

Istituto Comprensivo Rignano – Incisa Valdarno

Percorsi didattici scuola primaria

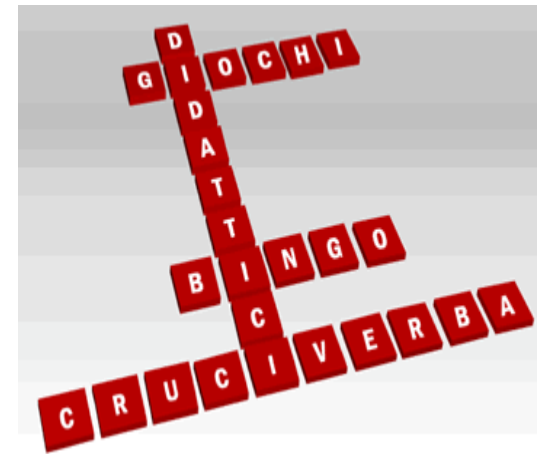


PAROLE IN GIOCO

Classe 3[^] B – scuola primaria Incisa
Insegnanti: Mira Linda, Musso Antonella
a. s. 2017/2018

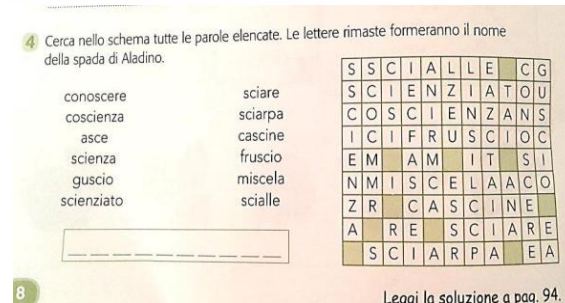
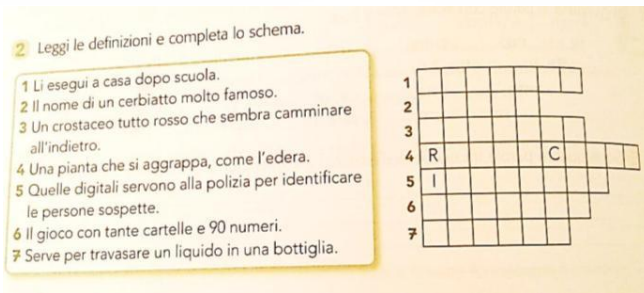
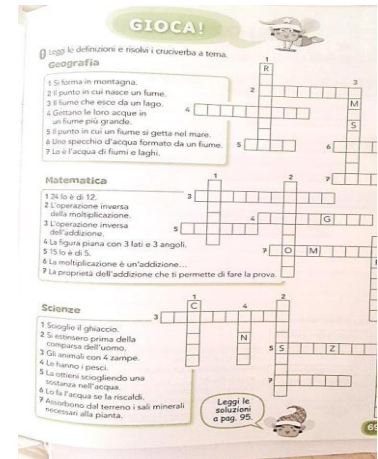
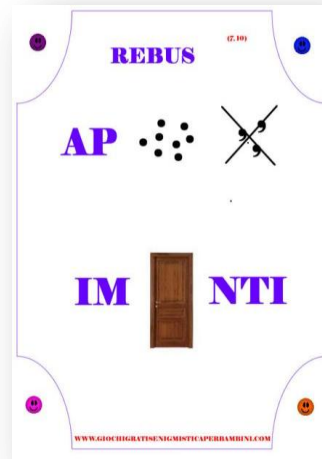
1^ FASE - FANTASIA, CREATIVITÀ, SFIDA

- Lezione introduttiva con input per la creazione del gioco.
- Viene mostrato il gioco da creare (cruciverba, crucipuzzle o rebus), inoltre i bambini si cimentano nella risoluzione degli stessi alla LIM con l'insegnante, e in gruppi con schede cartacee.
- Segue un brainstorming con i quali i bambini vengono invitati a lanciare idee per la creazione dei giochi.



