

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

Informazioni generali	
Titolo	Il gioco delle scatole
Istituto scolastico	Istituto Comprensivo Marco Polo, Prato, Scuola primaria "Cesare Guasti"
Autrici	Barsi Caterina, Mimi Roberta, Curto Silvana, Turrito Laura
Abstract	Questo percorso didattico si snoda intorno alle fiabe e coinvolge aspetti linguistici diversi. L'esperienza ci ha indotto a ritenere la fiaba e la favola (rivisitate graficamente, drammatizzate e così via) strumenti utili per l'integrazione culturale e linguistica, nonché per il coinvolgimento di tutti gli alunni prescindendo dalle diverse abilità e dai diversi stili cognitivi. Per mezzo delle fiabe si lavora sulla lettura e sulla comprensione del testo, sull'analisi morfologica delle parole e sull'individuazione della struttura della frase.
Target	Alunni delle classi seconda e terza della scuola primaria. Alunni che studiano l'italiano come L2, fino alla classe quinta.
Curricolo	Italiana e Italiano L2
Prerequisiti	Per lavorare direttamente con la risorsa è opportuno possedere una conoscenza della lingua italiana di primo livello. Il percorso può essere comunque proposto anche in classi con alunni stranieri neo-arrivati, in questo caso si consiglia di presentare le fiabe con approcci diversi: lettura di storie per immagini, elaborazione grafica, rappresentazione scenica (mimo/teatro) e di rimodulare le varie attività in base alle competenze linguistiche degli alunni. Il gioco può essere affrontato in modo "intuitivo" o in modo "riflessivo": per un'esecuzione "intuitiva" del gioco, è sufficiente un livello base di acquisizione della lingua italiana; per l'approccio più riflessivo sulla sintassi o sulle regole grammaticali, è invece necessaria una competenza linguistica più elevata.
Obiettivi	Valorizzare le culture di appartenenza dei bambini della classe Favorire la discussione e lo scambio nella classe Motivare gli alunni all'apprendimento delle strutture di base della lingua italiana Introdurre le strutture grammaticali di base Descrivere la sintassi della frase semplice

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

	<p>Stimolare la riflessione sulla lingua italiana e le sue regole</p> <p>Stimolare lo sviluppo delle capacità di ascolto degli alunni</p> <p>Sviluppare il lessico, ampliando la conoscenza di termini di uso comune</p>
Il prodotto	
Descrizione	<p>La risorsa è una presentazione in Power Point, che presenta un gioco linguistico. Dopo una parte introduttiva dove vengono presentate in breve le fiabe di Pinocchio, Cappuccetto Rosso e Biancaneve, e proposte alcune attività propedeutiche, si passa al gioco vero e proprio.</p> <p>Il gioco consiste nel ricomporre le frasi che descrivono alcuni momenti delle fiabe suddette, rappresentati da un'immagine. Le frasi devono essere formate scegliendo le parole dalle scatole presenti: scatola dei nomi, dei verbi, degli articoli, ecc.</p> <p>Il gioco prevede tre livelli, ognuno dei quali è abbinato ad una fiaba (Le avventure di Pinocchio - livello 1, Cappuccetto Rosso - livello2, Biancaneve e i sette nani – livello 3). Ad ogni livello corrisponde un numero di scatole diverso: sono tre nel primo livello, quattro nel secondo e cinque nel terzo. Inoltre, nelle scatole dei sostantivi del secondo e del terzo livello, i nomi dei soggetti delle frasi sono mescolati a quelli che fanno parte dei complementi di luogo, di termine, ecc. Tale caratteristica aumenta notevolmente la difficoltà e determina la necessità di una maggiore riflessione e discussione in classe.</p>
Tipologia	Gioco
Formato tecnico	.ppt
Modalità di realizzazione	La risorsa è stata realizzata con il programma PowerPoint. Le immagini delle fiabe sono state scaricate da siti internet e, ove necessario, ritoccate usando il programma Paint. Le scatole sono state create con gli strumenti di PowerPoint e colorate usando Paint.
Il processo	
Modalità di svolgimento	<u>Prima opzione:</u> Questo gioco può servire a lanciare un percorso sulla fiaba che preveda la lettura animata o il racconto per immagini di almeno una delle tre fiabe indicate e che si arricchisca poi con la conoscenza di fiabe dei paesi da cui provengono i bambini coinvolti (proponendo, se possibile, anche la lettura nelle lingue originali). In questo caso si può scegliere di limitarsi ad usare la prima parte della presentazione e di rimandare ad un momento successivo il lavoro sulle

