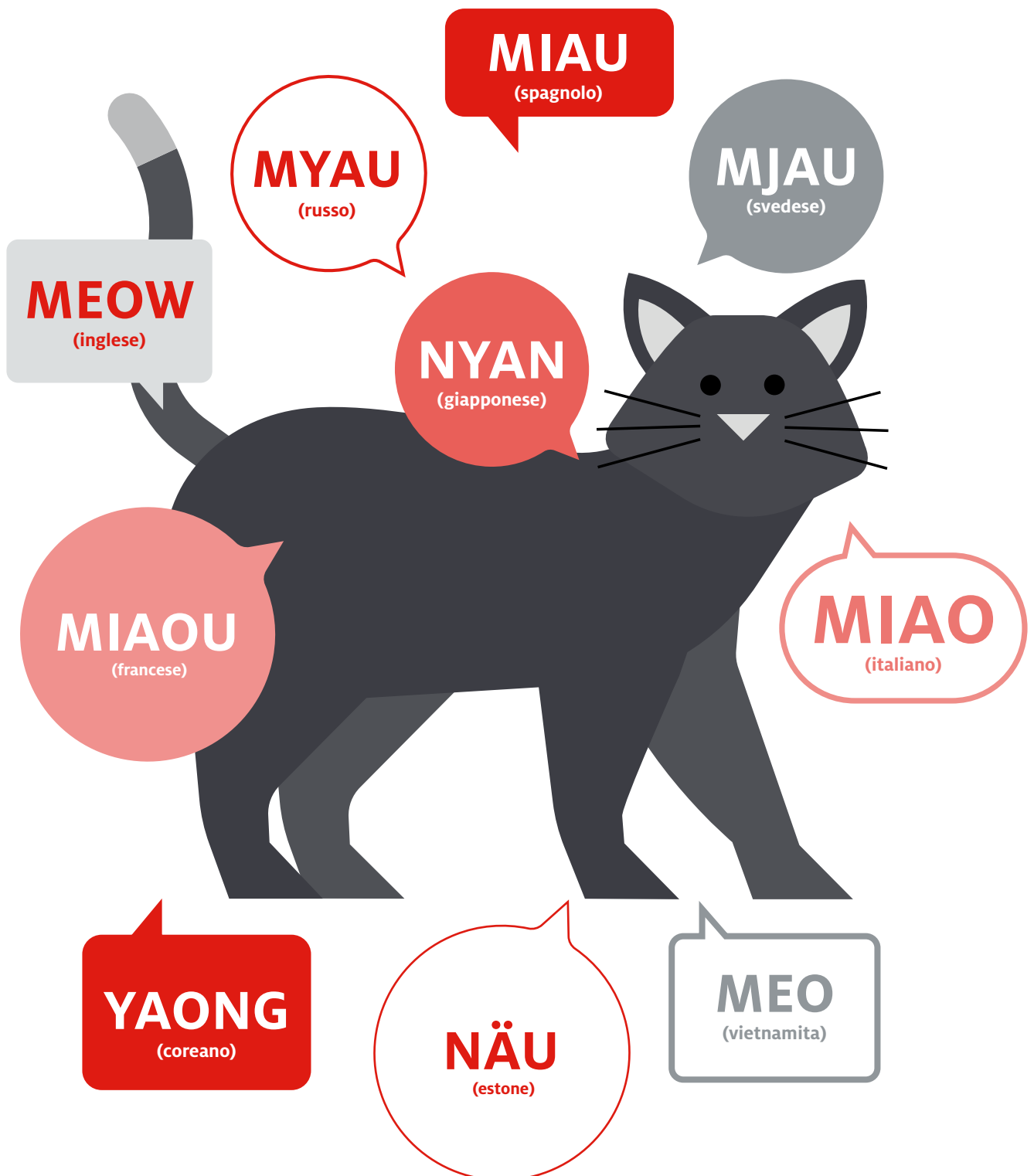


Come fa il cane in 14 lingue



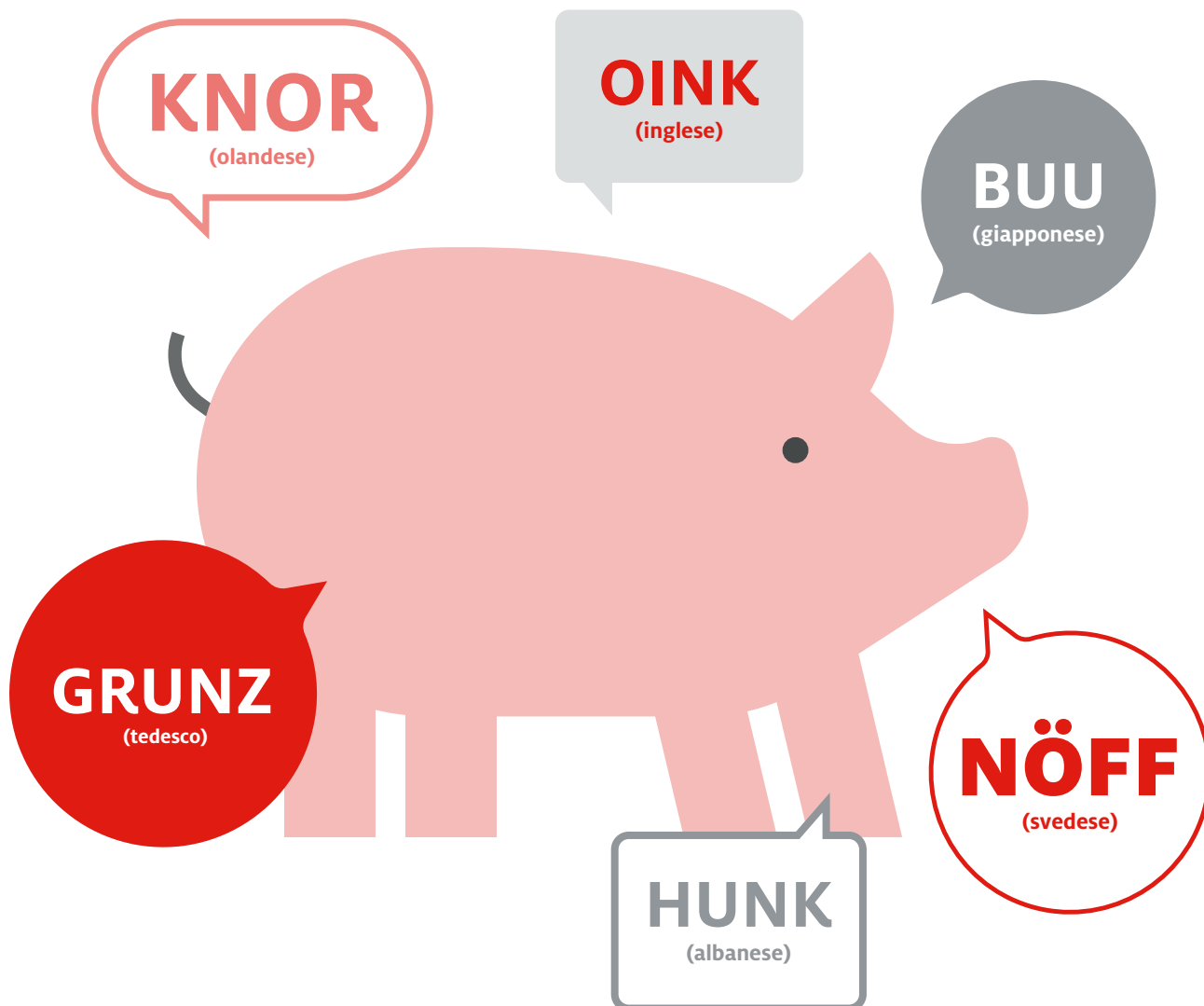


**Nella maggior parte delle lingue,
il verso del gatto è simile**



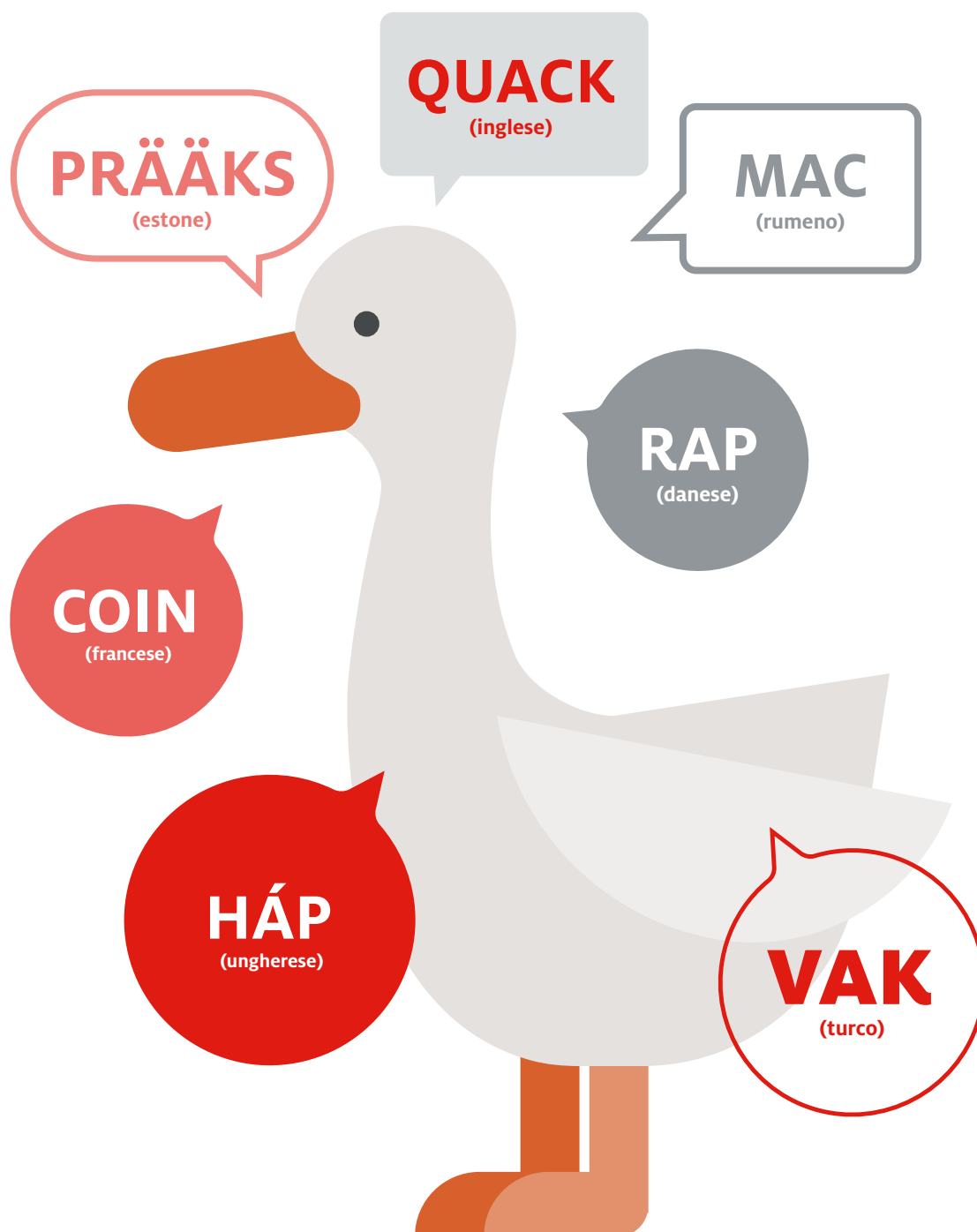


Come fa il maiale in giro per il mondo?





