

Canevas d'exploitation

Le jeu* comme clé d'accès aux textes littéraires en classe de langue
(italien)

Support

Le otto montagne di Paolo
Cognetti

Titre de l'extrait

La montagna umana
(création du professeur)

Activité introductive (*jeu*)

Un canto o una leggenda
che evoca sia la
metamorfosi sia la natura:
- la copertina italiana del
romanzo/ il paragone tra
copertine franco- italiana
- statua di Dafne di G.L
Bernini
- brano di Medea di
P.Pasolini: Chi è Medea?
Chi era la Callas? (Il canto,
la voce, il mito)
- Canto tradizionale:
memoria collettiva
a scelta

Domaine

Letteratura o Arte

Notion

Miti ed eroi/ Spazi e scambi

Problématique

La memoria collettiva della

	montagne tra canzoni e leggende.
Durée	3 ore massimo
Activités langagières mises en œuvre	In gruppo da 3 alunni massimo: Lettura silenziosa del brano intero (Comprensione) e restituzione da parte del gruppo dei loro temi più importanti al resto della classe. Classifica insieme dei temi dal più importante al meno importante per ricavarne solo tre, quattro al massimo. (Espressione orale)
Grammaire	Ripassare l'imperfetto/ le parole « connettori » per il racconto.
Autres jeux	
Tâche liée à l'exploitation	Presenta alla classe un canto o una leggenda che evocano un elemento naturale.

- *montrer-cacher (exemple : titre caché)
- texte lacunaire

- médiation par un autre art
- jeu de rôle
- audio livre
- fausse piste
- extrait neutre
- QCM...