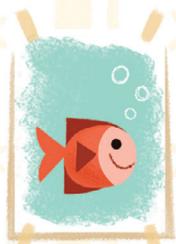


Giuseppina Gentili

Illustrazioni di
Michela Nava

LA VALIGETTA DEL LABORATORIO di italiano

GUIDA ALLE ATTIVITÀ



scuola primaria
9
GIOCHI
PER IMPARARE
DIVERTENDOSI
IN PRIMA E IN
SECONDA



Erickson

EDITING:

Francesca Cretti, Chiara Fait

GRAFICA:

Eleonora Bernardi

ILLUSTRAZIONI:

Michela Nava

DIREZIONE ARTISTICA:

Giordano Pacenza

© 2018 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.

Via del Pioppeto 24

38121 TRENTO

Tel. 0461 950690

Fax 0461 950698

www.erickson.it

info@erickson.it

ISBN: 978-88-590-1382-2

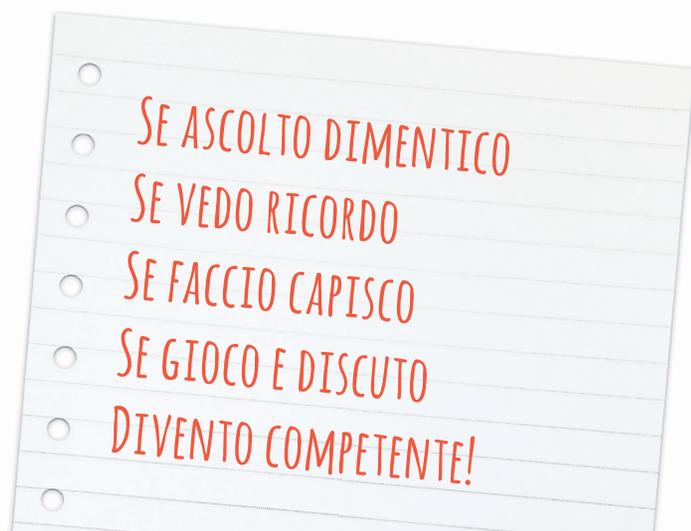
Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

Finito di stampare nel mese di novembre 2018
da Longo AG-SPA, Bolzano

GUIDA ALLE ATTIVITÀ



GIOCARE PER APPRENDERE



L'IMPORTANZA DEL GIOCO NELLA SCUOLA

Scopo primario della scuola è contribuire a formare studenti competenti: studenti che sappiano interagire e operare criticamente all'interno di contesti sociali caratterizzati da complessità e multiculturalità; studenti che sappiano pensare e ragionare sulle cose attivando il proprio pensiero critico e riflessivo; studenti che siano consapevoli delle proprie potenzialità e delle proprie debolezze, che siano pertanto autonomi e responsabili. È un compito sicuramente complesso, che la scuola e gli insegnanti devono assolvere con professionalità e con la proposta di contesti e situazioni apprenditive sempre più stimolanti ed efficaci. Lo studente competente è colui che, consapevole delle proprie risorse (conoscenze, abilità, disposizioni mentali, atteggiamenti, motivazioni, ecc.), riesce a utilizzarle per individuare, affrontare e risolvere positivamente compiti significativi e problemi reali. Tutto ciò è possibile se a scuola si utilizzano, fin dall'inizio, approcci laboratoriali e se si mettono in campo specifiche «attenzioni educativo-didattiche», tra le quali il gioco assume una valenza e un'efficacia notevoli. Il gioco è da sempre parte imprescindibile della vita dell'essere umano poiché lo coinvolge in modo olistico e totalizzante: per questo, relegarlo solo all'area dell'infanzia e del tempo libero è un grave errore. Il gioco è «uno strumento privilegiato per i bambini che permette di conoscere, esprimere ed elaborare tutto il mondo interno e confrontarsi con quello esterno» (Manuzzi, 2002)¹. Il gioco offre quindi alla scuola una grande

opportunità di sviluppo e di valorizzazione di ogni specifica diversità, motore essenziale per una didattica totalmente inclusiva. Molto spesso si ha l'idea che il gioco sia in netta contrapposizione con concetti come lavoro, impegno, sviluppo cognitivo, apprendimento, e per questo si ritiene erroneamente che giocare a scuola sia una perdita di tempo.

L'obiettivo con cui è stato invece ideato e progettato questo lavoro è proprio quello di dimostrare il contrario. Il gioco a scuola, se viene pianificato in maniera ragionata con rigore pedagogico-didattico e proposto in modo organizzato e consapevole da parte degli insegnanti, diventa uno strumento potente ed efficace per il potenziamento delle funzioni cognitive dei bambini, per la loro socializzazione e per la costruzione di competenze — in particolare quelle strategiche e tattiche — che le forme tradizionali di insegnamento non sono in grado di sviluppare.