Come fa la papera in 7 lingue



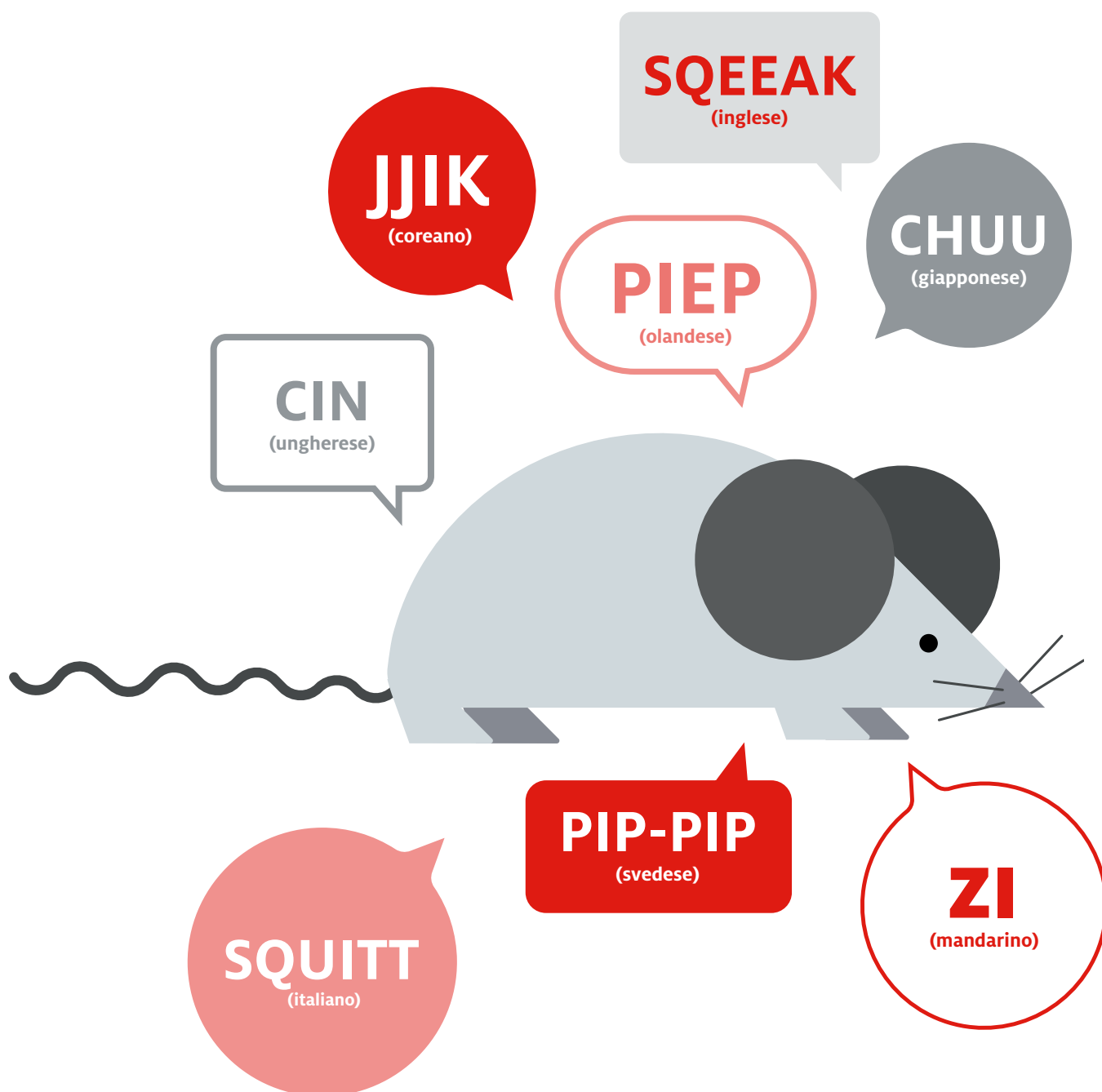


E il cavallo? Come fa il cavallo?





I versi dei topolini sono adorabili in ogni lingua!





Come ronza l'ape?



SUM
(tedesco)

BZZZ
(inglese)

BUN
(giapponese)

BOONG
(coreano)

VZZZ
(turco)





Il chicchirichì del gallo del mondo

COCK-A-DOODLE-DOO

(inglese)

KIKIRIKI

(spagnolo)

KOK-E-KOK-KO

(giapponese)

COCORICO

(francese)

KO-KI-OH

(coreano)



