

Giuseppina Gentili

Illustrazioni di
Michela Nava

LA VALIGETTA DEL LABORATORIO di italiano 2

GUIDA ALLE ATTIVITÀ

scuola primaria
12
GIOCHI
PER IMPARARE
DIVERTENDOSI IN
TERZA, QUARTA
E QUINTA



Erickson

LA VALIGETTA DEL **LABORATORIO di italiano 2**

Obiettivi didattici dei giochi

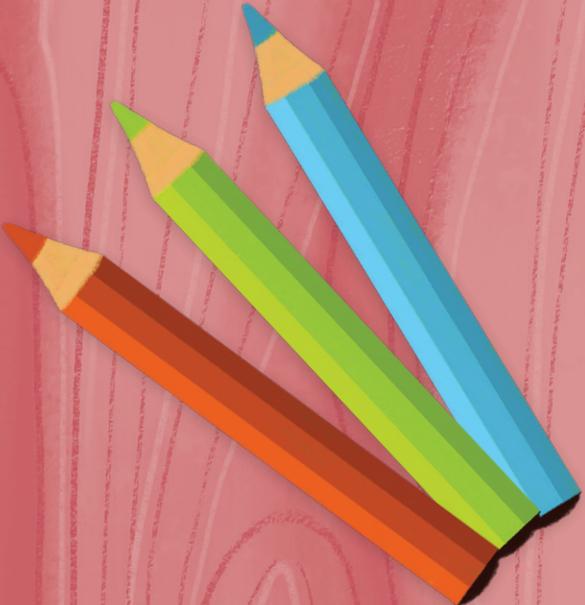
I giochi proposti si riferiscono ai cinque nuclei fondanti per l'insegnamento della lingua italiana, presenti nelle Indicazioni Nazionali: Oralità, Lettura, Scrittura, Riflessione linguistica e Arricchimento del lessico. Questi giochi possono essere proposti ai bambini e utilizzati con diverse finalità:

- ✓ 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;
- ✓ per gestire in modo produttivo ed efficace momenti di pausa e/o al termine del compito già svolto.

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.

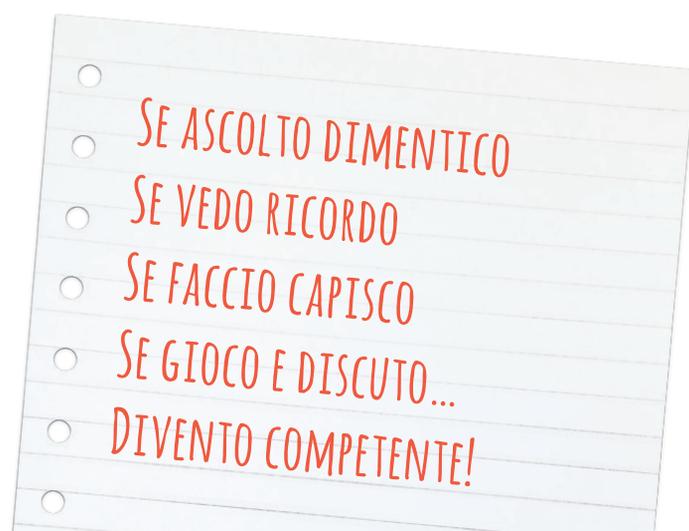




GUIDA ALLE ATTIVITÀ

- 1. VEDI IL SOGNO?**
- 2. LA FIGURA MISTERIOSA**
- 3. CHE SEGNO È?**
- 4. SCOPRI LA STORIA**
- 5. IDENTIKIT**
- 6. FANTANIMALI**
- 7. STAFFETTA LINGUISTICA**
- 8. COME UNO SCRITTORE**
- 9. IL TRASFORMISTA**
- 10. GIRA LA FRECCIA**
- 11. OCCHIO AL PERICOLO**
- 12. A TUTTO CAMPO**

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». 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, invece, con cui è stato 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 2* (Gentili, 2015) e propongono di sperimentare e consolidare alcune abilità e concetti ritenuti qualitativamente importanti per lo sviluppo delle competenze linguistiche degli alunni del secondo ciclo della scuola primaria. Attraverso questi giochi, i bambini vengono chiamati non solo a sperimentare nuove abilità, ma a utilizzarle per la soluzione di una situazione problematica motivante (il gioco stesso), trasformandole così in competenze significative e durevoli. I giochi si riferiscono ai cinque nuclei fondanti per l'insegnamento della lingua italiana, presenti



nelle Indicazioni Nazionali del 2012: Oralità (ascolto e parlato), Lettura, Scrittura, Riflessione linguistica e Arricchimento del lessico. Le attività ludiche sono state attentamente pianificate per rispondere a importanti esigenze pedagogico-didattiche, mantenendo 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 quelli 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 nel gioco e condivise;
- per coinvolgere e stimolare molteplici 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 sempre numerose e particolarmente eterogenee nei 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, 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 e delle modalità organizzative, degli obiettivi didattici, dei materiali occorrenti, delle regole e indicazioni di svolgimento. 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 2018.

I MATERIALI DEI GIOCHI

I materiali dei giochi sono segnalati se presenti nella scatola, nell'allegato e anche nelle Risorse online, altrimenti sono impaginati nelle schede di questa guida (fotocopiable) o sono da reperire in autonomia (es. forbici, colla, fermacampioni, fogli, ecc.).

VEDI IL SOGNO?

TUTTA LA CLASSE / A COPPIE

Tipologia di gioco:

- Attività linguistica di ascolto e parlato, attività visivo-spaziale e di costruzione

Obiettivi didattici:

- Ascoltare, comprendere e cogliere in una discussione le emozioni e i punti di vista dei propri compagni.
- Esprimere oralmente pensieri, esperienze ed emozioni rispettando l'ordine causale e temporale.
- Raccontare esperienze personali in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi.
- Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.



Materiali:

- modello di dado da costruire (BLOCCO ALLEGATI E RISORSE ONLINE)
- colori
- forbici
- colla

ATTIVITÀ

Attraverso questo gioco si dà la possibilità a ogni studente, a turno, di rivestire due ruoli: quello di «efficace raccontastorie» e quello di «attento ascoltatore». Da un lato infatti si raccontano i propri sogni e, dall'altro, si visualizzano nella propria mente i sogni riferiti dal compagno, utilizzando la propria immaginazione.