I GIOCHI DELLA VALIGETTA

I giochi presenti nella valigetta sono parte di quelli contenuti nel CD allegato al volume *Il laboratorio di... italiano 1* (Gentili, 2014) e propongono di esplorare e sperimentare alcune abilità e concetti ritenuti qualitativamente importanti per lo sviluppo delle competenze linguistiche dei bambini nei primi due anni di scuola primaria. Attraverso questi giochi, i bambini vengono chiamati non solo a sperimentare nuovi concetti e nuove abilità, ma a utilizzarli per la soluzione di una

¹ Manuzzi P. (2002), *Pedagogia del gioco e dell'animazione*, Milano, Guerini e Associati



situazione problematica motivante (il gioco stesso), trasformandoli così in competenze significative e durevoli. I giochi si riferiscono ai quattro nuclei fondanti per l'insegnamento della lingua italiana, presenti nelle Indicazioni Nazionali del 2012: Oralità (ascolto e parlato), Lettura, Scrittura e Riflessione linguistica e arricchimento del lessico (insieme nei primi anni).

Le attività ludiche sono state attentamente pianificate e realizzate per rispondere a una serie di esigenze pedagogico-didattiche, mantenendo sempre costante il rigore scientifico, e per fornire agli insegnanti risorse e strumenti facilmente fruibili e di immediata applicazione in ogni contesto scolastico.

OBIETTIVI DIDATTICI DEI GIOCHI

I giochi possono essere proposti ai bambini e utilizzati con diverse finalità:

- per scoprire e sperimentare nuovi concetti e/o nuove abilità;
- come consolidamento e rinforzo di concetti già acquisiti;
- come momento privilegiato per stimolare le funzioni cognitive ed esecutive che sono alla base delle competenze nel risolvere problemi, nell'uso della creatività e del pensiero divergente;
- per interagire con gli altri sviluppando le proprie competenze sociali, nel rispetto di regole date e condivise;
- per coinvolgere e stimolare diversi canali apprenditivi (fonologico-uditivo, linguistico,

visivo-iconico, corporeo-manipolativo, ecc.) attivando le molteplici intelligenze di ciascuno;

- per trasformare gli apprendimenti (conoscenze e abilità) in competenze;
- per gestire positivamente classi numerose e particolarmente eterogenee nel rispetto dei tempi di apprendimento e di lavoro individuale;
- come occasione per impegnare in modo cognitivamente efficace e produttivo i momenti liberi nella mattinata scolastica e/o al termine di un lavoro.

In classe c'è sempre molta eterogeneità nei tempi di realizzazione dei compiti assegnati agli alunni, per cui capita spesso che chi ha terminato, in attesa che finiscano anche gli altri, possa annoiarsi e di conseguenza mettere in atto comportamenti disturbanti. Avere invece a disposizione, in classe, giochi già sperimentati di cui i bambini conoscono le regole e che si possono svolgere in autonomia, è una grande risorsa perché consente all'insegnante di dedicarsi a chi ha bisogno del suo intervento e allo stesso tempo impegna positivamente chi ha già terminato.

Ogni gioco è corredato della descrizione della tipologia di gioco, degli obiettivi didattici, dei materiali occorrenti, del numero di partecipanti previsto e del luogo più adatto dove poterlo realizzare. Tutti i giochi, seppur indicati per attivare specifiche competenze linguistiche, consentono ai partecipanti di sviluppare contemporaneamente molte delle competenze chiave europee per la cittadinanza attiva e lo sviluppo permanente indicate dalla Commissione Europea nel 2006.

STORIE A PEZZI

**TUTTA LA CLASSE,
POI A COPPIE / AULA**



Tipologia di gioco:

- Attività linguistica di ascolto, gioco linguistico-motorio, attività visuo-spaziale e di costruzione

Obiettivi didattici:

- Ascoltare e comprendere testi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- Partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro adeguato.

Questo gioco può essere svolto con due diverse storie — e i rispettivi materiali — pensate e strutturate su livelli di complessità crescente: «Clemente, il pesce col salvagente» per il livello più semplice e «Hansel e Gretel» per il livello più complesso.

Materiali:

- testo della storia 1: «Clemente, il pesce col salvagente»
- 6 carte-sequenza 1
- 6 tessere del puzzle 1
- testo della storia 2: «Hansel e Gretel»
- 8 carte-sequenza 2
- 8 tessere del puzzle 2
- domande sulle storie
- sacchetti o scatoline
- una palla

ATTIVITÀ A

Ascolta la storia

Si dividono gli alunni della classe in coppie (che rimarranno le stesse fino all'attività E) e li si invita a sedersi uno accanto all'altro, formando poi tutti insieme un grande cerchio per ascoltare con attenzione la storia che verrà letta.

