



PAROLE IN GIOCO

Argomento	Percorso di ludodidattica nell'ambito linguistico
Classi coinvolte	Classe terza B della scuola primaria di Incisa
Durata	Due mesi
Ambiti disciplinari	Italiano, Matematica, Arte ed immagine, Tecnologia ed Informatica.
Motivazioni	È possibile imparare l'italiano in un modo divertente e creativo attraverso i giochi di parole? Questa è la domanda che Ersilia Zamponi si pone nella introduzione del suo libro "I Draghi locopei" che è appunto l'anagramma della frase "giochi di parole". È stato questo il punto di partenza del lavoro. L'attività si propone di essere trasversale, sia per quanto riguarda i contenuti che le modalità di esecuzione. I bambini sono stati invitati a rielaborare le conoscenze apprese nelle varie discipline e a riproporle sotto forma di gioco linguistico. Il lavoro ha avuto come fine la realizzazione di un giornalino di giochi enigmistici.
Obiettivi	<p>ITALIANO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare i concetti e le regole morfologiche e sintattiche, attraverso l'esercizio e il gioco linguistico. • Padroneggiare ed applicare in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative all'organizzazione logico-sintattica della lingua. • Comprendere, rielaborare, sintetizzare, riesporre informazioni. • Esprimersi con competenza strumentale; • Progettare, organizzare e realizzare un giornalino. <p>MATEMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruire figure geometriche e usare in modo appropriato termini specifici come orizzontale e verticale. <p>ARTE ED IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il valore comunicativo di un' immagine. <p>TECNOLOGIA ED INFORMATICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare le principali funzioni di un programma di videoscrittura (microsoft Word)
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Cooperative learning

Fasi di lavoro	<p>PRIMA FASE Presentazione del lavoro, esercizi sul tipo di gioco di cui è proposta la creazione sia in forma digitale che cartacea. Brainstorming sulle possibili modalità di creazione del gioco.</p> <p>SECONDA FASE Creazione dei cruciverba, crucipuzzle, rebus. I bambini divisi in piccoli gruppi, creano il gioco enigmistico. All'interno di ogni gruppo viene nominato uno scrivente, un portavoce, un ricercatore, un grafico. Una volta realizzato il prodotto, in due modalità, con e senza soluzione, lo stesso verrà somministrato ad altro gruppo, con uno scambio reciproco fatto di valutazione critica sul funzionamento e fruibilità del prodotto. Infine si procederà ad una discussione e correzione collettiva.</p> <p>TERZA FASE A gruppi di due bambini realizzazione della pagina del giornalino al computer utilizzando il programma Microsoft Word: impostazione della pagina con testi e inserimento di immagini a tema precedentemente ricercate su internet</p>
Aspetti più significativi	<p>La metodologia del cooperative learning ha permesso di lavorare in modo inclusivo e costruttivo, creando un clima di tolleranza e di aiuto reciproco, permettendo di riflettere sulla lingua e sulle difficoltà in ambito ortografico in modo metacognitivo.</p>
Bibliografia – sitografia	<p>E. Zamponi, I Draghi Locopei. Torino. Einaudi A.Calvani, Per un' istruzione evidence based. Analisi teorico metodologica internazionale sulle didattiche efficaci ed inclusive. Trento. Erickson</p> <p>www.maestragraziella.it www.babyflash.com</p>