SVOLGIMENTO

Il gioco ha inizio con una conversazione collettiva sui sogni, dando la possibilità a ciascuno di intervenire

liberamente sull'argomento, rispettando il turno di parola. Quando tutti hanno avuto l'opportunità di esprimersi almeno una volta, si scelgono insieme 6 colori da associare all'emozione provocata da altrettante tipologie di sogni.

Una proposta potrebbe essere:

Nero = il sogno più pauroso

Rosso = il sogno che ti ha fatto più arrabbiare

Viola = il sogno più triste

Arancione = il sogno più felice

Azzurro = il sogno più bello

Verde = il sogno più simpatico e divertente

Dopo avere scelto i colori si consegna a ogni alunno il modello del dado da ricostruire (si consiglia di fotocopiarlo o di scaricarlo dalle Risorse online e di stamparlo su un foglio A3, poi di incollarlo su un cartoncino) e si chiede di colorare le cornici di ogni faccia con i colori scelti insieme.

Si invitano poi i bambini a disegnare all'interno di ogni riquadro (faccia del dado) un loro sogno corrispondente al colore della cornice, e poi a ricostruire il cubo con le forbici e la colla.

A questo punto ha inizio il gioco vero e proprio: si dividono gli alunni in coppie, in cui a turno ciascuno lancia il proprio cubo raccontando al compagno con dovizia di particolari il sogno precedentemente disegnato sulla faccia che è uscita. Il tempo limite è di 3 minuti per ciascun «lancio».

Il compagno ascolta a occhi chiusi, prova a immaginare e visualizzare il sogno ascoltato come se fosse una fotografia o un video, e fa al massimo 3 domande o richieste di chiarimento.

Scaduto il tempo, si invertono i ruoli: chi prima ha ascoltato, ora lancia il suo cubo e diventa protagonista del racconto descrivendo il proprio sogno.

Il gioco può proseguire con nuovi lanci all'interno della stessa coppia o all'interno di coppie sempre nuove.

Al termine del racconto di tutti e 6 i sogni da parte di ciascuno, o in un momento successivo, nel grande gruppo si avvia una discussione collettiva nella quale si chiede agli studenti di esprimere le loro riflessioni e considerazioni sull'esperienza appena conclusa, quali emozioni hanno provato nel raccontare i propri sogni e nell'ascoltare quelli dei compagni.

VARIANTI

Questo gioco può avere molti altri sviluppi ed essere proposto con alcune semplici varianti. Ad esempio,

un'ulteriore attività da fare con gli stessi materiali e la stessa dinamica di gioco è di chiedere ai bambini di parlare non più dei sogni, ma delle cose e/o delle esperienze reali che hanno creato e creano in loro una serie di emozioni.

Si possono mantenere gli stessi colori delle cornici per caratterizzare ognuna delle sei facce del dado e poi si può chiedere di disegnare o scrivere all'interno di ciascuna faccia l'esperienza vissuta. Quindi:

Nero = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa più paura

Rosso = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa più arrabbiare

Viola = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa essere triste

Arancione = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa essere felice

Azzurro = l'esperienza o la cosa più bella che hai fatto

Verde = l'esperienza o la cosa che ti ha fatto o ti fa divertire

Un'altra possibile attività è quella di utilizzare il dado per far conoscere agli altri qualcosa in più di se stessi. Si chiede di disegnare in ognuna delle sei facce le proprie preferenze relative a:

1. Animale preferito
2. Cibo preferito
3. Hobby preferito
4. Colore preferito
5. Letture preferite
6. Sport preferito.

Lo svolgimento e la dinamica del gioco è la stessa di quello inizialmente proposto.

LA FIGURA MISTERIOSA

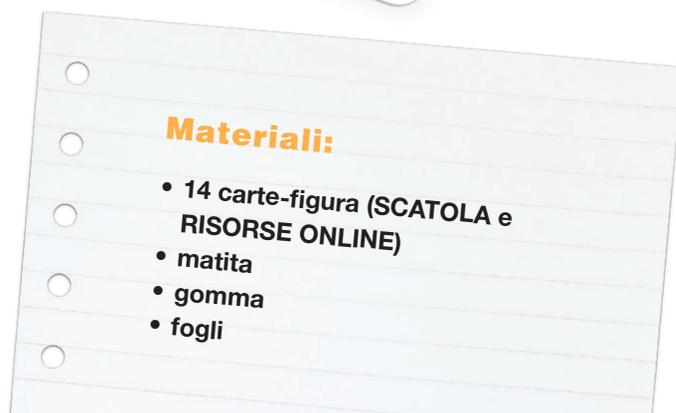
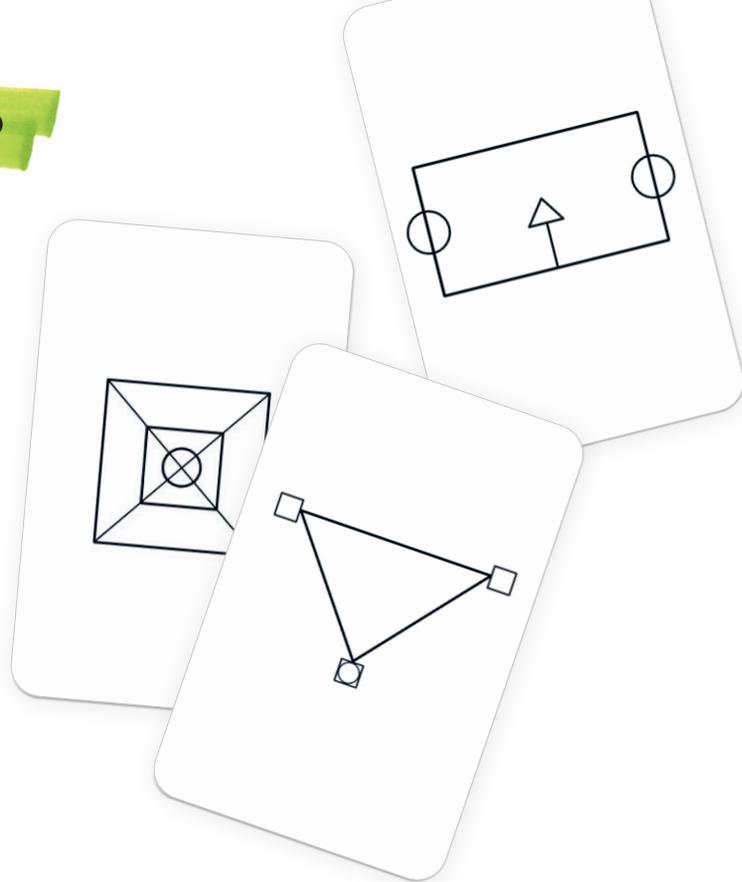
A COPPIE