ATTIVITÀ B

Botta e risposta

Si fotocopiano e si ritaglia il puzzle della storia scelta (uno per ogni coppia) e si inseriscono le tessere in una

scatolina o sacchetto (sempre uno per ogni coppia). Dopo aver ascoltato la storia, i bambini rimangono seduti in cerchio, i componenti di ogni coppia seduti uno di fianco all'altro. Si dà inizio all'attività lanciando la palla a un bambino e rivolgendogli una domanda relativa alla storia (vedere le domande nella pagina seguente): il bambino deve prima confrontarsi con il compagno con cui è in coppia per decidere la risposta da dare, poi deve dirla ad alta voce al resto del gruppo e rilanciare la palla all'insegnante. Gli altri compagni ascoltano in silenzio aspettando il loro turno. Se la risposta è corretta, la coppia riceve una tessera del proprio puzzle (o più tessere, a discrezione dell'insegnante)*, se invece la risposta è sbagliata, si prosegue lanciando la palla a un'altra coppia. Il gioco termina quando ogni coppia riesce a ottenere tutte le tessere del proprio puzzle.

* Il numero delle tessere può essere deciso di volta in volta sulla base del numero di domande che si intendono fare e degli alunni che compongono la classe, tenendo però presente che ogni bambino deve poter ricevere la palla, e di conseguenza rispondere almeno una volta: è necessario quindi prevedere almeno due domande per ogni coppia.

Domande

Clemente, il pesce col salvagente

1. Chi è il protagonista di questa storia e come si chiama?
2. Dove vive il protagonista della storia?
3. Perché Clemente è speciale? Cosa fa?
4. Chi ha conosciuto sul fondo del mare?
5. Michele è un granchio fedele, sai spiegare perché?
6. Come ha aiutato il pesciolino Clemente a risolvere il suo problema?
7. Chi prende in giro Clemente e perché?
8. Che dispetto fa il delfino a Clemente?
9. La medusa invece cosa fa?
10. Che cosa ha in mente di fare Clemente?
11. Chi è Ruga? Quanti anni ha?
12. Quale consiglio dà a Clemente?
13. Cosa accade il giorno dopo?
14. Come si chiama lo squalo?
15. Come riesce Clemente a sconfiggere lo squalo?
16. Come finisce la storia?

Hansel e Gretel

1. Chi sono Hansel e Gretel?
2. Quali altri personaggi compaiono nella storia?
3. Cosa propone di fare la matrigna e perché?
4. Dopo aver sentito i discorsi dei genitori, cosa fa Hansel?
5. Dove vanno all'alba tutti insieme?
6. Cosa fanno i bambini dopo essersi svegliati?
7. Come riescono a tornare alla loro casa?
8. Come reagiscono il padre e la matrigna quando li vedono tornare?
9. Perché la matrigna vuole di nuovo abbandonare i bambini nel bosco?
10. La seconda volta riesce la matrigna ad abbandonare i bambini nel bosco? Perché?
11. Nel bosco Hansel e Gretel vagano per tre giorni finché incontrano qualcuno. Chi è?
12. Dove si posa l'uccellino?
13. Con quali materiali è costruita la casetta?
14. Cosa dice la vocina che i due bambini sentono e chi esce poi dalla casetta?
15. Perché, secondo te, la vecchina all'inizio sembra gentile?
16. Chi è in realtà la vecchina e che cosa vuole fare?
17. Cosa fa ai due bambini?
18. Quale strategia utilizza Hansel per imbrogliare la strega?
19. Cosa fa Gretel quando la strega decide di mangiare lei e Hansel?
20. Mentre Hansel e Gretel sono a casa della strega, cosa è accaduto nella loro casa nel bosco?
21. Come si conclude la storia?
22. Quale altra conclusione puoi inventare?

ATTIVITÀ C

Un puzzle per due

Si invitano i bambini di ogni coppia a mescolare le tessere del loro puzzle e distribuirle tra loro equamente (stesso numero di tessere per entrambi). I bambini,

mettendo in comune le tessere e lavorando insieme, devono ricomporre il puzzle e quindi ricostruire la storia. Quando una coppia ricostruisce correttamente il puzzle, riceve come premio il mazzo di carte-sequenza della stessa storia, da utilizzare nelle attività successive.

ATTIVITÀ D

Ricostruiamo la storia

All'interno di ogni coppia, i bambini si distribuiscono equamente le carte-sequenza, dopo averle ben mescolate. Scopo dell'attività è ricostruire e raccontare insieme la storia. Inizia il bambino che ha in mano la prima sequenza. Dopo averla riconosciuta, la mette sul tavolo e comincia a raccontare la storia descrivendo ciò che accade nella carta-sequenza. Poi, tocca al compagno che possiede la seconda sequenza (può anche capitare che si tratti dello stesso bambino): la appoggia sopra la carta precedente mentre prosegue nel racconto della storia. Si va avanti appoggiando una sull'altra tutte le carte-sequenza fino a ricostruire l'intera storia inizialmente ascoltata. Il controllo dell'esattezza della storia ricostruita oralmente sarà reciproco e continuativo. Se uno dei due bambini individua una carta-sequenza sbagliata o non racconta esattamente la parte di storia coerentemente con la carta che «getta», riceve come penalità una carta del compagno, che in questo modo ne avrà una in meno. Il gioco termina quando tutte le carte sono state utilizzate e la storia interamente ricostruita. Vince il bambino che per primo rimane senza carte.