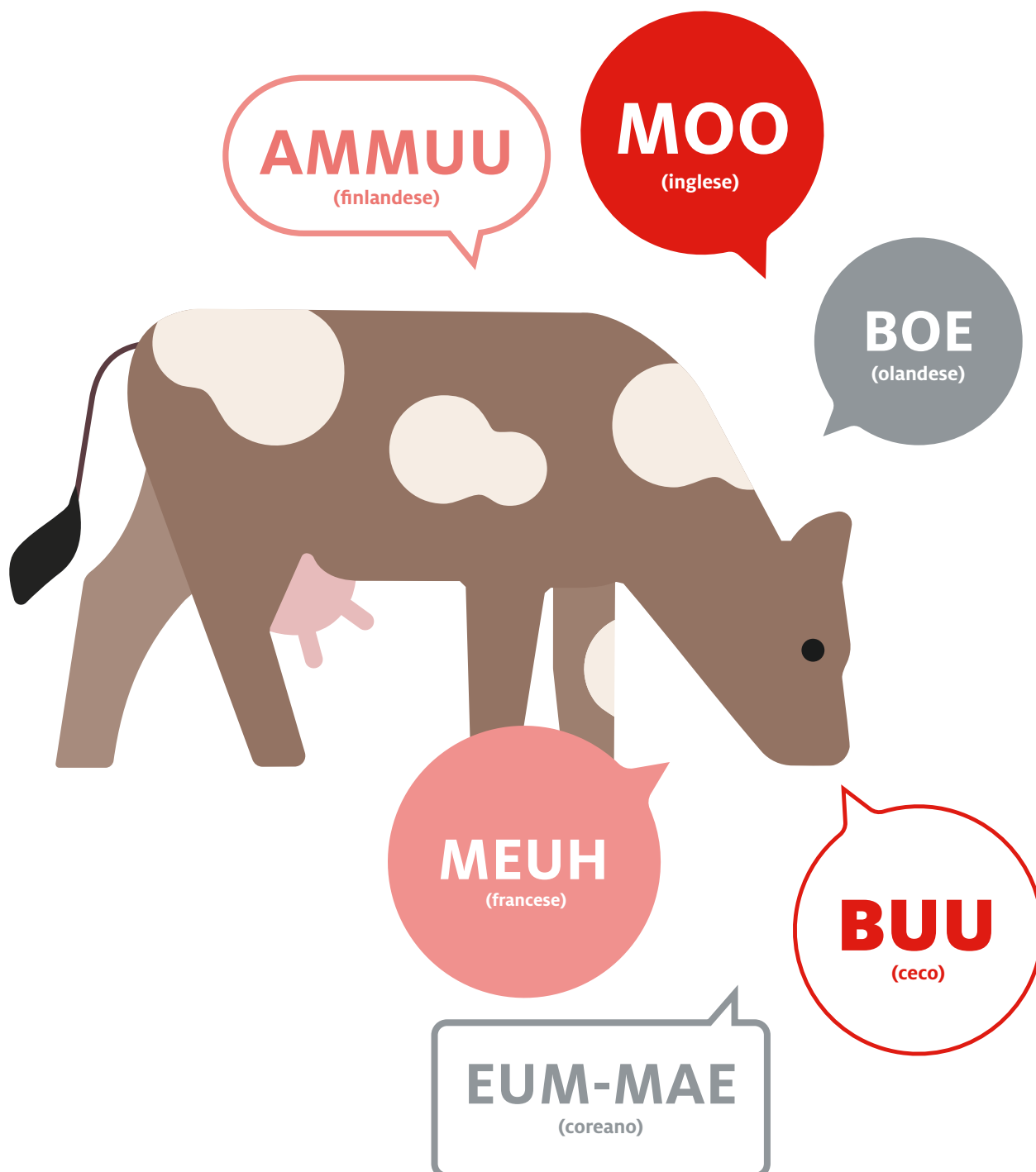


Come fa la rana in 10 lingue



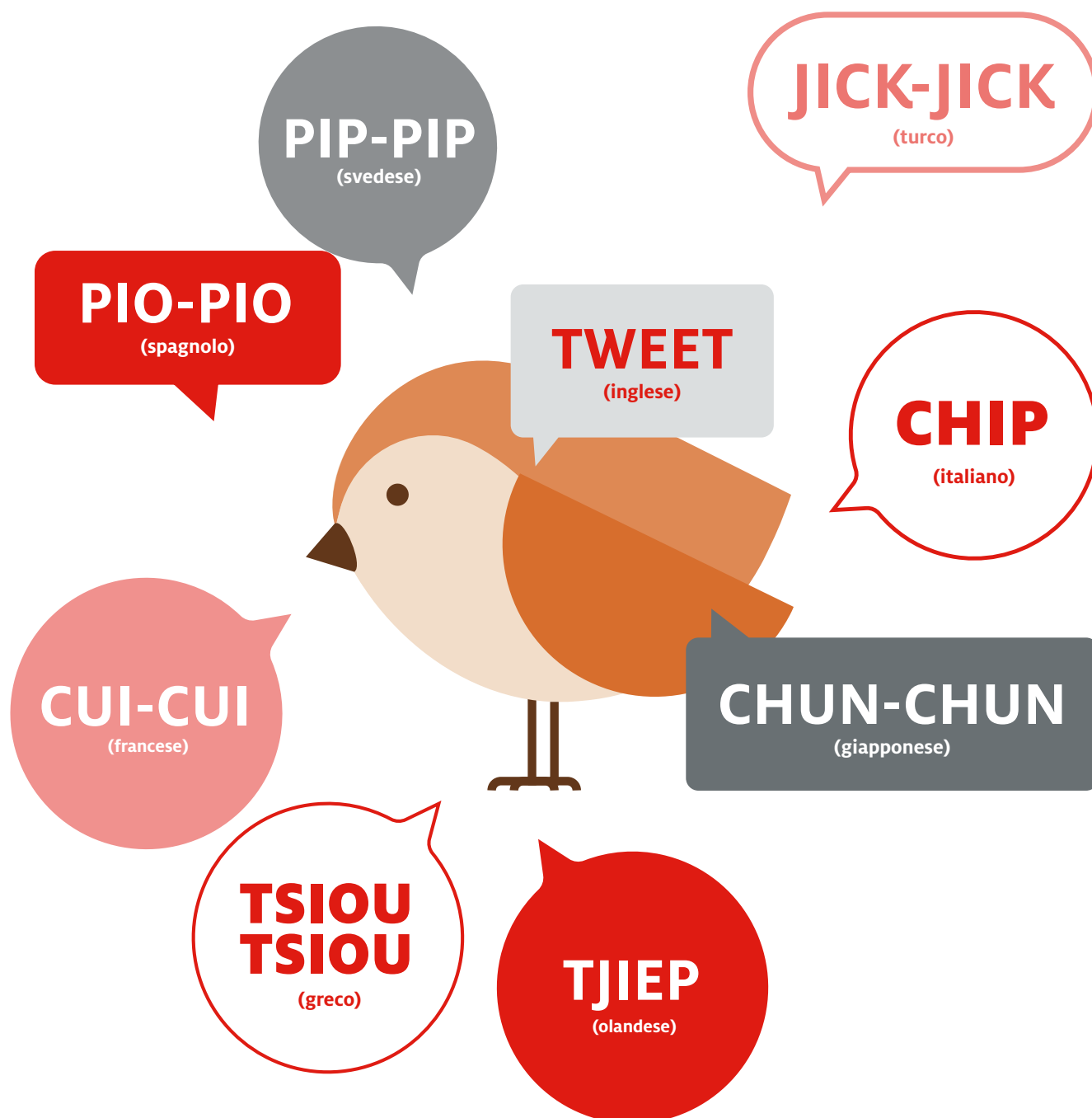


Come muggisce una mucca nel mondo?





Come fa il passerotto in 9 lingue





Come fanno gli animali in...?

Quale animale?	Cosa fa?	In quale lingua?	[il verso in lettere]	Altri esempi?
Il cane	abbaia	in inglese:	Woof!	Bau! (italiano) Guau! (spagnolo)
		in coreano:		
Il gatto			Myau!	
		in giapponese:		
	grugnisce	in albanese:		
		in olandese:	Knor!	
La papera			Coin!	
		in estone:		



Come fanno gli animali in...?

Quale animale?	Cosa fa?	In quale lingua?	[il verso in lettere]	Altri esempi?
	gracida	in cinese:		
			Brekeke!	
	nitrisce	in danese:	Vrinsk!	
			Nyihaha!	
L'ape		in turco:		
			Sum!	
	canta	in francese:		
			Cock-a-doodle-doo!	



Come fanno gli animali in...?

Quale animale?	Cosa fa?	In quale lingua?	[il verso in lettere]	Altri esempi?
	muggisce	in finlandese:		
			Eum-Mae!	
La rana			Kum Kum!	
		in thailandese:		
	cinguetta		Tsioutsiou!	
		in spagnolo:		
Il topo		in italiano:	Squitt!	
		in cinese:		



Come fanno gli animali in...?

Il leone ruggisce.

Der Löwe brüllt.

L'elefante barrisce.

Der Elefant trötet.

Il cane abbaia.

Der Hund bellt.

L'uccellino canta.

Der Vogel singt.

Il gatto miagola.

Die Katze miaut.

L'orso bruisce.

Der Bär brummt.

Il topo squittisce.

Die Maus piepst.

L'ape ronzia.

Die Biene summt.

La rana gracchia.

Der Frosch quakt.

La pecora bela.

Das Schaf blökt.

La capra bela.

Die Ziege meckert.

Il cavallo nitrisce.

Das Pferd wiehert.

Il maiale grugnisce.

Das Schwein grunzt.

La gallina chiocchia.

Das Huhn gackert.

L'asino raglia.

Der Esel schreit.

Il gallo canta.

Der Hahn kräht.

L'anatra starnazza.

Die Ente schnattert.

E la mucca come fa?

Und wie macht die Kuh?

Scrivi qualcosa anche tu!

Schreib auch was dazu!

La lingua dei fumetti: laboratorio

L'attività unisce in maniera creativa le forme di espressione sia parlate che scritte e presenta il concetto, già affrontato in precedenza, dell'**onomatopea**. Alunni e alunne apprendono che la rappresentazione in forma scritta di alcune espressioni (onomatopea) dipende dal contesto linguistico e culturale e che quindi può essere diversa a seconda di come viene percepita e interpretata.

Il termine **onomatopea** deriva dal greco ὀνοματοποιία (*onomatopoeia*), derivato di ὀνοματοποιέω. A sua volta questa parola si suddivide in due parti: ὄνομα -ατος (*poiédō*) che significa "nome" e ποιέω (*ónoma*) che significa "fare". Con questo termine si indicano le parole scritte che "fanno il nome" di un suono o di un rumore. Per esempio, l'onomatopea "splash" indica qualcosa che cade nell'acqua, mentre l'onomatopea "bau bau" indica l'abbaiare del cane. Anche se si riferiscono al medesimo suono, le onomatopee non sono uguali per tutte le lingue perché le lingue non hanno gli stessi suoni. Laddove in italiano l'abbaiare del cane è "bau bau", in tedesco è "wau wau".