Tipologia di gioco

- Attività linguistica di ascolto e parlato, attività visivo-spaziale e di costruzione

Obiettivi didattici:

- Ascoltare e comprendere consegne e istruzioni.
- Formulare domande precise e pertinenti di spiegazione e di approfondimento durante o dopo l'ascolto.
- Capire e utilizzare nell'oralità i vocaboli fondamentali e i termini specifici più frequenti legati alla geometria e alla spazialità.



ATTIVITÀ

L'obiettivo del gioco (di coppia) è disegnare correttamente una figura dopo avere ascoltato le istruzioni date dal compagno di gioco.

SVOLGIMENTO

Gli studenti lavorano a coppie, seduti di spalle o comunque in modo che il compagno non veda la carta-figura dell'altro. Ogni alunno della coppia (AB) riceve una carta-figura. L'alunno A deve descrivere la figura rappresentata sulla sua carta con indicazioni chiare e precise al compagno B, in modo che quest'ultimo possa disegnarla correttamente sul suo foglio, in un tempo limite di 10 minuti. L'alunno B, che deve disegnare, può chiedere al compagno A di ripetere l'istruzione o può fare domande di chiarimento a risposta chiusa (sì/no).

Scaduto il tempo, i due compagni confrontano le due immagini (quella della carta-figura e quella disegnata dal compagno) e verificano gli elementi riprodotti correttamente.

Per ogni elemento corretto la coppia guadagna 1 punto.

In seguito i membri della coppia si scambiano i ruoli: l'alunno B descrive dettagliatamente la sua carta-figura, dando indicazioni precise all'alunno A, che a sua volta la deve disegnare correttamente sul suo foglio.

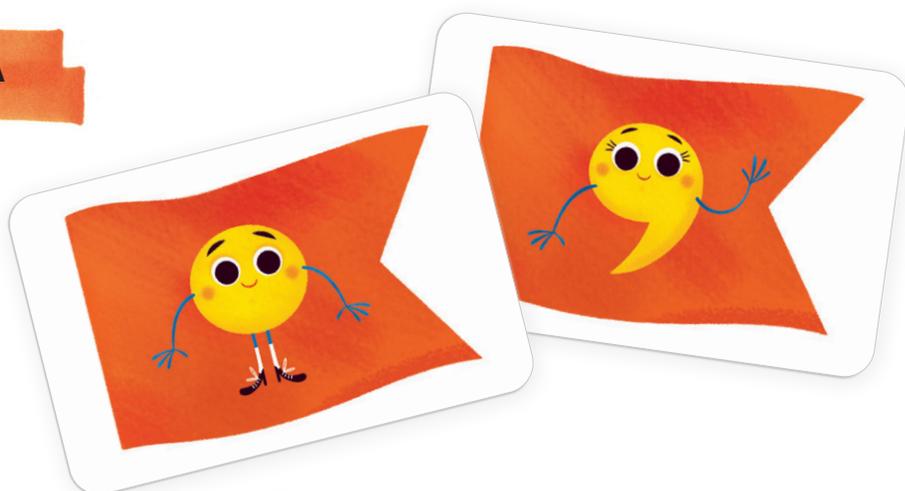
Anche in questo caso, trascorsi 10 minuti, si procede alla verifica e alla valutazione del lavoro e si assegna 1 punto per ogni elemento riprodotto correttamente.

Alla fine si sommano i due punteggi ottenuti e si confrontano con quelli delle altre coppie.

Vince la coppia che ha totalizzato più punti.

Al termine del gioco, nel grande gruppo, ogni coppia argomenta la propria esperienza raccontando le criticità e le difficoltà incontrate, insieme alle strategie risolutive messe in campo.

CHE SEGNO È?



GIOCO DI SQUADRA MOTORIO

Tipologia di gioco:

- Attività linguistica, corporeo-cinestetica

Obiettivi didattici:

- Ascoltare e comprendere frasi e brevi testi.
- Leggere in modo espressivo, rispettando e usando in modo corretto ed efficace i segni della punteggiatura.

Materiali:

- 8 bandierine segni di interpunzione (SCATOLA e RISORSE ONLINE)
- cerchi per attività motoria
- scotch
- plastilina
- bastoncini
- frasi con un segno di interpunzione
- frasi con due segni di interpunzione
- frasi con più di due segni di interpunzione
- scheda di sintesi della funzione dei segni di interpunzione («Segni amici»)

ATTIVITÀ

Il gioco si propone a tre livelli di complessità crescente, con l'obiettivo di far riconoscere i segni di interpunzione, utilizzati in base alla loro funzione, nella lettura di brevi frasi.

SVOLGIMENTO

Si preparano in palestra dei percorsi paralleli (uno per ogni squadra in base alla numerosità della classe), costituiti da 6 o più cerchi ciascuno, all'interno dei quali si deve saltare a piedi uniti. Si collocano le bandierine dei segni, attaccate a un bastoncino e posizionate su una base di plastilina, alla fine di ogni percorso. Le squadre giocheranno in contemporanea, pertanto le bandierine dovranno essere replicate in modo uguale per garantire a ogni squadra la scelta tra tutti i segni di interpunzione possibili. Prima di iniziare, si chiede a ogni squadra di leggere la scheda «Segni amici» (p. 14, fotocopiata dall'insegnante per ogni gruppo) sulla funzione dei vari segni di punteggiatura, per rinforzare le conoscenze sull'argomento.

L'insegnante a questo punto legge una frase tra quelle proposte a pp. 11-12-13, scegliendola in base al livello di difficoltà che riterrà adeguato per la classe e usando un tono di voce il più espressivo possibile. Può anche fotocopiare e ritagliare le frasi ciascuna su una strisciolina di carta, metterle in una scatola o in un cestino e pescare o farle pescare da un alunno, così da creare più aspettativa.