Al termine dell'attività, l'insegnante consegna a ciascun bambino un proprio mazzo di carte-sequenza, con l'invito a utilizzarle correttamente, rispettando l'ordine logico e cronologico, per raccontare la storia a un familiare.

ATTIVITÀ E

La storia matta

Si dividono i bambini in coppie (diverse da quelle precedenti) e si consegna a ciascuna coppia un mazzo di carte-sequenza, con l'invito a distribuirle equamente tra loro, dopo averle ben mescolate, e a non guardare la sequenza raffigurata. Ogni bambino dispone quindi le proprie carte coperte davanti a sé. Si fa la conta per decidere chi deve iniziare. Il bambino che comincia gira una delle sue carte e la mette «in mezzo»: cerca quindi di inventare l'inizio di una storia descrivendo la sequenza raffigurata. A sua volta, l'altro bambino gira una delle sue carte e la descrive, cercando di continuare con coerenza la storia avviata dal compagno. L'attività prosegue così finché tutte le carte sono state girate e descritte. Al termine ogni coppia avrà dato vita a una vera e propria «storia matta», che verrà raccontata al resto della classe.

Clemente, il pesce col salvagente

C'era una volta un pesce di nome Clemente. Era un pesce come tutti gli altri. Clemente, però, era speciale: non sapeva nuotare, restava fermo nell'acqua e poi andava a fondo. Il pesce Clemente sul fondo del mare ha conosciuto Michele, il granchio fedele. Subito sono diventati grandi amici. Il granchio ha provato ad aiutare Clemente a imparare a nuotare, ma non c'è riuscito. Ci voleva qualcosa per farlo galleggiare nell'acqua. Clemente e il suo amico hanno costruito un salvagente fatto di piccoli rami, alghe e conchiglie. Clemente appoggiava la pancia sul salvagente e muoveva la coda. Così riusciva a nuotare veloce e sapeva fare anche le curve. Clemente era contento del suo salvagente e lo mostrava a tutti. Ma alcuni pesci pensavano che è strano vedere un pesce con il salvagente. Per questo si divertivano a prenderlo in giro. Delfino il bagnino prendeva in giro Clemente. Era forte e bravo a nuotare, come tutti i delfini. Per questo voleva sempre farsi vedere dagli altri. Il delfino quando incontrava Clemente nuotava all'indietro e faceva grandi salti. Voleva dimostrare che era bravissimo, mentre Clemente aveva bisogno del salvagente. Delfino poi iniziava a ridere... era proprio antipatico! Alla fine Delfino nuotava verso Clemente e gli portava via il salvagente. Clemente così non riusciva a nuotare e andava a fondo.

Il delfino continuava a ridere di lui. Anche Elettra la medusa faceva scherzi cattivi a Clemente. Le meduse possono dare le scosse elettriche. Quando passava Clemente, Elettra si nascondeva e gli dava la scossa, facendolo cadere dal suo salvagente. Anche Elettra prendeva in giro Clemente perché non sapeva nuotare. Clemente voleva vendicarsi di Elettra e del delfino. Allora andò a trovare l'animale più vecchio del mare: Ruga la tartaruga. Ruga aveva più di 150 anni e sapeva molte cose. Disse a Clemente che la vendetta è inutile. È meglio dimostrare a tutti che un pesce col salvagente può fare grandi cose. Il giorno dopo Clemente e Michele, l'amico granchio, incontrarono Delfino il bagnino ed Elettra la medusa. I due stavano per fare uno dei loro scherzi.

Ma all'improvviso il terribile Gonzalo, lo squalo, arrivò a tutta velocità! Aveva la bocca spalancata per mangiare il delfino e la medusa. Subito Clemente nuotò verso lo squalo e lo colpì forte sul naso con il salvagente. Lo squalo sentì un dolore forte sul muso e fuggì via spaventato. Clemente aveva sconfitto lo squalo e aveva salvato il delfino e la medusa. Da quel giorno nessuno prese più in giro Clemente, il pesce col salvagente. Per tutti era un eroe. Tutti volevano bene a Clemente. Adesso agli altri sembrava una cosa normale che lui nuotasse nel mare con il suo salvagente.