Competenze

Alunni e alunne imparano che, oltre alla lingua parlata, esistono anche altre forme di comunicazione (K 3.1)

Durata

15-30 minuti circa

Schede didattiche



La lingua dei fumetti (**carte da ritagliare**)

Svolgimento

- 1 **Introduzione:** come per le attività precedenti, anche questa può essere svolta sia a gruppi che con l'intera classe. Così come descritta, l'attività si riferisce a questo secondo tipo. Si tratta di un tema probabilmente già conosciuto da alunni e alunne e si consiglia pertanto di raccogliere alla LIM le espressioni tipiche dei fumetti che la classe già conosce. Poi, si consiglia di chiedere loro se queste espressioni sono valide in tutto il mondo oppure se dipendono dal contesto culturale e linguistico in cui vengono prodotte.
 - 2 **Sviluppo:** alunni e alunne “danno voce” ai **fumetti muti** consegnati dall'insegnante, scrivendo accanto all'immagine l'espressione o le espressioni che ritengono descrivere meglio l'azione rappresentata. Per facilitare l'attività, si consiglia di mettere a disposizione **le figure con i suoni onomatopeici** di pagina 56.
 - 3 **Approfondimento:** i risultati elaborati saranno confrontati e discussi in classe. Sarebbe inoltre interessante chiedere ad alunni e alunne di portare dei fumetti in altre lingue così da avere dei confronti, similmente a quanto descritto nella precedente attività (pagina 32).
 - 4 **Conclusione:** in classe si discute se l'uso quotidiano di queste espressioni onomatopeiche cambierebbe in qualche modo la comunicazione tra di loro (per esempio chattando o inviando messaggi).
-



