

Rossana Colli, Monica Colli e Angela Di Corato

NEL PAESE DI GRAMMATICA

GIOCHI E ATTIVITÀ PER LE CLASSI SECONDA,
TERZA E QUARTA DELLA SCUOLA PRIMARIA



Erickson

INDICE

Introduzione	7
Non un metodo, ma una metodologia	11
Per una grammatica viva	19
Nel paese di Grammatica	23
Guida alla navigazione	27

GUIDA ALLA NAVIGAZIONE

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Nel paese di Grammatica*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

Il login

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra» sarà possibile creare il proprio profilo. L'utente dovrà scrivere il proprio nome e scegliere un avatar, tra quelli presenti, che lo accompagnerà nel corso delle attività (figura 1).



Fig. 1 Creazione nuovo profilo

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista dei profili creati (figura 2); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «inizia», si accede alla relativa area personale.



Fig. 2 Lista profili

È possibile modificare o eliminare i profili già creati cliccando l'icona della matita, in basso a destra. Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo profilo cliccando sul pulsante «+». Entrando nell'area personale di ogni profilo si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura 3).

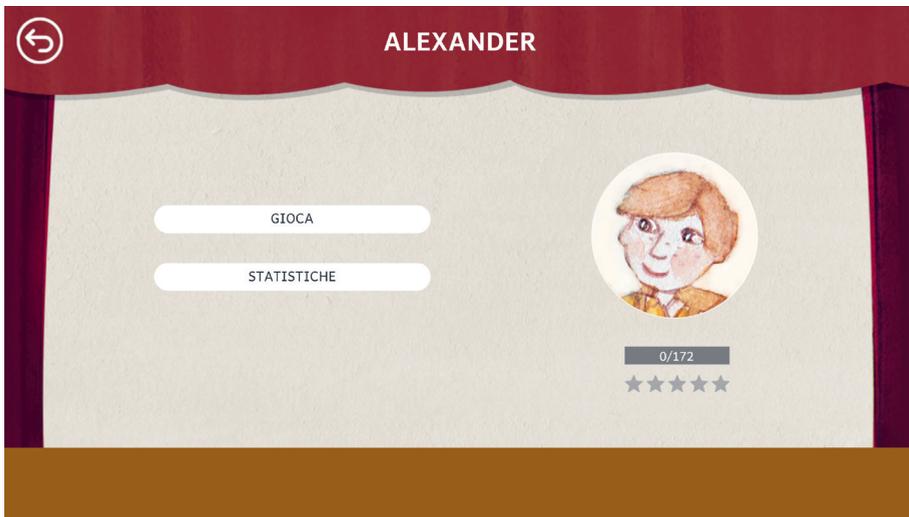


Fig. 3 Area personale

Il menu

Dal menu è possibile accedere alle due aree principali, suddivise in base all'età degli alunni che dovranno affrontarle (figura 5):