(Da: C. Scataglini, *Clemente, il pesce col salvagente*, Trento, Erickson, 2013)

Hansel e Gretel

Sul limitare d'un gran bosco viveva un taglialegna poverissimo, con la moglie e due bambini: Hansel e Gretel. Essendo venuta nel paese una terribile carestia, la famigliola si trovò ridotta alla fame. Una sera il taglialegna, che si girava e rigirava nel letto senza poter prendere sonno per le eccessive preoccupazioni, disse sospirando alla moglie: «Come faremo, poveretti noi? Temo proprio che dovremo morire per mancanza di nutrimento. Ah, mi si strazia il cuore, pensando ai bimbi!». La donna (era la matrigna cattiva di Hansel e Gretel) alzò le spalle: «Possiamo trovare un rimedio semplicissimo», disse con indifferenza. «Domani mattina, all'alba, andremo nel bosco con quei due noiosissimi marmocchi: accenderemo un bel fuoco, daremo loro un tozzo di pane stantio e poi ce ne andremo a lavorare, lasciandoli soli. Non sapranno più ritrovare il sentiero per ritornare a casa, e così ci sbarazzeremo di loro». «Ah, no», protestò il marito. «Non avrò mai il coraggio di compiere un'azione simile. Poveri figliolini! Abbandonarli nella foresta! Le belve potrebbero sbranarli...» «Bravo scioccone!» strepitò la donna. «Dovremo dunque morire tutti e quattro di fame? Perché allora non cominci addirittura a preparare il legno per le nostre bare?» E non lo lasciò più in pace, finché egli non le ebbe promesso di fare ciò che voleva lei. Nella stanza vicina, però, nemmeno i due bambini erano riusciti ad addormentarsi per la fame e avevano sentito i discorsi dei genitori. Gretel piangeva amaramente, dicendo: «Dio mio! Che cosa accadrà? Cosa sarà di noi?». «Zitta!» sussurrò Hansel. «Non disperarti così: provvederò io a tirarci fuori dall'impaccio.» Appena i genitori si furono addormentati, si alzò, infilò l'abitino, aprì piano piano la porta e uscì fuori. C'era un

magnifico chiaro di luna e ci si vedeva come in pieno giorno. Davanti alla casa luccicavano i sassolini bianchi della ghiaia. Hansel si chinò a raccoglierne tanti da riempire le tasche; poi rientrò e si mise a letto, dicendo alla sorellina: «Coraggio, Gretel! Sta' tranquilla, il buon Dio avrà compassione di noi e ci aiuterà. Buona notte!». All'alba, la matrigna li svegliò con malgarbo: «Su, pigroni! Andiamo a far legna nel bosco. Eccovi un tozzo di pane secco per ciascuno: sarà il vostro pranzo. Badate di non mangiarlo prima di mezzogiorno, perché non vi darò altro».

Gretel nascose il pane sotto il grembiolino, perché il fratello aveva le tasche piene di sassi. Poi tutti insieme presero il sentiero del bosco. Arrivando nel folto del bosco, il padre disse: «Raccogliete un po' di legna, bambini: vi accenderemo un bel fuoco, perché non abbiate freddo». Essi obbedirono. Appena il fuoco fu acceso, la matrigna disse: «Sedetevi lì e riposatevi, mentre noi andremo a lavorare: quando avremo finito, verremo a prendervi». I bimbi sedettero accanto al fuoco e a mezzogiorno mangiarono il loro pezzettino di pane. Avevano l'impressione di udire il rumore dell'accetta che percuoteva i tronchi: credevano quindi che il padre non fosse lontano. Alla fine, chiusero gli occhi e s'addormentarono profondamente. Si svegliarono a tarda sera e Gretel si mise a singhiozzare. «Ed ora, come potremo uscire dal bosco?» Ma Hansel la confortò: «Aspetta che spunti la luna. Ritroveremo allora il sentiero per tornare a casa».

Infatti, appena il plenilunio inargentò il cielo, egli prese per mano la sorellina e seguì con lei la traccia dei sassolini, i quali luccicavano come monetine nuove di zecca e perciò indicavano il sentiero. Dopo aver camminato tutta la notte, i due bambini giunsero alla casa paterna sul far del giorno. Bussarono alla porta e la matrigna venne ad aprire. I suoi

Storia 1: «Clemente, il pesce col salvagente»
6 carte-sequenza



CHI CERCA TROVA!

TUTTA LA CLASSE / PALESTRA

Tipologia di gioco:

- Uditivo-motorio

Obiettivi didattici:

- **Potenziare le competenze metalinguistiche di lettura attraverso l'analisi fonologico-analitica.**

Questo gioco motorio si articola in due fasi e consente di identificare il fonema iniziale di alcune parole rappresentate da immagini di animali e contemporaneamente di avere una prima visione di insieme della corrispondenza fonema-grafema nella rappresentazione scritta della parola-immagine.