Ogni squadra, dopo aver ascoltato attentamente la frase, si confronta al suo interno per decidere quale segno (o segni) di punteggiatura è presente.

Dopodiché un componente per squadra parte al segnale dato dall'insegnante.

Quindi affronta il percorso motorio saltando a piedi uniti all'interno dei cerchi senza toccarli (se li tocca, ricomincia il percorso daccapo). Alla fine del percorso deve prendere la bandierina (o le bandierine) del segno concordato con i compagni poco prima, ripetere il percorso a ritroso e ritornare alla postazione di partenza, sempre saltando all'interno dei cerchi senza toccarli.

L'insegnante controlla la correttezza di esecuzione del percorso e delle bandierine prese, assegnando 1 punto per chi arriva per primo e 1 punto per ogni segno appropriato alla frase ascoltata.

Si continua in questo modo, con l'insegnante che legge una seconda frase e così via, per dare la possibilità a ogni componente di effettuare almeno una volta il percorso motorio. Vince la squadra che riesce a ottenere il punteggio maggiore.

I testi delle frasi (pp. 11-12-13) sono predisposti secondo tre livelli di difficoltà crescente: nel primo livello il segno di interpunzione da scoprire è uno, per il secondo livello i segni sono due e per il terzo livello sono più di due.

Sarà cura dell'insegnante valutare in base alle competenze linguistiche della classe quali frasi presentare ai bambini. Si ricorda che per le frasi più complesse possono essere accettate anche proposte di punteggiatura alternative, purché argomentate correttamente.

SUGGERIMENTI

Questo gioco può essere proposto anche individualmente, facendo costruire a ogni alunno le proprie bandierine e chiedendo di mostrare quelle che contengono i segni corrispondenti alle frasi lette.

Il gioco si può trasformare inoltre anche in un efficace *compito di realtà* chiedendo di organizzare e poi di partecipare al torneo «Scopri il segno giusto!».

Ogni alunno (o anche a coppie o in gruppi di 3) progetta e scrive delle frasi inserendo opportunamente i segni di interpunzione. Poi legge ogni frase in modo espressivo ai compagni che, da soli, in coppia o in gruppo, devono scoprire i segni inseriti e spiegarne la funzione.

Anche in questo caso si assegnano dei punteggi sulla base dell'individuazione corretta dei segni presenti nella frase. Il punteggio può essere raddoppiato se si esplicita e si argomenta la funzione di ogni segno scoperto.

VARIANTI

Un'ulteriore modalità di gioco può essere proposta mantenendo sia l'organizzazione in squadre, sia la predisposizione dei percorsi motori. Anche in questo caso gli alunni dovranno decidere insieme ogni volta, prima di fare il percorso, quale/i segni andare a prendere e poi con questo/i scrivere una frase corretta che verrà consegnata all'insegnante.

L'insegnante la verificherà e assegnerà il punteggio (1 punto per ogni segno di interpunzione inserito correttamente). Ovviamente più segni si inseriscono correttamente in una frase, più il compito risulterà complesso e più punti si potranno guadagnare.

Al termine del gioco (preventivamente viene definito un tempo limite) si calcoleranno i punteggi ottenuti da tutte le squadre e vincerà la squadra che ne avrà totalizzati di più.

Le bandierine sono scaricabili in versione bianco e nero (da far colorare ai bambini) dalle Risorse online. Il gioco può anche svolgersi individualmente (ognuno gioca per sé, uno alla volta), mantenendo sempre la componente motoria. Si preparano le 8 bandierine sul piedistallo che vengono posizionate alla fine di un unico percorso motorio.

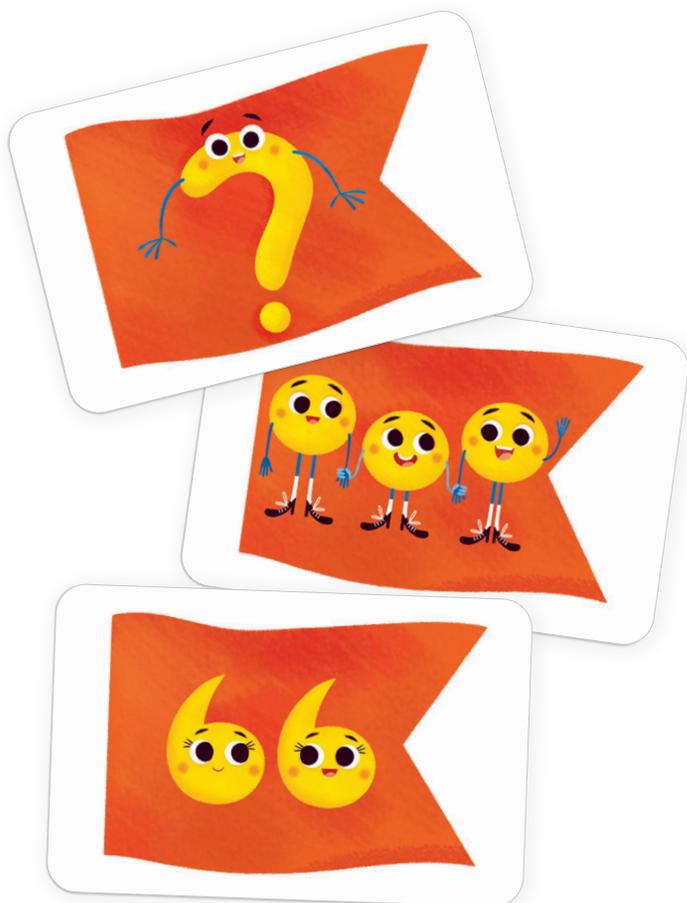
L'insegnante prepara dei cartoncini con i nomi di tutti gli alunni che, seduti, aspettano di essere estratti.

A turno tutti i nomi saranno estratti.

L'insegnante estrae dal sacchetto il nome di un alunno che dovrà fare il percorso motorio, avvicinarsi alle bandierine sui piedestalli, riflettere e poi prendere una o più bandierine (fino ad un massimo di tre), scelte consapevolmente, ritornare al punto di partenza e pronunciare una frase in cui sia presente il segno (i segni) della bandierina presa (o delle bandierine prese). Se la frase risulta corretta (i compagni e l'insegnante avranno il compito di verificare), l'alunno guadagna 1 punto per ogni segno inserito correttamente.