MATERIALE USATO PER LA LEZIONE

Ai bambini vengono forniti alcuni esempi tratti da Internet, libri e riviste di enigmistica

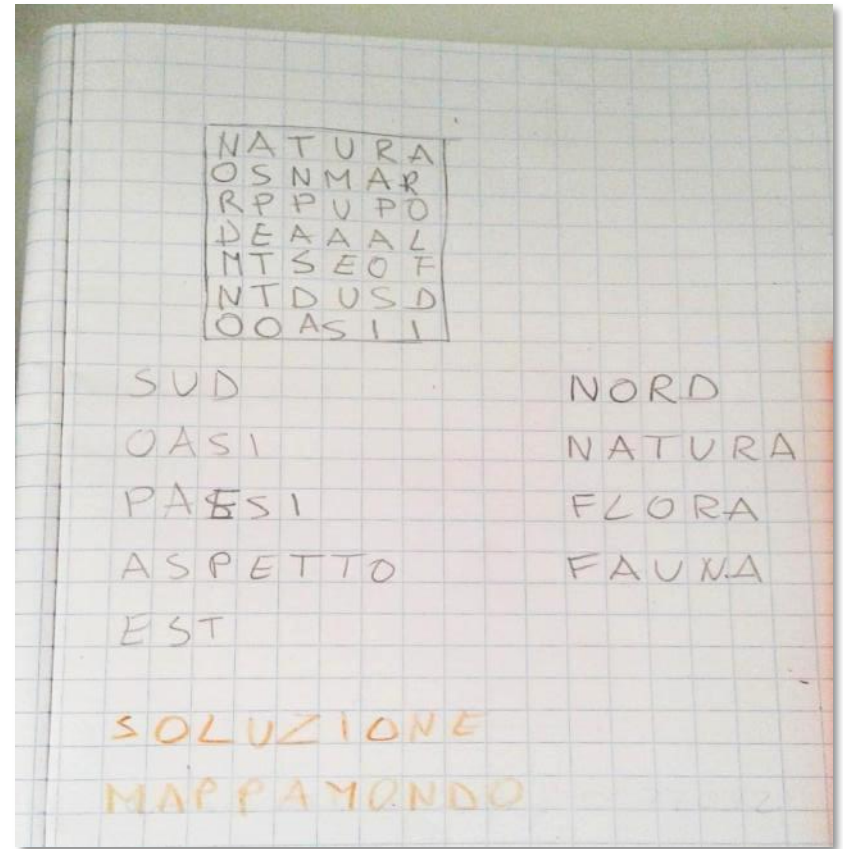


2^ FASE : LAVORO COOPERATIVO

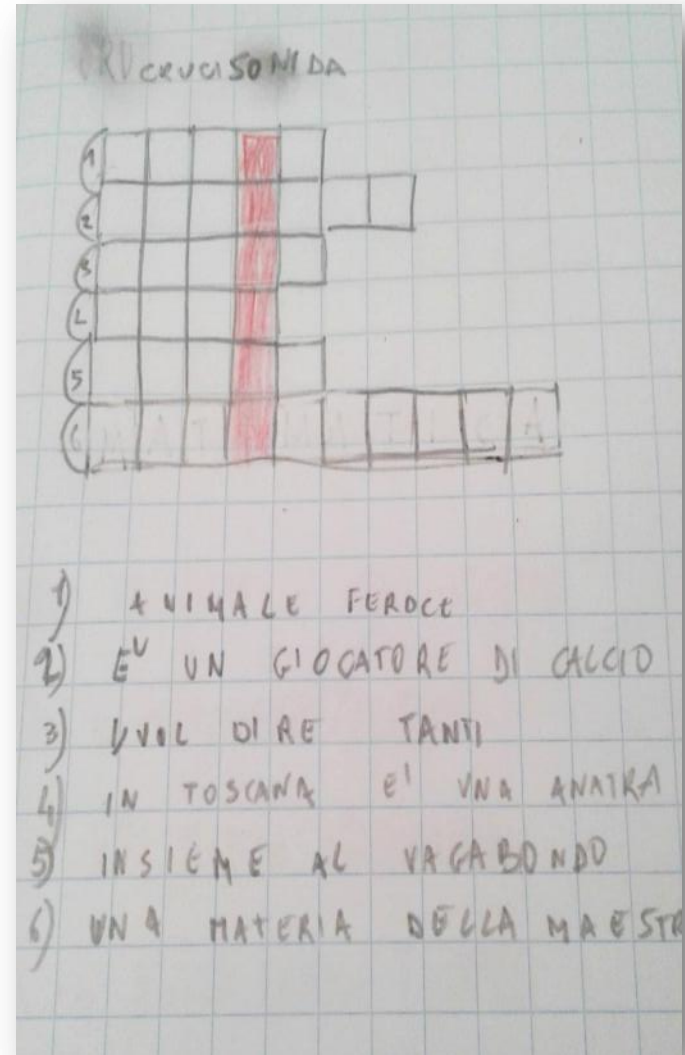
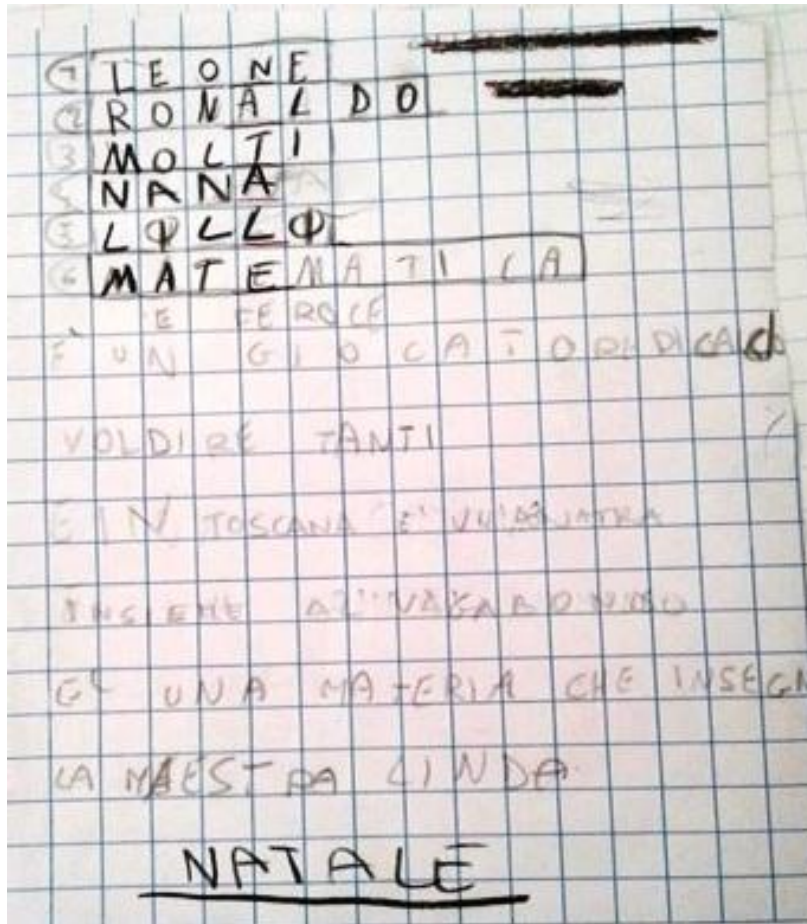
- I bambini vengono divisi in gruppi di 4.
- All'interno di ogni gruppo viene nominato uno scrivente, un portavoce, un ricercatore, un grafico(I gruppi e i ruoli cambiavano di volta in volta).
- Una volta realizzato il prodotto in due modalità, completo e vuoto, lo stesso viene somministrato ad altro gruppo, con uno scambio reciproco fatto di valutazione critica sul funzionamento e fruibilità del prodotto.