Materiali:

- 20 carte degli animali
- 20 carte degli animali e nomi

ATTIVITÀ A

Il gioco inizia con il mazzo di carte degli animali: ogni bambino pesca una carta dal mazzo senza farla vedere agli altri, pronunciando mentalmente il nome dell'animale raffigurato, in modo da memorizzarlo bene. Quando tutti hanno preso la loro carta, si dice la seguente frase: «Chi cerca trova...» e si dà il via. Ogni bambino, girando, deve trovare il compagno con la carta che rappresenta l'animale il cui nome ha lo stesso fonema iniziale dell'animale rappresentato sulla sua carta: ad esempio APE-AQUILA. Quando la coppia si forma in modo corretto, unendo le immagini di parole che iniziano con lo stesso fonema, entrambi i bambini guadagnano 1 punto. In caso contrario, chi non riesce a ricostruire la propria coppia non ottiene punti. Si può ripetere il gioco più volte, in modo che i bambini prendano confidenza con le regole e con gli animali raffigurati e tutti riescano alla fine a formare la coppia.

ATTIVITÀ B

Si distribuisce il secondo mazzo di carte (con le immagini degli animali e i nomi): in questa fase l'alunno, oltre a considerare il fonema, ha a disposizione per un controllo più efficace anche il corrispettivo grafico (grafema), che imparerà così a conoscere e riconoscere. Lo svolgimento del gioco con il secondo mazzo di carte è uguale al gioco precedente. Quando i bambini hanno preso sicurezza, si può introdurre anche la variabile tempo/velocità, ad esempio assegnando il punto solo alla coppia che si ricostituisce per prima.

CHE BELLO LEGGERE!

**TUTTA LA CLASSE,
POI A COPPIE / AULA LIBERA
DA ARREDI O PALESTRA**



Tipologia di gioco:

- Attività linguistica, attività di costruzione

Obiettivi didattici:

- Padroneggiare la lettura strumentale attraverso la formazione di sintesi sillabiche e la lettura di parole via via più complesse.

Materiali:

- 15 cubi sillabici
- forbici, colla, nastro adesivo

ATTIVITÀ A

Si dividono i bambini in coppie e si consegna a ogni bambino un dado sillabico da costruire. Dopo la costruzione dei dadi, si invitano i bambini di ogni coppia a lanciare ciascuno il proprio dado e poi a leggere la parola formata dalla sintesi delle 2 sillabe uscite sulle facce dei solidi. Può cominciare a leggere la prima parola formata il bambino che ha lanciato il dado per primo, e poi l'altro, alternandosi per esplorare le sintesi sillabiche possibili.

Successivamente, si può chiedere di leggere tra tutte le parole ricostruite solo quelle di senso compiuto,

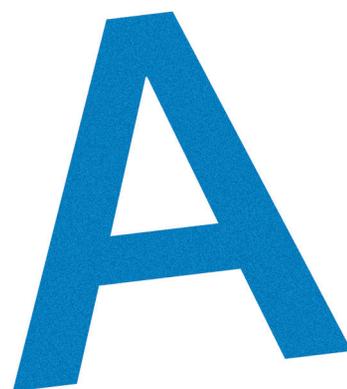
che possono anche essere trascritte su un foglio come documentazione delle scoperte effettuate.

Suggerimenti

Questo gioco può essere ripetuto per ogni nuova sintesi sillabica introdotta in classe, in modo da avere, dopo un certo periodo di tempo, un ampio repertorio per esplorare e leggere nuove parole. Una volta consolidate le abilità di base, si può passare alla costruzione di parole tri e quadrisillabe, prima formando gruppi di tre alunni, usando quindi tre dadi per giocare, e poi gruppi di quattro alunni con quattro dadi.

ACCAREZZAMI, CHI SONO?

TUTTA LA CLASSE / AULA




Tipologia di gioco:

- Sensoriale, attività corporeo-cinestetica

Obiettivi didattici:

- Utilizzare correttamente le strumentalità della letto-scrittura.
- Padroneggiare la corrispondenza fonema-grafema.

Materiali:

- 26 lettere tattili
- foulard

ATTIVITÀ A

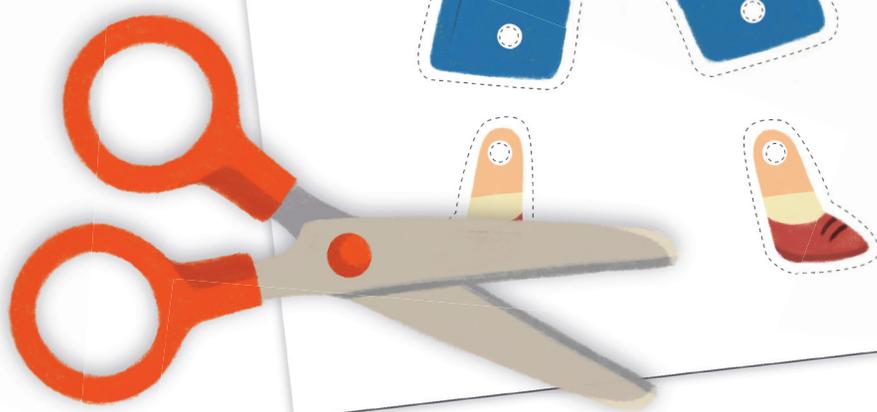
Questa esperienza di apprendimento si ispira a un materiale della pedagogia montessoriana: l'alfabeto tattile. Il bambino esplora il cartoncino con il grafema usando il tatto e percorrendo i contorni della sagoma con le dita. Lo scopo, oltre a creare una rappresentazione mentale della lettera, è di farne

tracciare con il dito il contorno seguendo lo stesso percorso che poi farà la penna.