Va da sé che, più bandierine l'alunno sceglie, più complessa sarà la frase da inventare e pronunciare e quindi più difficile risulterà il compito (ma maggiore sarà anche il punteggio in caso di correttezza).

Mentre aspetta il proprio turno, ogni alunno può già pensare alle bandierine da prendere e alle frasi da pronunciare. Dopo aver ottenuto il punteggio, l'alunno che ha appena svolto il compito mette a posto le bandierine prese e l'insegnante estrae il nome di un altro alunno che farà la stessa cosa. Così via finché tutti gli alunni avranno svolto il gioco.



FRASI CON UN SEGNO DI INTERPUNZIONE

OGGI È PROPRIO UNA BELLA GIORNATA!

CHE COSA HAI MANGIATO AL RISTORANTE?

IL LIBRO CHE MI HAI PRESTATO È MOLTO INTERESSANTE.

VUOI IL LATTE O IL CAFFÈ?

NELLA FRUTTA E NELLA VERDURA CI SONO MOLTE VITAMINE.

QUANTO MI PIACEREBBE ANDARE IN VACANZA AL MARE!

MI PIACE MOLTO ANDARE IN LIBRERIA.

LA ZIA HA COMPRATO UN CANE DALMATA.

HAI FATTO I COMPITI PER DOMANI?

VIENI SUBITO QUI!

VAI A STUDIARE ORA?

HO REGALATO UN GATTINO ALLA MIA NONNA.

A TE PIACCIONO LE STORIE DI AVVENTURA O QUELLE DI FANTASCIENZA?

SEI STATO PROPRIO BRAVO!

FRASI CON DUE SEGNI DI INTERPUNZIONE

PREPARATE I QUADERNI, LE SCHEDE SONO SUL TAVOLO.

LA MAMMA HA PREPARATO UNA TORTA AL CIOCCOLATO, SEI CONTENTO?

IERI AL COMPLEANNO DI LUCA È STATO BELLISSIMO: HO CONOSCIUTO TANTI BAMBINI.

STAMATTINA A SCUOLA C'ERA LA VERIFICA: CHE ANSIA!

ANDIAMO A PRANZARE AL BAR; TU PREFERISCI UN TOAST O UN PANINO?

STA PER ARRIVARE LA PRIMAVERA, FINO A POCHI GIORNI FA C'ERA LA NEVE!

IN GIARDINO CI SONO TANTI FIORI: CICLAMINI E ROSE.

IL TELEFONO SQUILLA NEL SALOTTO; RISPONDERÒ PIÙ TARDI.

QUEST'ANNO HO FATTO MOLTE ASSENZE A SCUOLA, CI SARÀ MOLTO DA RECUPERARE!

NELLA NOSTRA CITTÀ CI SARÀ IL CLOWN FESTIVAL; CI ANDIAMO?

NELLA MIA CAMERETTA CI SONO TUTTI I GIOCHI DI QUANDO ERO PICCOLA, LI VUOI VEDERE?

IN FATTORIA MIO ZIO HA ALCUNI ANIMALI: MUCCHE E PECORE.

SENTO UN PO' FREDDO, PER FAVORE PUOI CHIUDERE LA FINESTRA?

CIAO, SEI PROPRIO SIMPATICA!

IERI SIAMO STATI AL CIRCO FINO A TARDI; OGGI SONO PROPRIO STANCO.

LA PROSSIMA ESTATE FARÒ UN VIAGGIO IN AEREO; NON VEDO L'ORA!

FRASI CON PIÙ DI DUE SEGNI DI INTERPUNZIONE

IERI ALLO ZOO HO VISTO: ELEFANTI, TIGRI, LEONI E MOLTI ALTRI ANIMALI.

MIA CUGINA, CHE ABITA A ROMA, VERRÀ A TROVARCI A NATALE; VUOI CONOSCERLA?

OGGI, LA MAESTRA HA RIMPROVERATO GIANNI: «POSSIBILE CHE NON HAI MAI IL MATERIALE NECESSARIO?».

HAI GIÀ FINITO IL COMPITO? COMPLIMENTI, SEI STATA PROPRIO BRAVA!

CHE BELLA GIORNATA; ANDRÒ A FARE UNA BELLA PASSEGGIATA! VUOI VENIRE CON ME?

UFFA, ANCORA QUESTO MAL DI DENTI! OGGI POMERIGGIO DOVRÒ ANDARE DAL DENTISTA.

SCUSA, MI PRESTERESTI I TUOI COLORI? NE HAI COSÌ TANTI!

MARCO, GIULIO E LAURA, I MIEI AMICI PREFERITI, SONO VENUTI A TROVARMİ. TE LI HO MAI PRESENTATI?

LUCA, PAOLA E ANNA, DOVE VI SIETE NASCOSTI? NON RIESCO A TROVARVI!

QUANDO VADO CON I PATTINI, LA MAMMA DICE SEMPRE: «FAI ATTENZIONE A NON CADERE!».

SEGNI AMICI

Ciao, noi siamo i segni della punteggiatura,
un po' come un vigile che mette ordine nel traffico!
Ti diamo indicazioni per non far confusione quando leggi o scrivi.

Io indico
una pausa lunga
con cui si conclude
una frase.



Io indico
una pausa breve,
all'interno della frase
mi trovo negli elenchi
e descrizioni.



Devi sapere che non siamo soli,
abbiamo altri amici che ci aiutano
nel nostro lavoro.
Te ne presentiamo alcuni...

Noi ci troviamo
prima di un elenco,
di una spiegazione e
del discorso diretto.



Noi apriamo e
chiodiamo un discorso
diretto, indichiamo
che qualcuno sta
parlando.



Noi indichiamo
una pausa di breve
durata, la narrazione
prosegue sullo stesso
argomento.



Io indico
una pausa lunga, sono
sempre alla fine della
frase per esclamare,
il tono della voce
scende.



Io mi trovo
alla fine di una
domanda, il tono
della voce
deve salire.



Noi siamo
sempre in tre e
indichiamo un discorso
lasciato in sospeso o
un elenco che
continua.



SCOPRI LA STORIA



Gino era un grande
pesce rosso: un pesce
come tanti...