Di seguito riportiamo alcuni esempi dei giochi elaborati dai gruppi

I CRUCIPUZZLE



I CRUCIVERBA



CRUCIVERBA DI

1) JOJO
2) MATEO
3) QUATTRO
4) PINO

1) È UN BAMBINO IN
CLASSE

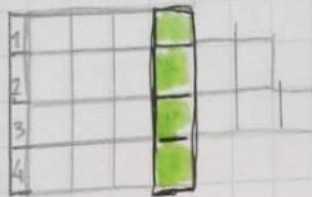
2) È UN NOME PROPRIO

3) È UN NUMERO

4) È IL NONNO DI UN NOSTRO
COMPAGNO

SOLUZIONE OTTO

CRUCIVERBA



1) È UN BAMBINO IN CLASSE CON UN NOME PROPRIO

2) È UN NOME PROPRIO SIMILE A MATEO

3) È UN NUMERO

4) È IL NONNO DI UN COMPAGNO CHE È VENUTO A SCUOLA

CRUCIVERBA DI MALEFICO E LA MALEFICA
E CATTIVISSIMO
HE

1 CAVALLULO
2 ELEFANTINO
3 TOPOGRAFICA
4 PIGROULE

1	È	UN	ANIMALE	CHE	GALOPPA
2	È	IL	FIGLIO	DELL'	ELEFANTE
3	È	UNA	MAPPA	GEOGRAFICA	
4	LO	È	CHI	DORME	TROPPO.