La lingua dei fumetti



Figura 24

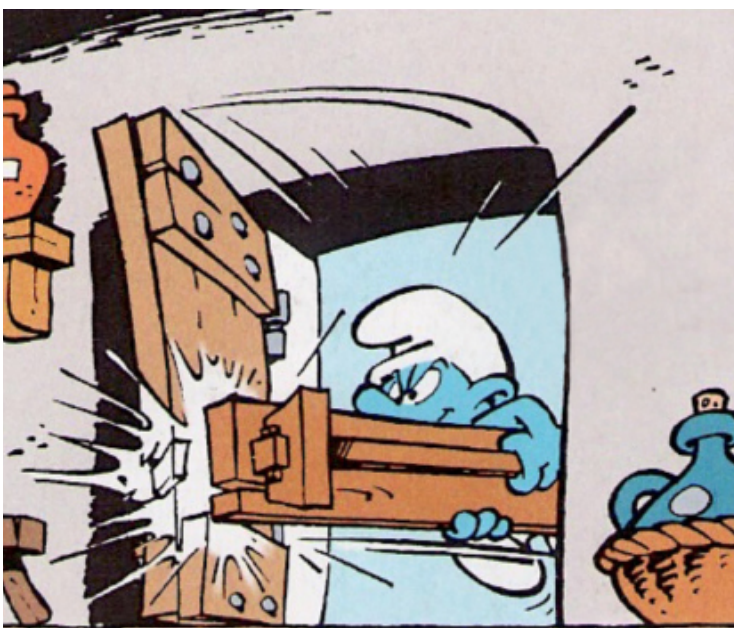


Figura 25



Figura 26



Figura 27



Figura 28



Figura 29

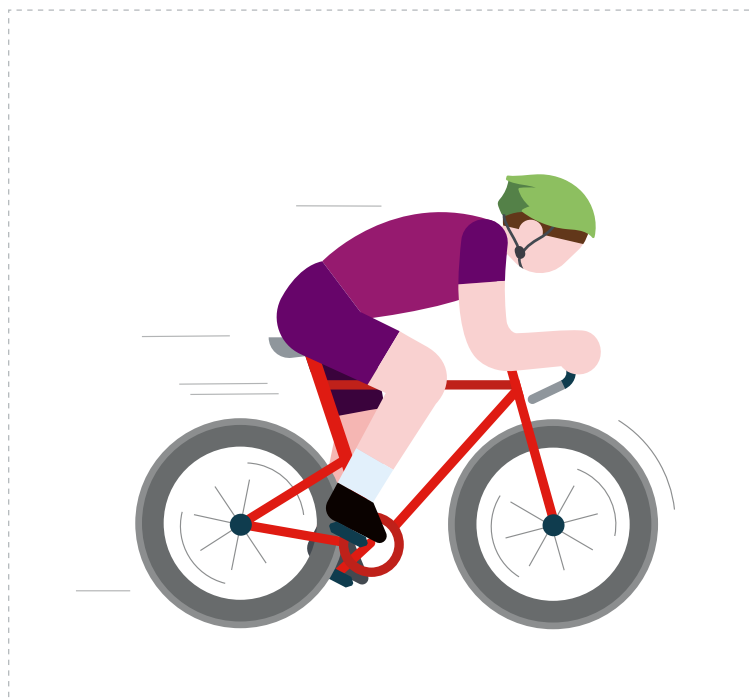


Figura 30

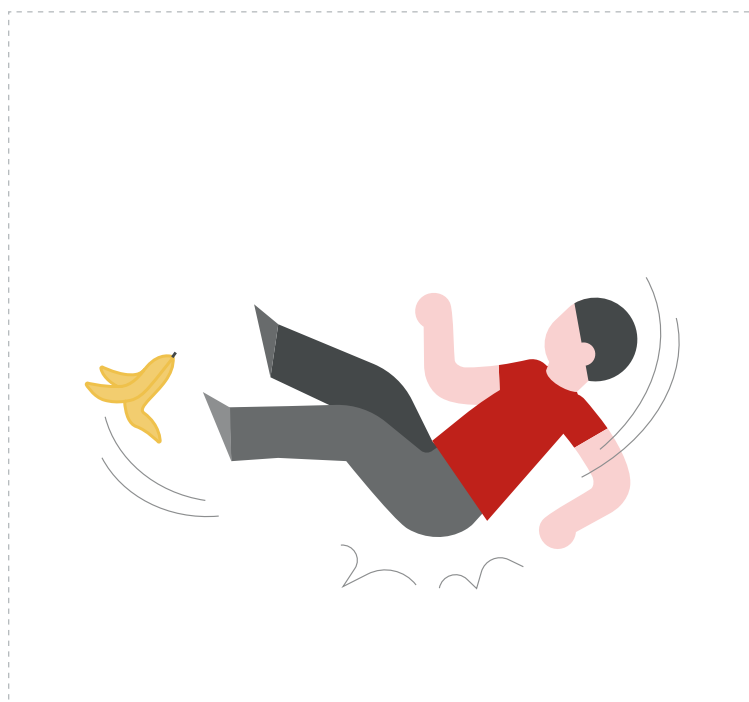


Figura 31

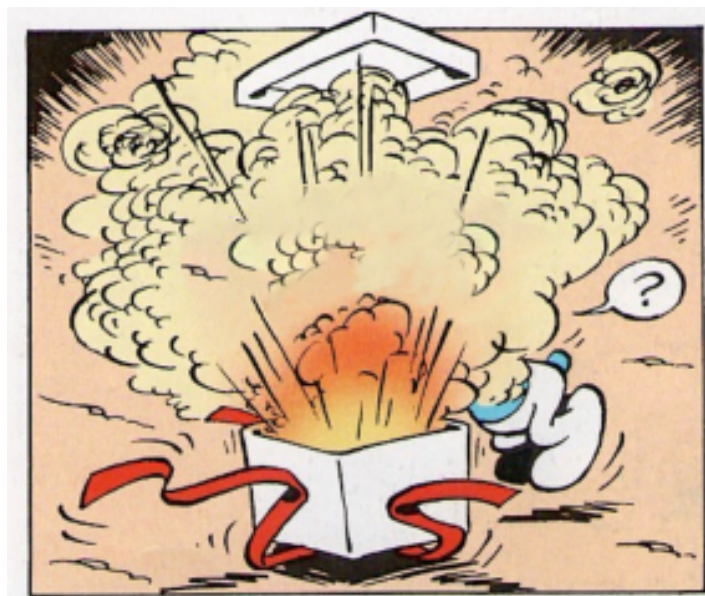


Figura 32



Figura 33



Figura 34

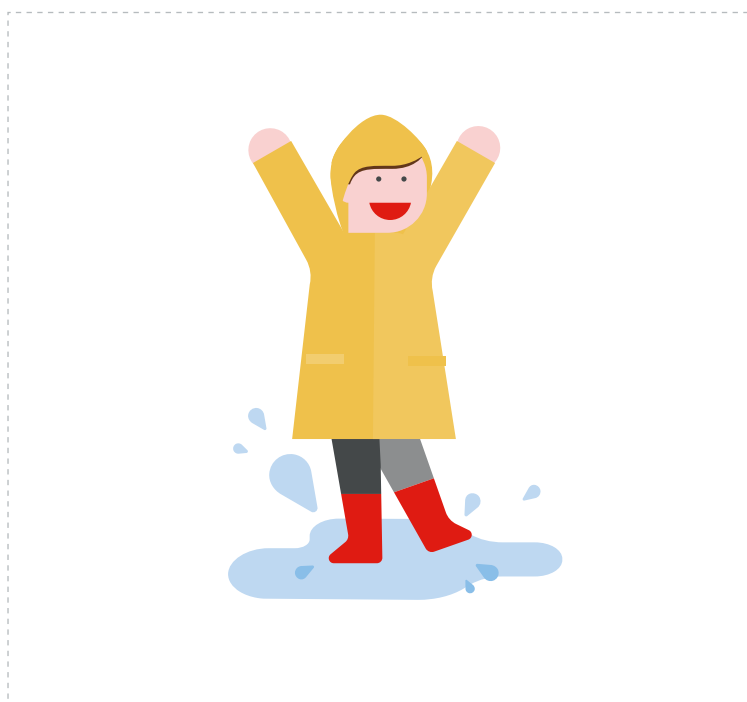


Figura 35



Figura 36



Figura 37

Contare con le dita nel mondo

Questa attività permette ad alunni e alunne di imparare come si conta con le dita in alcuni paesi del mondo, esplorando altri sistemi culturali. In questa attività viene presentato il modo di contare con le dita in Cina, in Giappone e presso i masai della Tanzania.

Competenze

Alunni e alunne imparano che la comunicazione linguistica non è che una delle forme possibili di comunicazione (K 3.1)

Durata

20 minuti circa

Schede didattiche



Contare in cinese da 1 a 10! (**foglio di lavoro**)



Contare in cinese da 1 a 10! (**soluzione**)



Contare con le dita in cinese (**carte da ritagliare**)



Contare con le dita in Giappone (**foglio di lavoro**)



Contare con le dita in Giappone (**soluzione**)



Contare con le dita presso i masai (**foglio di lavoro**)



Contare con le dita presso i masai (**soluzione**)

Materiale aggiuntivo

- laptop o LIM
- contare con le dita in Giappone, video disponibile a questo link:
https://youtu.be/Ox_zw3ziNBY?si=DOCAaylgYhShiZEh [0:57]
- contare presso i masai, video disponibile a questo link:
<https://www.youtube.com/watch?v=CwDONDnLRTQ> [2:07]

Svolgimento