A COPPIE / GRANDE GRUPPO

Tipologia di gioco

- Attività linguistica di lettura e comprensione
- Attività di problem solving in apprendimento cooperativo

Obiettivi didattici:

- Impiegare tecniche di lettura silenziosa e di lettura espressiva ad alta voce.
- Leggere e confrontare informazioni per comprendere una storia e ricostruirla.

Materiali*:

- testo della storia 1: «Gino, un pesce come tanti»
- 10 carte-sequenza 1 (BLOCCO ALLEGATI)
- testo della storia 2: «Rosa, la formica curiosa»
- 12 carte-sequenza 2 (BLOCCO ALLEGATI)
- buste

ATTIVITÀ

Obiettivo del gioco è ricostruire una storia, ricomponendo le relative sequenze, e leggerla ad alta voce per verificarne l'esattezza.

Il gioco parte da una situazione di problem solving che deve essere risolta. Si svolge in due fasi successive e complementari: in coppia gli alunni leggono silenziosamente le proprie sequenze, le condividono e ricostruiscono la storia misteriosa, poi la leggono con espressività nel grande gruppo.

Si propongono due storie da ricomporre che presentano livelli di difficoltà crescente, sia per il numero di sequenze da riordinare, sia per la complessità della trama.

Per garantire un lavoro di coppia efficace si utilizzano elementi dell'apprendimento cooperativo quali l'interdipendenza di materiali e scopo, e la responsabilità individuale.¹

* Le storie sono una rielaborazione personale di attività presenti in: M. Comoglio, *Educare insegnando*, Roma, Las, 1999.

¹ Maggiori informazioni sono rinvenibili in: M. Comoglio, *Educare insegnando*, Roma, Las, 1999, pp. 27-58.

SVOLGIMENTO

Prima fase

Si formano le coppie di alunni e a ciascuna coppia viene consegnata una busta, nella quale sono state inserite, preventivamente fotocopiate, ritagliate e mescolate, le carte-sequenza della storia da ricomporre. Ogni carta-sequenza è composta dalla didascalia scritta su un lato e dalla corrispondente rappresentazione grafica sull'altro lato, in modo che gli alunni possano avere subito un riscontro visivo di ciò che hanno compreso dalla lettura. Nella coppia, gli alunni si distribuiscono equamente le carte-sequenza (5+5 o 6+6), leggono silenziosamente le proprie per un tempo limite di 3 minuti, dopodiché insieme provano a ricomporre la storia condividendo quanto letto individualmente su ogni carta (senza mostrarla al compagno), nel tempo limite di 10 minuti. Una volta riordinate tutte le carte-sequenza della storia (dal lato delle immagini o delle didascalie scritte), gli alunni si esercitano a leggerle con espressività, alternandosi nella coppia, per poterlo fare successivamente in modo efficace davanti ai propri compagni.

Seconda fase

Entrambi i componenti di ogni coppia leggono ad alta voce, alternandosi, davanti al gruppo classe le sequenze riordinate della storia, connotando espressivamente tutti i passaggi narrativi e i dialoghi presenti.

Il gruppo dei compagni e l'insegnante, dopo aver ascoltato attentamente, valutano la performance della coppia e assegnano:

- 2 punti se la storia è stata ricostruita correttamente;
- altri 2 punti se è stata letta da entrambi con espressività.

In classi particolarmente numerose e/o se l'insegnante lo ritiene opportuno, si possono estrarre a sorte le coppie che leggeranno la storia, facendo attenzione però a coinvolgere sempre tutti nelle attività successive.

SUGGERIMENTI

Questo gioco, a un livello di complessità maggiore, può essere proposto anche individualmente: ogni alunno legge in silenzio le proprie carte-sequenza, le riordina e ricostruisce la storia assegnata.

Il gioco può essere proposto come *compito di realtà* che coinvolge anche le competenze di scrittura: l'insegnante assegna a ogni alunno il testo di un'altra storia e chiede di dividerla in sequenze (il numero viene indicato dall'insegnante in base alla difficoltà che ritiene adeguata) o di inventare e scrivere una nuova storia in sequenze, costruendo poi per ogni sequenza la carta con la relativa rappresentazione grafica. I mazzi di carte-sequenza così costruiti verranno scambiati tra gli alunni della classe, che si troveranno a lavorare con tante storie diverse create dai compagni.

GINO, UN PESCE COME TANTI

Gino era un grande pesce rosso: un pesce come tanti... di quelli che si trovano spesso nei libri di storie. Viveva felice con la sua famiglia in un grande stagno ai limiti di un bosco.

Un giorno di primavera, Gino nuotava tranquillamente nello stagno, si sentiva libero e felice: «Che bello... ora sì che posso davvero rilassarmi!».

Mentre nuotava, notò in lontananza un grande e succoso verme che galleggiava a fior d'acqua.

«Mmm... che bocconcino prelibato!» pensò e si avvicinò velocemente.

Gino era un pesce estremamente goloso e sapeva bene quanto fossero buoni e deliziosi i vermicelli.

«Sarebbe un ottimo spuntino per la mia merenda» pensò Gino, che in un battibaleno nuotò in direzione del malcapitato.

«È giunta la tua ora!» pensò Gino e con un sol boccone afferrò il povero animaletto.

«Ma... cos'è che mi punge in bocca? Aiutooooo!».

Improvvisamente Gino provò un dolore fortissimo e, prima che si rendesse conto di cosa fosse accaduto, si sentì trascinare fuori dall'acqua.

In un attimo si trovò in aria... attaccato al filo di una canna da pesca!

«Povero me, che mi è successo?». Gino si sentì triste, molto triste, e pensò che forse avrebbe fatto meglio ad essere un po' meno goloso.

ROSA, LA FORMICA CURIOSA

Rosa era una formica molto simpatica e gentile, ma aveva un unico grande difetto che spesso le creava innumerevoli problemi: era molto, troppo curiosa.

Un giorno decise di andare a esplorare nuovi territori e, un po' per curiosità e un po' perché aveva una gran sete, decise di andare a scoprire cosa ci fosse di nuovo nel fiume. Stava bevendo, quando improvvisamente una zampetta scivolò sopra un ciuffo d'erba.

Rosa cadde in acqua e fu trascinata via dalla corrente.

«Aiuto... aiuto! Qualcuno mi aiuti!» urlò Rosa. Stava quasi annegando, quando una colomba accovacciata sopra un ramo che sporgeva dall'acqua la sentì.