CRUCIVERBA MALEFICO

1 È UN ANIMALE CHE GALOPPA
2 È IL FIGLIO DELL'ELEFANTE
3 È UNA MAPPA GEOGRAFICA
4 LO È CHI DORME TROPPO

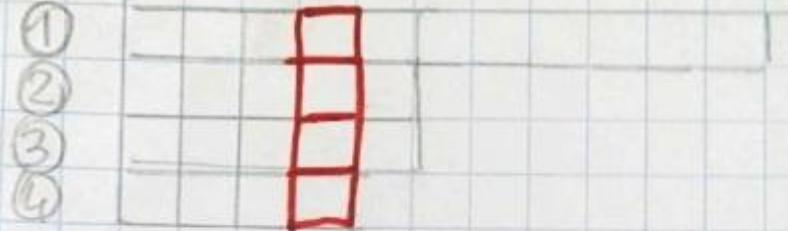
①	A	P	P	A	R	E	C	C	H	I	O
②	P	A	L	L	A						
③	F	O	L	T	E						
④	A	N	N	A							

1 CODA CHE SI METTE AI DENTI

2 COSA CHE RIMBALZA

3 LO È L'ITALIA

4 UN NOME DI UN CARTONE
 MATO CON I CAPELLI ROSSI



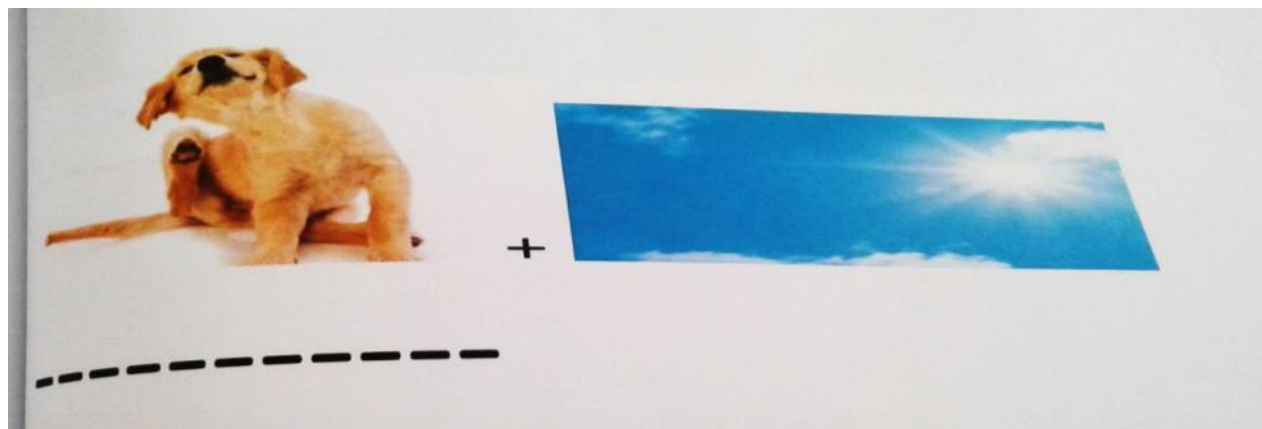
① UNA COSA CHE SI
 METTE AI DENTI

② COSA CHE RIMBALZA

③ LO È L'ITALIA → IL CONTRAR
 PIANO

④ UN NOME DI UN
 CARTONE CON I CAPELLI ROSSI

I REBUS



3^A FASE: AL COMPUTER IDEATORI E DESIGNER DEL PROPRIO GIORNALINO

Nell' aula di informatica i ragazzi, a gruppi di due/tre, passano a realizzare il giornalino, con l'uso del programma Microsoft Word, impostando la pagina, arricchendola di immagini a tema, reperite attraverso la ricerca su internet.

AUTOVALUTAZIONE DEGLI ALLIEVI

L' insegnante rievoca il percorso fatto insieme ai bambini. I bambini scelgono alcune tra le seguenti emoticon e spiegano il motivo della scelta. In questo modo ragionano sulle proprie difficoltà e/o sui propri punti di forza.



I bambini al termine di ogni attività sono invitati, attraverso un disegno, a dire quale fosse stato il momento più faticoso.

Esempio di griglia di osservazione per il lavoro di gruppo

Comportamenti	Gruppo1	Gruppo 2	Gruppo 3	Gruppo 4
Interventi nella discussione				
Rispetto dei turni di parola				
Disponibilità nel condividere il materiale				
Volume della voce				
Partecipazione continua				
Svolgimento del ruolo scelto				
Risoluzione dei problemi				

Griglia di osservazione sistematica per il lavoro del singolo alunno

alun no	AUTONOMIA	RELAZIONE	PARTECIPAZIONE	RESPONSABILITÀ	FLESSIBILITÀ	CONSAPEVOLEZZA
1						
2						
3						
4						