- Classe seconda
- Classe terza e quarta

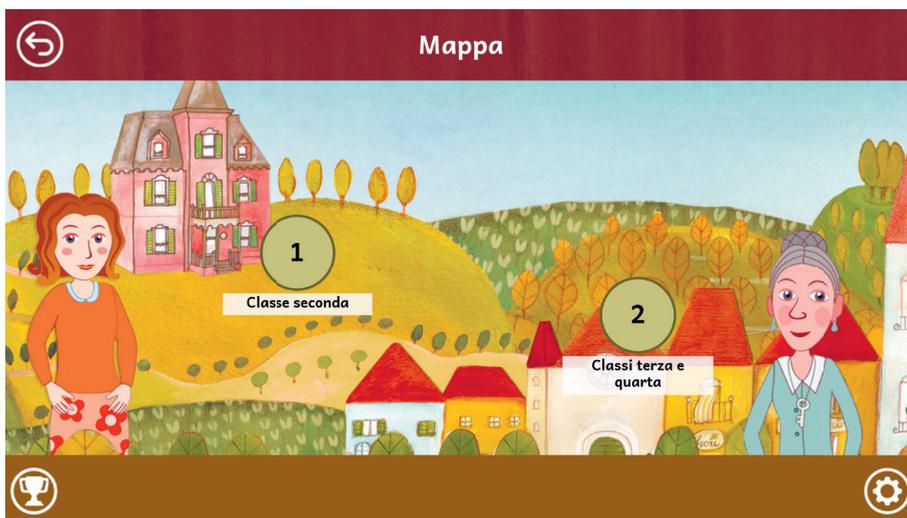


Fig. 4 Menu di scelta della sezione

Opzioni

Cliccando sul pulsante dell'ingranaggio in basso a destra si accede al menu «Opzioni», dove è possibile modificare le impostazioni della sessione di gioco.

La videata è composta da tre pulsanti: «Testo maiuscolo», «Risposta dopo tre tentativi» e «Istruzioni sempre visibili».

Testo maiuscolo

Cliccando su questo pulsante è possibile visualizzare il testo delle storie e degli esercizi in maiuscolo o minuscolo. Di default, il carattere è impostato sul minuscolo.

Risposta dopo tre tentativi

Dopo tre tentativi sbagliati, la web app fornisce automaticamente la soluzione all'attività. Il presente pulsante consente di attivare o disattivare questa funzione.

Istruzioni sempre visibili

Cliccando sul pulsante si può scegliere se svolgere gli esercizi con istruzioni sempre visibili o a scomparsa.

Premi

Nell'area «Premi» è possibile visualizzare i premi conquistati durante lo svolgimento delle attività. Al completamento di ogni storia e dei relativi esercizi, l'utente riceve come ricompensa un premio che ricorda la relativa sezione; tutti i premi vinti dall'utente sono raccolti in quest'area.

Struttura della web app

Una sezione è dedicata ai bambini della seconda classe della primaria, l'altra ai bambini della terza e della quarta. Ciascuna sezione propone delle storie e una serie di attività per apprendere in modo giocoso la grammatica utilizzando colori e simboli della didattica montessoriana e racconti e filastrocche della pedagogia Waldorf. Alla fine di ciascuna attività, sarà presentato un riepilogo in cui verrà mostrata la percentuale di correttezza (figura 5).



Fig. 5 Esercizio completato

Sezione «Classe seconda»

Le attività proposte in quest'area si aprono con la narrazione della storia «I tre fratelli», che i bambini possono leggere e ascoltare allo stesso tempo (figura 6).



Fig. 6 La storia «i tre fratelli»

La storia fornisce un punto di partenza da cui prenderanno il via le proposte operative per la classe seconda sulle componenti fondamentali della grammatica italiana: i verbi (o azioni), gli aggettivi (o qualità), i nomi e gli articoli.

Con il supporto della web app e dell'insegnante alunne e alunni:

- svolgeranno attività di riconoscimento degli elementi della frase all'interno di brevi brani e di frasi;
- mimeranno azioni recitando filastrocche (figura 7);
- disegneranno situazioni descritte dalla maestra Maria Sole o nei testi di riferimento;
- assoceranno nomi e qualità;
- caratterizzeranno immagini;
- incominceranno a riconoscere e distinguere nomi comuni da nomi propri;
- si alleneranno nella trasformazione di articoli, nomi e aggettivi dal maschile al femminile (figura 8), dal singolare al plurale e viceversa, scoprendo che alcuni nomi restano invariati nel cambio di numero e che altri si modificano completamente nella scrittura o nel significato.