- 1 **Introduzione:** come le altre, anche questa attività permette un doppio svolgimento: a gruppi o con l'intera classe. Quale possibile introduzione all'attività si consiglia di chiedere e discutere in classe quanti e quali modi di contare con le dita conoscono. Prima della fase successiva è però necessario fare una piccola introduzione ai modi di contare che sono oggetto dell'attività: cinese, giapponese e quello in uso presso il popolo dei masai della Tanzania.
 - 2 **Svolgimento:** con l'aiuto dei video e delle schede didattiche alunni e alunne scoprono come si conta con le dita in Cina, in Giappone e presso i masai in Tanzania.
 - 3 **Conclusione:** in classe si corregge l'esercizio e, se possibile, si avvia una discussione facendo un confronto con i modi di contare conosciuti dagli alunni e dalle alunne.
-

Consiglio

Se si vuole approfondire la tematica, è possibile coinvolgere anche l'insegnante di matematica e indagare le operazioni matematiche in altri paesi del mondo.



Contare in cinese da 1 a 10!

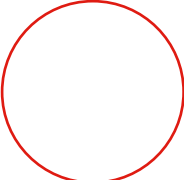
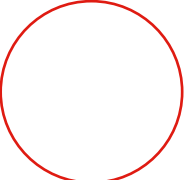
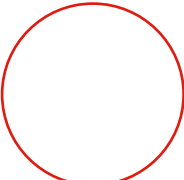
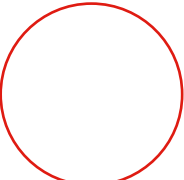
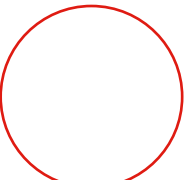
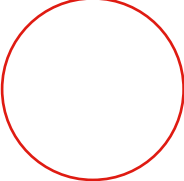
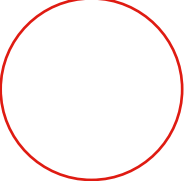
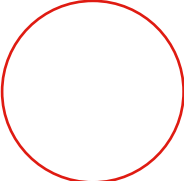
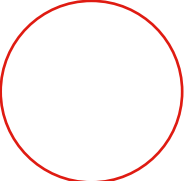
 èr 二 	 sì 四 
 qī 七 	 jiǔ 九 
 yī 一 	 sān 三 
 liù 六 	 shí 十 
 bā 八 	 wǔ 五 

Figura 38



Contare in cinese da 1 a 10!

Soluzione

 èr 二 2	 bā 八 8
 qī 七 7	 sì 四 4
 yī 一 1	 jiǔ 九 9
 liù 六 6	 sān 三 3
 wǔ 五 5	 shí 十 10



Contare con le dita in cinese



 yī 一	 èr 二
 sān 三	 sì 四
 wǔ 五	 liù 六
 qī 七	 bā 八
 jiǔ 九	 shí 十



Contare con le dita in Giappone

https://youtu.be/Ox_zw3ziNBY?si=D0CAaylgYhShiZEh

Guarda il video su come contare con le dita in Giappone e prova a fare lo stesso! È facile o difficile? Perché?