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

	<p>strutture morfologiche e sintattiche della frase.</p> <p><u>Seconda opzione:</u> Il gioco si può inserire in un percorso già strutturato sul racconto fantastico che abbia presentato le tre fiabe presenti nella risorsa. In questo caso potrà essere più semplice per gli alunni ricostruire le frasi in quanto conoscono i protagonisti e le vicende delle storie a cui le frasi si riferiscono. In questo caso si può lavorare più approfonditamente sulla grammatica o sulla sintassi eventualmente ampliando con nuove slide gli esercizi proposti. Si consiglia comunque di concludere il percorso solo dopo aver presentato anche alcune fiabe dei paesi da cui provengono i bambini stranieri. Rispetto alla prima opzione, la seconda richiede una maggiore attenzione alle regole della lingua italiana, una migliore capacità di riflessione su di esse e una più attenta mediazione da parte del docente, soprattutto in presenza di alunni non italofoni.</p>
Strategie didattiche	<p>Il percorso sulle fiabe prevede l'utilizzo di vari tipi di strategie didattiche: dalla lettura animata, al racconto, alla discussione in classe su possibili finali diversi da quelli conosciuti, alla produzione di fiabe inventate (singolarmente o a coppie e in base al livello di conoscenza dell'italiano).</p> <p>Le modalità di presentazione e i risultati attesi dovranno adeguarsi alla classe, se omogenea, o dovranno essere stratificate in presenza di bambini con scarsa conoscenza della lingua italiana.</p> <p>L'utilizzo della LIM per questo gioco, inserito in una lezione guidata e mediata dall'insegnante, è pensato per stimolare la discussione tra gli alunni. Le fiabe e la forma ludica dell'attività diventano stimolo per riflettere consapevolmente sulle regole grammaticali.</p>
Strategie valutative	<p>Le verifiche si svolgeranno in itinere: l'insegnante potrà così rendersi conto del livello di apprendimento degli alunni sia per quanto riguarda la lettura e la comprensione dei testi delle varie fiabe, sia riguardo agli argomenti di morfologia e sintassi affrontati e, eventualmente, procedere con attività di approfondimento o con diverse modalità di spiegazione. La valutazione sarà quindi relativa alle osservazioni sistematiche e a prove riguardanti l'apprendimento/consolidamento delle regole grammaticali, strutturate in base alla classe e alla conoscenza della lingua italiana. Inoltre, nella risorsa, le ultime tre diapositive contengono le frasi esatte e possono essere utilizzate come strumento di controllo direttamente dai bambini alla fine del gioco, così da favorire l'autovalutazione.</p>
Allegati (inclusi nella pacchetto "Contenuti didattici digitali")	
Allegato n. 1	Il gioco delle scatole.ppt
Allegato n. 2	Schede alunni.doc

Il percorso didattico passo dopo passo

Dopo che la classe è entrata in contatto con una o più fiabe a cui si riferisce il gioco, utilizzando le modalità più idonee (lettura del testo da parte dell'insegnante o individuale, drammatizzazione, lettura di immagini), l'insegnante predispone l'utilizzo della risorsa "Il gioco delle scatole". Mostra la prima diapositiva, chiedendo ad un alunno di leggere il titolo e la spiegazione del gioco. Gli alunni ascoltano e osservano la diapositiva.



Figura 1 – Pagina 1 risorsa "Il gioco delle scatole"- Copertina

L'insegnante chiede quindi di spiegare il contenuto della prima pagina e facilita il confronto tra gli alunni per giungere all'interpretazione corretta. Successivamente propone di indovinare quali saranno le fiabe su cui verterà il lavoro in base alle immagini sulla schermata. In questo modo, il docente può rilevare facilmente se le fiabe sono note a tutti e, eventualmente, invita gli alunni che le conoscono a raccontarle in breve. Si procede poi all'esplorazione del prodotto. Nelle prime pagine vengono introdotte le tre fiabe. Ad ognuna sono dedicate tre diapositive: la prima presenta i personaggi principali, le altre mostrano la storia. Su ogni pagina si trovano quattro/cinque immagini corredate da semplici didascalie.

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti

SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

Biancaneve: ti presento i personaggi



Biancaneve

La Regina cattiva e il suo specchio magico

La vecchia strega

I sette nani

Gli animali del bosco

Il principe

Figura 2 – Pagina 8 risorsa “Il gioco delle scatole”- Presentazione dei personaggi

Biancaneve: ti racconto la storia



Biancaneve è una bella fanciulla che vive al castello con la Regina, la sua matrigna

La Regina cattiva parla con lo specchio magico. Lo specchio le dice che Biancaneve è la più bella. La regina decide di uccidere Biancaneve.

Biancaneve scappa nel bosco. I piccoli animali parlano con Biancaneve e la portano al sicuro nella casa dei sette nani.

Biancaneve si prende cura di loro. I nani felici cantano nel bosco.

Figura 3 – Pagina 9 risorsa “Il gioco delle scatole”- la storia in breve

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti

SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

Dopo questa prima attività di familiarizzazione con le trame delle fiabe, l'insegnante può proporre la diapositiva che guida all'analisi di semplici frasi nucleari relative alla fiaba di Cappuccetto Rosso. Il docente apre il software della LIM per poter usare la penna e scrivere sulla diapositiva.

Componiamo la frase

Riscrivi le parole nei cartellini accanto alle figure: leggi bene la domanda

Chi è? Cosa fa?