Fig. 7 La filastrocca da mimare «Lavandaia Caterina»



Fig. 8 L'attività «Articoli e nomi: maschile e femminile»

Sezione «Classi terza e quarta»

La sezione dedicata agli alunni delle classi terza e quarta propone come filo conduttore per le attività grammaticali le storie «Benvenuti nel paese di Grammatica!» e «Il banchetto di Re Discorso» (divisa in due parti). Le due storie e le relative attività hanno lo scopo di avviare una riflessione linguistica sugli elementi che si utilizzano per comunicare oralmente e in forma scritta: gli articoli, le preposizioni semplici e articolate, i nomi, gli aggettivi, le congiunzioni, i pronomi personali, i verbi e le coniugazioni. È importante che ogni insegnante tenga conto della provenienza geografica di alunni e alunne, dal momento che spesso bambini e bambine provenienti da contesti migratori a casa parlano una lingua diversa dall'italiano. Nel presentare gli articoli e i nomi, per esempio sarebbe utile dare il via a delle comparazioni: «Il nome lago, nella tua lingua è maschile o femminile? Davanti ai nomi usate gli articoli?» e così via.

Guidati dalla professoressa Grammatica, gli alunni affronteranno un percorso in cui si eserciteranno a:

- riconoscere gli articoli determinativi e gli articoli indeterminativi, associandoli ai nomi corretti e individuandoli all'interno di testi più o meno

- complessi;
- distinguere il nome a seconda che indichi una cosa, una persona o un animale (figura 9);
 - riconoscere nomi propri e nomi comuni, maschili e femminili, singolari e plurali, concreti e astratti, primitivi, derivati e alterati, collettivi e composti, raffigurando anche quanto descritto nel testo;
 - descrivere immagini e inventare frasi utilizzando i verbi e facendo attenzione ai tempi e alle persone (figura 10);
 - associare a ciascun nome l'aggettivo qualificativo, riflettendo sulla declinazione e sui gradi;
 - completare frasi utilizzando le preposizioni (semplici e articolate) e le congiunzioni più opportune;
 - completare frasi con i pronomi personali;
 - analizzare il compito dei verbi ausiliari essere e avere in relazione agli altri verbi (figura 11) e fare comparazioni con le altre lingue madri di bambine e bambini presenti nel gruppo classe (la lingua araba, per esempio, ricorre a sinonimi, perifrasi, verbi diversi, particelle, pronomi ed elementi che non hanno nulla a che vedere con un verbo 'essere' inteso in senso indoeuropeo);
 - riconoscere i verbi in base alla coniugazione;
 - riconoscere quando una frase è completa di tutti i suoi elementi base (soggetto e verbo);
 - riflettere sulle coniugazioni dei verbi essere e avere al modo indicativo, consultando delle pratiche tabelle.



Fig. 9 L'attività «Ed ecco il nome»



Fig. 10 L'attività «Immagini e frasi»



Fig. 11 L'attività «Essere a avere»

Statistiche

In quest'area (figura 12) è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. È possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singolo esercizio. In tabella vengono riportati i seguenti dati:

- il numero dell'esercizio;
- le opzioni impostate per l'esercizio;
- la data e l'ora di svolgimento;
- la percentuale di correttezza dell'esercizio;
- il numero di videate corrette sul totale.

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Esporta» (non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio; l'esportazione è sempre completa).



Fig. 12 Statistiche

Trasformare l'apprendimento della grammatica in un'avventura divertente, stimolante e motivante è possibile!

Nel paese di Grammatica presenta una metodologia innovativa capace di catturare l'interesse di alunne e alunni dei primi anni della scuola primaria, rendendo lo studio delle regole grammaticali un gioco coinvolgente e appassionante.

Attraverso le storie proposte e le successive attività che coinvolgono e appassionano bambine e bambini, la grammatica diventa una piacevole scoperta. Il tutto integrando alcuni degli stimoli provenienti dall'insegnamento della grammatica secondo il metodo Montessori, quali l'utilizzo di simboli colorati, con gli impulsi artistici ed evocativi propri dell'insegnamento delle scuole Waldorf.

Il volume completa la web app con una guida alla navigazione e un'introduzione metodologica al percorso.



9 788859 040453

Guida +
Web app