1. Qual è il problema con questo modo di contare?

2. Come è stato risolto?

Contare con le dita presso i masai

<https://www.youtube.com/watch?v=CwDONDnLRTQ>

Guarda il video su come si fa a contare con le dita presso il popolo masai e prova a fare lo stesso! È facile o difficile? Perché?



1. Che cosa c'è di speciale nel loro modo di contare?

2. Fino a che numero conta l'uomo nel video?



Contare con le dita in Giappone

Soluzione

https://youtu.be/Ox_zw3ziNBY?si=DOCAaylgYhShiZEh

Guarda il video su come contare con le dita in Giappone e prova a fare lo stesso! È facile o difficile? Perché?



Figura 39

1. Qual è il problema con questo modo di contare?

Il problema è che i numeri 2 e 8 sono indicati in modo uguale, così come i numeri 3 e 7, ecc. Per questo motivo è facile confondere i numeri 2,8 e 3,7.

2. Come è stato risolto?

Per mostrare i numeri ad altre persone i giapponesi usano un altro metodo. Partono dall'indice e contano con una mano i numeri fino al 5. Poi, continuano a contare il resto dei numeri con l'altra mano. Per indicare il numero 10, infine, mostrano entrambe le mani.

Contare con le dita presso i masai

Soluzione

<https://www.youtube.com/watch?v=CwDONDnLRTQ>

Guarda il video su come si fa a contare con le dita presso il popolo masai e prova a fare lo stesso! È facile o difficile? Perché?



Figura 40

1. Che cosa c'è di speciale nel loro modo di contare?

I masai contano con una mano sola.

2. Fino a che numero conta l'uomo nel video?

Venti.

Letteratura:

IN GENERALE

Candelier, Michel. 2012. Il CARAP, un quadro di riferimento per gli approcci plurali alle lingue e alle culture. Competenze e risorse. Milano: *Italiano LinguaDue*. 4: 2. Consultabile anche in rete all'indirizzo: <https://riviste.unimi.it/index.php/promoitals/article/viewFile/3117/3309> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Stangl, Werner. 2011. *Kommunikation*. [wernerstangl]s arbeitsblätter. In: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/KOMMUNIKATION> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Attività 1: Le forme di comunicazione intorno a noi:

Accademia09. 29/01/2024. *La comunicazione verbale e non verbale: caratteristiche e differenze*. In: <https://www.accademia09.it/comunicazione-verbale-e-non-verbale-caratteristiche-e-differenze-2/> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Castoldi, Giorgio / Porto, Ivonne. 2012. *Tecniche di comunicazione per gli Istituti Professionali indirizzo Servizi commerciali*. Milano: Hoepli.

Centro Internazionale del Libro Parlato "Adriano Sernagiotto". *Il Braille: Approfondimento*. In: <https://www.libroparlato.org/il-braille-approfondimento/> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Colozza, Valentina. 03/04/2018. *La lingua dei segni non è solo per persone sorde. Può essere usata con buoni risultati anche per aiutare chi per altre ragioni non riesce a parlare*. IlPOST. In: <https://www.ilpost.it/2018/04/03/lingua-dei-segni-non-solo-per-persone-sorde/> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Gianfreda, Gabriele / Petitta, Giulia / Bianchini, Claudia S. / Di Renzo, Alessio / Rossini, Paolo / Lucioli, Tommaso / Pennacchi, Barbara / Lamano, Luca. 2009. *Dalla Modalità Faccia-a-Faccia Ad Una Lingua Scritta Emergente: Nuove Prospettive Su Trascrizione e Scrittura Della Lingua Dei Segni Italiana (LIS)*. In: Atti IX Congr. Int. Ass. It. Ling. Appl. [AItLA], 413–437. Consultabile in rete all'indirizzo: <https://hal.science/hal-02366646/document> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Hinde, Robert Aubrey. 1974. *La comunicazione non verbale*. Bari: Nuova Scienza Laterza.

Attività 2: La mimica e la gestualità. Sono internazionali?

Bayerischer Rundfunk (BR)-alpha (a cura di). 28/10/2016. *Sprache und Kommunikation: Nonverbale Kommunikation*. In: <http://www.br.de/telekolleg/faecher/psychologie/sprache-kommunikation102.html> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Compendium dei gesti italiani. *Parla con il cuore, parla con le mani*. In: <https://tipic.it/compendio-gesti-italiani/> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Erriques, Davide. 25/04/2013. *Marketing, Comunicazione e Management: La Comunicazione Non Verbale. Gestualità e Mimica*. In: <http://www.gema.it/blog/marketing-comunicazione-e-management/la-comunicazione-non-verbale-gestualita-e-mimica/> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Kleinsmith, Andrea / Ravindra De Silva, P. / Bianchi-Berthouze, Nadia. 2006. *Cross-Cultural Differences in Recognizing Affect from Body Posture*. Journal Interacting with Computers 18: 6, 1371-1389.

Lohrmann, Julia / Kiefer, Anette. 20/01/2021. *Kommunikation. Körpersprache*. Planet wissen. In: <https://www.planet-wissen.de/gesellschaft/kommunikation/koerpersprache/index.html> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Telmon, Tullio. 2009. La gestualità in Italia. In: Beccaria, Gian Luigi (a cura di). *La cultura italiana*, UTET, 12: 2, 589-648. Disponibile anche in rete all'indirizzo: <https://iris.unito.it/handle/2318/58755> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Attività 3: I suoni degli animali nel mondo

Abbott, Derek. S. a. Animal Noises. *Animal Sounds*. In: <http://www.eleceng.adelaide.edu.au/personal/dabbott/animal.html> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Boredpanda. 25/10/2013. *How do animals sound in different languages?* In: <https://www.boredpanda.com/animal-sounds-different-languages-james-chapman/> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Centro Studi Italiani (a cura di). 2014. *I suoni emessi dagli animali*. In: <http://www.locuta.com/vocian.html> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Chapman, James. 2015. *Soundimals: An Illustrated Guide to Animal Sounds in Other Languages*. Manchester: Self-publishing.

Chapman, James. 2020. *Sounds all around: A Guide to Onomatopoeias Around the World*. Andrews McMeel Publishing.

My English Pages. Learn English Grammar Online (a cura di). 2018. *Vocabulary – List of Animal Sounds*. In: http://www.myenglishpages.com/site_php_files/vocabulary-lesson-sounds-animals.php (ultimo accesso: 13/09/2024).