Dopo una prima fase di esplorazione del materiale, si può far giocare i bambini bendandoli con un foulard e chiedendo loro di riconoscere a occhi chiusi la lettera che stanno accarezzando in quel momento.

ALFABETO ANIMATO!

TUTTA LA CLASSE / AULA



Tipologia di gioco:

- Attività di costruzione, role play e drammatizzazione

Obiettivi didattici:

- Utilizzare correttamente le strumentalità della letto-scrittura (alfabeto).
- Sviluppare fantasia e creatività in situazioni narrativo-compositive (costruzione di storie).

Materiali:

- 26 lettere dell'alfabeto «animate»
- fermacampioni
- forbici

ATTIVITÀ A

Si consiglia di proporre questa attività dopo che è stato introdotto un nuovo grafema. Dopo aver sperimentato in modo multisensoriale ogni lettera dell'alfabeto con il gioco precedente («Accarezzami, chi sono?»), si consegna a ogni bambino una scheda nella quale la stessa lettera è rappresentata da un personaggio da «animare». Il bambino deve ritagliare le parti della lettera, ricostruire il personaggio, assegnargli un nome che inizi con quella lettera e «dargli vita» inventando una breve storia.

Ogni volta che il bambino riceve un nuovo personaggio, viene invitato a usarlo insieme ai precedenti per inventare un nuovo racconto. In questo modo, le storie saranno gradualmente sempre più articolate e ricche di personaggi. Con le lettere animate si possono realizzare molti giochi di role play e drammatizzazione anche in gruppo, assegnando, ad esempio, un personaggio-lettera a ogni componente del gruppo, in modo da utilizzare alla fine tutte le lettere dell'alfabeto.

LO SCRIGNO SEGRETO

TUTTA LA CLASSE / AULA



Tipologia di gioco:

- Attività di costruzione, attività linguistica

Obiettivi didattici:

- Scrivere frasi e/o semplici testi corretti, chiari e coerenti, legati all'esperienza.

Materiali:

- scrigno da costruire
- 12 carte degli animali
- forbici

ATTIVITÀ A

Tutti insieme i bambini costruiscono lo scrigno e lo riempiono con le carte degli animali. Poi ogni bambino pesca una carta dallo scrigno e scrive su un foglio una breve frase che riguarda l'animale raffigurato. Si formano quindi gruppi di tre bambini, in cui ognuno legge al gruppo la propria frase, che viene rivista e corretta con l'aiuto dei compagni.

In questo modo chi mostra ancora incertezze e/o difficoltà nella scrittura può sentirsi supportato dall'aiuto del gruppo. A partire dalle tre frasi riviste, corrette e arricchite, i membri di ogni gruppo creano una mini-storia «fantastica» che verrà scritta e poi appesa su un cartellone, insieme alle mini-storie degli altri gruppi.

SCRIVO PER RACCONTARE

**TUTTA LA CLASSE / PALESTRA
O AULA LIBERA DA ARREDI**

Tipologia di gioco:

- Attività linguistica, attività grafico-pittorica

Obiettivi didattici:

- Scrivere semplici testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e al proprio vissuto, utilizzando la macrostruttura e le sequenze specifiche del testo narrativo (fiaba).



Materiali:

- 5 mazzi di 12 carte ciascuno
- schema della struttura della fiaba
- fogli di carta da pacchi e pennarelli colorati
- 5 sacchetti o scatoline

ATTIVITÀ A

Gli alunni vengono divisi in gruppi di 4. Si fornisce a ogni gruppo un foglio di carta da pacchi e a ogni componente un pennarello colorato. Si legge ad alta voce una fiaba a scelta e gli alunni, dopo averla ascoltata in silenzio, sono invitati a scrivere liberamente sulla carta frasi o parole correlate alla fiaba e che ritengono importanti o significative. Una volta completato il lavoro, li si guida a comprendere la struttura narrativa della fiaba e gli elementi fondamentali. Quando il meccanismo sarà chiaro, saranno gli alunni stessi a diventare autori di fiabe. Divisi quindi in gruppi di 5, devono pescare una carta a testa da ciascuno dei 5 mazzi di carte a disposizione (protagonisti, antagonisti, luoghi, amici-aiutanti, oggetti magici), di colore diverso in scatoline o sacchetti colorati

diversamente. Ogni gruppo deve scrivere una fiaba usando le 5 carte pescate e rispettando lo schema della struttura narrativa della fiaba.