«Povera formichina,» pensò la colomba «così morirà!», e subito staccò una foglia dal ramo e la lasciò cadere in acqua.

La foglia cadde proprio vicino alla formica, che con un ultimo sforzo ci saltò sopra. «Oh, che spavento!»

sospirò Rosa. «Ci è mancato davvero poco questa volta!».

Alzò gli occhi e vide la colomba: «Grazie, grazie tante! Mi hai salvato la vita e te ne sarò sempre riconoscente!». Così dicendo navigò sicura sopra la foglia fino alla riva del fiume.

Poco dopo arrivò, vicino all'albero, un cacciatore con in mano un fucile.

Rosa capì subito le sue intenzioni e correndo più che poteva pensò: «Ah sì? Ora ti sistemo io...».

Appena fu vicino al piede del cacciatore, si arrampicò sulla sua caviglia e cominciò a dare dei bei morsi: uno, due, tre... poi sempre più veloci: quattro, cinque, sei... «Ahi, accidenti! Che cos'è?». Per il fastidio il cacciatore lasciò cadere in terra il fucile, da cui partì un colpo... BUMMMM!

La colomba, avvisata dal rumore, comprese il pericolo e, rivolgendosi alla formica, disse: «Grazie, amica mia!» e in men che non si dica volò via.

IDENTIKIT

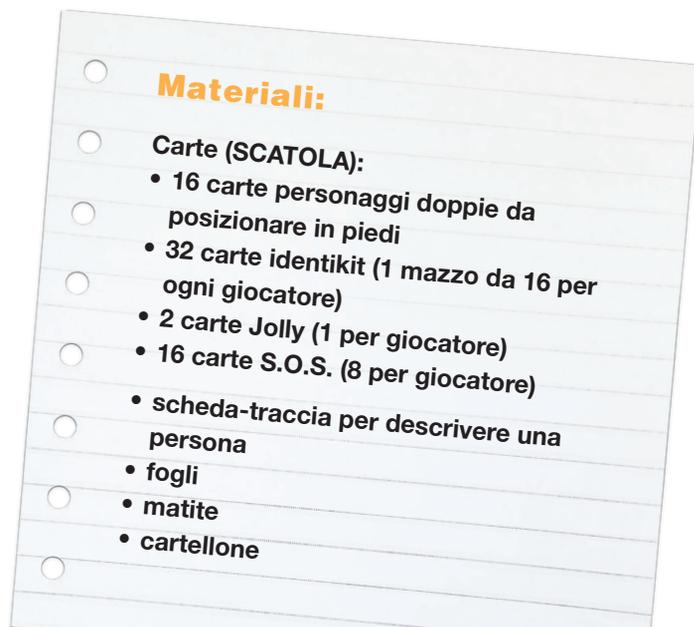
A COPPIE / A SQUADRE

Tipologia di gioco

- Attività linguistica

Obiettivi didattici:

- Scrivere testi descrittivi di persone utilizzando tecniche di facilitazione e schemi.



ATTIVITÀ

Attraverso questo gioco i bambini sono stimolati a comprendere l'importanza di osservare con attenzione tutti gli elementi caratterizzanti che distinguono un individuo dall'altro e l'efficacia di seguire un iter procedurale specifico per descrivere correttamente una persona.

SUGGERIMENTI

In un primo momento è utile far giocare liberamente gli alunni senza il supporto delle carte Jolly e S.O.S., in modo che si rendano conto della necessità di seguire una strategia e una logica nel fare domande, per circoscrivere il campo di indagine e indovinare con il minor numero possibile di tentativi il personaggio dell'identikit.

In un secondo tempo, dopo averne discusso collettivamente, si introducono nel gioco le carte di supporto Jolly e S.O.S.

Queste carte diventano aiuti importanti per portare a termine positivamente il gioco e fanno sperimentare l'utilità di avere una traccia nella descrizione del personaggio.

Le carte Jolly invitano a fare attenzione ad alcuni aspetti fisici, mentre le carte S.O.S. aiutano a identificare alcune caratteristiche relative a *Statura, Corporatura, Volto, Capelli, Occhi, Naso, Bocca e Mento*.

SVOLGIMENTO

All'inizio della partita ognuno dei due giocatori della coppia pesca una carta dal mazzo delle carte personaggi e la posiziona verticalmente davanti a sé, piegandola in modo corretto e in modo che l'altro giocatore non possa vederla.

Poi ogni bambino prende il proprio mazzo di carte identikit.

Si parte con una «conta» per stabilire chi inizia il gioco, ovvero chi inizia a porre le domande chiuse (a cui si può rispondere solo con Sì o No) sulle caratteristiche fisiche del personaggio da indovinare.

Solo a partire dalla quinta domanda è possibile utilizzare anche la carta Jolly e le carte S.O.S. e chiedere il genere del personaggio o che tipo di abbigliamento indossa (senza però chiedere il colore degli indumenti).

Una volta che il compagno ha risposto, è compito dell'altro giocatore escludere, scartandole, le carte identikit che non corrispondono ai personaggi con quelle caratteristiche.

Chi, dopo varie domande, pensa di aver individuato il personaggio dell'identikit può provare a indovinare. Il punteggio è assegnato così:

- 1 punto se indovina
- perdita di quella partita se non indovina.

La partita completa può essere costituita da tre, cinque o anche più partite, in base a come viene stabilito all'inizio.

ULTERIORI SVILUPPI

Una volta interiorizzata la struttura da seguire e individuati gli elementi di cui tener conto per una descrizione completa ed efficace, gli alunni hanno tutti gli strumenti necessari per fare anche accurate descrizioni scritte.

Un'ulteriore proposta in questo senso è un'attività di coppia nella quale due alunni posizionati uno di fronte all'altro hanno il compito di descriversi a vicenda, scrivendo un breve testo sulla base delle indicazioni fornite dalle carte S.O.S., per poi rappresentarsi graficamente anche con un disegno.

Finita l'attività, nel grande gruppo in *circle time* si leggono e si discutono tutte le descrizioni e, se presenti, anche i disegni.

Ogni descrizione con la relativa immagine può essere inserita in un grande cartellone collettivo da appendere in classe come documentazione e memoria storica delle attività realizzate.