Okrent, Arika. 08/01/2016. *Why do animals make different sounds in different languages?* [Video: 3:37]. In: <https://youtu.be/Qq94Vcb6atU?si=QGkouBCcJDMiHaBn> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Pertile, Leonardo. 2012. *Abcip. La lingua degli animali. Libro illustrato*. Tesi di Laurea. Università Iuav di Venezia, Facoltà di design e arti.

Attività 4: Laboratorio: la lingua dei fumetti

Bissolotti, Alessia. 2018. *Fumetto e design della comunicazione. Esplorazione di casi studio e sperimentazioni sul tema della postverità*. Tesi di Laurea Magistrale. Politecnico di Milano, Scuola del Design. Consultabile anche in rete all'indirizzo: https://www.politesi.polimi.it/retrieve/a81cb05c-f5ab-616b-e053-1605fe0a889a/2018_10_Bissolotti_01.pdf (ultimo accesso: 13/09/2024).

Okrent, Arika. 08/01/2013. *12 Onomatopoeias from Around the World*. In: <http://mentalfloss.com/article/51996/12-onomatopoeias-around-world> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Rossi, Fabio. 2010. *Linguaggio dei fumetti*. In: [http://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-dei-fumetti_\(Enciclopedia-dell'Italiano\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/linguaggio-dei-fumetti_(Enciclopedia-dell'Italiano)/) (ultimo accesso: 13/09/2024).

Sanna, Valeria. *Codice verbale e codice visivo: problemi di traducibilità del medium fumetto*. Tesi di Diploma. Scuola Superiore per Mediatori Linguistici, Dipartimento di Lingue. Consultabile anche in rete all'indirizzo: <https://www.yumpu.com/it/document/view/45932820/tesi-di-valeria-sanna-bruno-osimo-traduzioni-semiotica-della> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Treccani. Onomatopea. In: <https://www.treccani.it/vocabolario/onomatopea/> (ultimo accesso: 23/08/2024).

Zanichelli. Bla bla, bum, cip: le onomatopee (prima parte). In: <https://aulalingue.scuola.zanichelli.it/benvenuti/2022/03/24/bla-bla-bum-cip-le-onomatopee-prima-parte/> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Attività 5: Contare con le dita nel mondo

De Michelis, Loredana. 05/04/2016. *Fammi un po' il 3 con le dita!* In: <http://vadociao.blogspot.it/2016/04/fammi-un-po-il-3-con-le-dita.html> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Fluent Chinese with Becca. 12/06/2020. *Chinesisch lernen für Anfänger | Zahlen von 1-10 auf Chinesisch (mit einer Hand!)*. [Video: 7:50]. In: <https://youtu.be/23vTZqWFq10?si=y4670Ae4rYwAZo1O> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Nishiyama, Yutaka. 2013. *Counting with the Fingers*. International Journal of Pure and Applied Mathematics 85: 5, 869-877. Consultabile anche in rete all'indirizzo: <http://www.ijpam.eu/contents/2013-85-5/4/> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Sayaka – Una nipporomana. 08/02/2023. *Come i giapponesi contano con le dita*. [Video: 0:57]. In: https://youtu.be/Ox_zw3ziNBY?si=DOCAaylgYhShiZEh (ultimo accesso: 13/09/2024).

VerticalScope Inc. (a cura di). S. a. *Rechnen mit den Fingern auf Chinesisch*. In: <http://www.chinesisch-lernen.org/informationen/rechnen-mit-den-fingern.html> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Wildeye. 15/01/2009. *Maasai Finger Counting*. [Video 2:07]. In: <https://www.youtube.com/watch?v=CwDONDnLRTQ> (ultimo accesso: 13/09/2024).

Eurac Research

Istituto di linguistica applicata
Viale Druso 1, 39100 Bolzano, Italia
Tel. +39 0471 055 100, Fax +39 0471 055 199

Unità didattica autonoma

“Esplorare le forme di comunicazione”, parte del pacchetto

Progetto “A lezione con più lingue” (SMS 2.0)

DOI: <https://doi.org/10.57749/a2dz-w195>

Autrici: Sabrina Colombo, Dana Engel, Julia Reimelt

Project Management: Sabrina Colombo

Revisione editoriale e bibliografica a cura di:

Alessia Torresan, Sabrina Colombo, Valentina Bergonzi

Progetto grafico: Eurac Research/ Chiara Mariz

Illustrazioni: Eurac Research/ Silke De Vivo

Foto: Figura 1: [lurii/ stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com/)*

Figura 2: [Pexels/ Alex Koch](https://www.pexels.com/)*

Figura 3–8: [lurii/ stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com/)*

Figura 9: Eurac Research/ Annelie Bortolotti

Figura 10: [Daria/ stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com/)*

Figura 11: [Asier/ stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com/)*

Figure 12–16: [lurii/ stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com/)*

Figura 17: [Krakenimages/ stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com/)*

Figura 18: [Prostock-studio/ stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com/)*

Figura 19: Eurac Research/ Annelie Bortolotti

Figura 20: Eurac Research/ Chiara Mariz

Figura 21: [ViDi Studio/ stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com/)*

Figura 22: Grey Geezer, CC BY-SA 3.0, via Wikimedia Commons

Figura 23: [Reezky/ stock.adobe.com](https://www.stock.adobe.com/)*

Figura 24–25 Peyo. 2011. Die Schlümpfe: Schlumpfissimus, König der Schlümpfe. Bielefeld: *Splitter*.*

Figura 26: <https://www.flickr.com/photos/ludiecochrane/4895063474> CC BY-NC-SA 2.0

Figura 27: <https://images.app.goo.gl/R3png7Tga2SASVMR8>*

Figura 28: <https://www.deviantart.com/dirgu/art/Doom-Asterix-841389805>*

Figura 29: Peyo. 2011. Die Schlümpfe. Schlumpfine. Bielefeld: *Splitter*.*



Figura 30: Figura 55: Eurac Research/ Silke De Vivo

Figura 31: Figura 55: Eurac Research/ Silke De Vivo

Figura 32: Peyo. 2011. Die Schlümpfe: Schlumpfissimus, König der Schlümpfe. Bielefeld: *Splitter*.*

Figura 33: Simon Rehbach CC BY-SA 3.0

Figura 34: <https://www.deviantart.com/kebinthpogi/art/Ouch-908377934>*

Figura 35: Eurac Research/ Silke De Vivo

Figura 36: Image by macrovector on Freepik*

Figura 37: Image by dgim-studio on Freepik*

Figura 38: Eurac Research/ Annelie Bortolotti

Figura 39: https://youtu.be/Ox_zw3ziNBY?si=DOCAaylgYhShiZEh*

Figura 40: <https://www.youtube.com/watch?v=CwDONDnLRTQ>*

*tutti i diritti riservati

© Eurac Research, II edizione, 2025



Le opere coperte da diritto d'autore non possono essere - a titolo esemplificativo e non esaustivo - copiate, modificate, riutilizzate e/o ridistribuite da terzi con nessun mezzo né utilizzate in qualsiasi altro modo senza l'autorizzazione dei rispettivi autori/titolari dei diritti.