La struttura narrativa della fiaba

Situazione iniziale

- Presentazione e descrizione del protagonista (caratteristiche)
- Descrizione dell'ambiente della vicenda narrata

Sviluppo-problema

- Incontro con altri personaggi
- Azione dell'antagonista
- Problema da risolvere

Soluzione del problema

- Intervento dell'amico e/o dell'oggetto magico
- Soluzione del problema

Conclusione

- Sconfitta dell'antagonista

LASCIA O RADDOPPIA

GRUPPI DI 4 GIOCATORI / AULA



Tipologia di gioco:

- Attività linguistica

Obiettivi didattici:

- Utilizzare in modo efficace le competenze ortografiche nella produzione scritta.

Materiali:

- 24 tessere del domino

ATTIVITÀ A

Il domino è composto da 24 tessere, ciascuna divisa in due parti: in una parte è raffigurato un oggetto quotidiano o familiare, nel cui nome ci possono essere o no raddoppiamenti, e nell'altra parte uno smile OK (indica un raddoppiamento) o KO (indica l'assenza di raddoppiamenti). Si distribuiscono 6 tessere a ciascun bambino: il primo giocatore ne mette una sul tavolo e a turno gli altri attaccano le proprie tessere (una alla

volta), avvicinando a una delle estremità dell'ultima tessera posizionata una delle proprie, che presenta la caratteristica corrispondente (smile OK = oggetto/elemento con nome con raddoppiamenti, smile KO = oggetto/elemento con nome senza raddoppiamenti). Quando un giocatore non ha nessuna tessera da attaccare, passa il turno al compagno. Vince chi riesce per primo ad attaccare tutte le sue tessere.

MEMORY DEI CONTRARI

GRUPPI DI 4-6 GIOCATORI / AULA



RIDERE



PICCOLO



PIANGERE



GRANDE

Tipologia di gioco:

- Attività linguistica, attività visivo-spaziale

Obiettivi didattici:

- Utilizzare in modo appropriato le parole apprese nell'esperienza scolastica ed extrascolastica.
- Scoprire il significato di nuove parole attraverso la discussione, il confronto, la ricerca.

Materiali:

- 24 carte del Memory

ATTIVITÀ A

Le carte del Memory, dopo essere state mescolate, vengono disposte capovolte su un tavolo o un piano di gioco. I giocatori, a turno, scoprono due carte ciascuno cercando di formare le coppie di contrari (ad esempio TRISTE-FELICE). Se la seconda carta scoperta non corrisponde al contrario della prima carta, le due carte vengono riposte capovolte sul tavolo e il turno passa all'avversario. Quando un giocatore forma una coppia, la mette da parte e gira un'altra coppia di carte, e così

via finché non sbaglia. Il gioco termina quando tutte le coppie sono state abbinare.

Vince chi ne ha formate il numero maggiore.

Le carte contengono sia la parola scritta in stampato maiuscolo sia l'immagine corrispondente: questo consente al bambino di attivare la memoria visiva e contemporaneamente l'abilità di letto-scrittura nel riconoscimento del codice scritto e competenza lessicale nella scoperta di nuovi vocaboli.

LA VALIGETTA DEL LABORATORIO di italiano

Obiettivi didattici dei giochi

I giochi presenti si riferiscono ai quattro nuclei fondanti per l'insegnamento della lingua italiana, presenti nelle Indicazioni Nazionali: Oralità, Lettura, Scrittura e Riflessione linguistica e arricchimento del lessico. Questi giochi possono essere proposti ai bambini e utilizzati con diverse finalità:

- ✓ per scoprire e sperimentare nuovi concetti e/o nuove abilità;
- ✓ come consolidamento e rinforzo di concetti già acquisiti;
- ✓ come momento privilegiato per stimolare le funzioni cognitive ed esecutive che sono alla base delle competenze nel risolvere problemi, nell'uso della creatività e del pensiero divergente;
- ✓ per interagire con gli altri sviluppando le proprie competenze sociali, nel rispetto di regole date e condivise;
 - ✓ per coinvolgere e stimolare diversi canali apprenditivi (fonologico-uditivo, linguistico, visivo-iconico, corporeo-manipolativo, ecc.) attivando le molteplici intelligenze di ciascuno;
- ✓ per trasformare gli apprendimenti (conoscenze e abilità) in competenze;
- ✓ per gestire positivamente classi numerose e particolarmente eterogenee nel rispetto dei tempi di apprendimento e di lavoro individuale.

Giuseppina Gentili

Insegnante e formatrice multimediale si è laureata presso l'Università di Macerata con una tesi sperimentale sull'applicazione delle intelligenze multiple nei contesti scolastici. Oltre a insegnare, si occupa del coordinamento dei gruppi di ricerca-azione IMAS (Intelligenze Multiple A Scuola) e svolge attività di formazione per il Centro Studi Erickson. Per Erickson è anche autrice di numerosi volumi didattici.