LA MAMMA LA NONNA DORME PARLA

Figura 4 – Pagina 11 risorsa “Il gioco delle scatole”- Distinguere soggetto e predicato

Date alcune immagini relative alla storia e i sintagmi delle frasi minime ad esse relative, si chiede all'alunno di riscrivere le parole negli spazi vuoti. L'esercizio è facilitato dal colore del bordo dei sintagmi. Si tratta di un semplice esercizio per l'avvio all'analisi logica della frase. La pagina successiva può invece servire per un primo livello di analisi grammaticale. La diapositiva mostra due scatole di colore diverso, una per i verbi e una per i nomi, e una serie di cartellini contenenti parole-nome e parole-verbo. Si chiede all'alunno di colorare i cartellini con il colore della scatola corrispondente e poi di “metterli” nella scatola con una freccia. Chiaramente occorre sempre cercare di coinvolgere il gruppo classe nell'attività, per non correre il rischio di un lavoro individuale alla LIM che comporterebbe inevitabili cali di attenzione.

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti

SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

Tanti nomi ... tante azioni

Colora di verde i cartellini che contengono i nomi e di viola quelli che contengono le azioni poi collegali alla scatola giusta con una freccia

GATTO DORME PARLA BRUCIA FANCIULLA
NANI MANGIA BURATTINO BAMBINI FATA RIDONO
REGINA CANTANO PARLANO SALE
ANIMALI

Nomi Verbi

Figura 5 – Pagina 13 risorsa “Il gioco delle scatole”- Discriminare nomi e verbi

Al termine di questa prima parte introduttiva, si passa alla seconda parte del “Gioco delle scatole”. L’insegnante sceglie il livello del gioco da cui partire e accede alla diapositiva relativa.

Articoli: I, IL, LA, IL

Nomi: GATTO, BAMBINI, BURATTINO, FATA

Verbi: RIDONO, MANGIA, DORME, BRUCIA

Soluzione ▶ Livello 2 ▶ Livello 3 ▶

Figura 6 – Pagina 15 risorsa “Il gioco delle scatole”- attività Livello 1

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti

SCHEMA METODOLOGICO-DIDATTICA

L'insegnante chiede agli alunni di descrivere ciò che vedono, stimolandoli a parlare delle scatole e delle loro differenze (nomi, verbi, articoli). Gli allievi descrivono la diapositiva dedicando particolare attenzione alle scatole e al significato delle parole che contengono. L'insegnante invita quindi gli alunni a formare la prima frase. Anche in questo caso si raccomanda di sollecitare la partecipazione di tutta la classe: un alunno prova a scrivere alla LIM la frase giusta, i compagni sono chiamati a fare osservazioni, a dare suggerimenti e a correggere eventuali errori. L'insegnante pone domande per stimolare la riflessione grammaticale, come ad esempio: "Perché al nome **gatto** è stato abbinato l'articolo **il** e non **la**?". Gli alunni forniscono le loro spiegazioni basandosi sulle conoscenze grammaticali acquisite o facendo altri esempi.

Dopo questa parte di approfondimento e confronto a livello di classe si sospende il lavoro alla LIM. L'insegnante divide la classe in gruppi, a ciascuno dei quali consegna la scheda relativa al livello scelto e chiede di scrivere le altre frasi. Gli allievi discutono in gruppo per arrivare a scrivere la frase giusta per ogni immagine.

Terminato il lavoro si procede alla correzione collettiva. L'insegnante chiama un bambino per ciascun gruppo invitandolo a scrivere le frasi alla LIM e stimola la discussione sulle varie ipotesi. Gli alunni correggono o fanno osservazioni sulle frasi scritte dai compagni; danno, inoltre, la loro versione cercando di motivarla dal punto di vista grammaticale e di coerenza con l'immagine. Si passa quindi ad aprire la pagina delle soluzioni.

IL BURATTINO BRUCIA

IL GATTO MANGIA

I BAMBINI RIDONO

LA FATA DORME

Livello 1 ▶ Livello 2 ▶ Livello 3 ▶

Figura 7 – Pagina 18 risorsa “Il gioco delle scatole”- Soluzioni Livello 1

I bambini osservano e controllano le loro frasi; l'insegnante spiega, se necessario, i motivi degli errori rilevati. Se le conoscenze dei bambini lo permettono, l'insegnante apre la diapositiva del livello successivo e consegna la scheda relativa a ciascun gruppo. L'attività prosegue secondo le fasi del

Risorse educative aperte e sperimentazione didattica

Le proposte del progetto Innovascuola-AMELIS per la condivisione di risorse e lo sviluppo professionale dei docenti



SCHEDA METODOLOGICO-DIDATTICA

livello precedente. Al termine delle attività possono essere predisposte schede di verifica inerenti al lavoro svolto utilizzando eventualmente le immagini e i testi della risorsa, facilmente recuperabili e adattabili alle necessità del docente.