A conclusione dell'attività e per consolidare le competenze apprese, può essere assegnato il compito di descrivere una persona seguendo le indicazioni presenti sulla scheda «Traccia per descrivere una persona» (pp. 19-20) fotocopiata e distribuita dall'insegnante.

VARIANTI

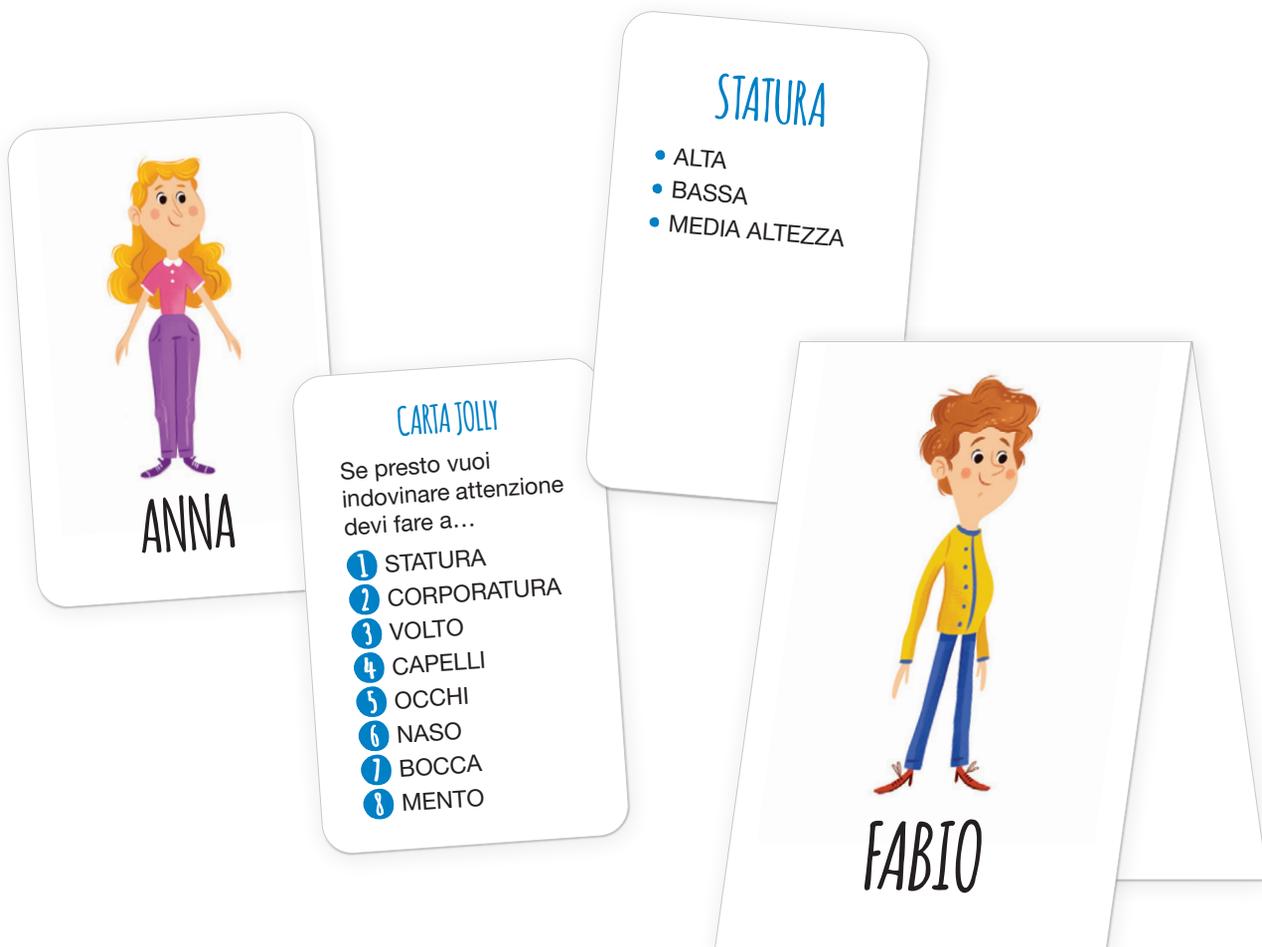
Si possono proporre due varianti al gioco base, di complessità diversa e crescente. Per un livello più semplice, è possibile restringere il campo di indagine a metà delle carte fornite, scegliendo inizialmente il genere dei personaggi con i quali giocare (maschili o femminili). In questo caso si giocherebbe con la metà delle carte, cioè 8. Per un livello più avanzato, è possibile richiedere di indovinare due personaggi invece di uno, rendendo così doppiamente più complesso il compito di ogni giocatore.

Questo gioco è molto utile anche per allenare abilità più creative e fantasiose, oltre a quelle descrittive. Si può ad esempio chiedere all'alunno che ha indovinato il personaggio di «dargli vita», come se questo potesse diventare una persona reale, inventando e descrivendo ai compagni il nome e alcuni aspetti della sua vita «immaginaria».

La traccia da seguire potrebbe essere questa:

- Chi è?
- Dove abita?
- Cosa fa?
- Quali sono i suoi hobby?

Si possono aggiungere nuove domande a piacere.



TRACCIA PER DESCRIVERE UNA PERSONA

CHI È?

COSA FA?

QUANTI ANNI HA?

COM'È?

(scegli gli aggettivi più adatti per la persona che stai descrivendo)

STATURA

alta, bassa, media altezza

CORPORATURA

robusta, grassa, massiccia, imponente, tarchiata, esile, minuta, minuscola, snella, slanciata, magra, ecc.

VOLTO

ovale, rotondo, affilato, paffuto, smunto, pallido, roseo, liscio, rugoso, lentiginoso, ecc.

CAPELLI

biondi, neri, castani, rossi, bianchi, brizzolati, lisci, ricci, ondulati, soffici, crespi, mossi, folti, radi, ordinati, scomposti, disordinati, raccolti, lunghi, corti, ecc.

SOPRACCIGLIA

folte, rade, arcuate, ricurve, ravvicinate, distanziate, ecc.

OCCHI

grandi, piccoli, tondi, allungati, sporgenti, incavati, chiari, scuri, neri, castani, marroni, azzurri, verdi, luminosi, spenti, sorridenti, tristi, ecc.