

SCHEDA ATTIVITÀ

Titolo: 3, 2, 1... alla scoperta dell'ortografia!

A cura di Sohpie Soloni, insegnante.

Obiettivo: consolidare le conoscenze ortografiche apprese e migliorare le capacità di collaborazione favorendo la creazione un clima positivo in classe.

L'insegnante deve aver già affrontato in classe tutte le difficoltà ortografiche presenti nel gioco. Durante questa fase è importante collegare ogni difficoltà ortografica ad una parola gancio che aiuti i bambini a recuperare l'informazione quando ne hanno bisogno. Un'altra attività fondamentale per accompagnare la classe nel percorso di letto-scrittura è creare con i bambini, attraverso alcune attività di brainstorming, degli elenchi di parole che contengano le varie difficoltà. L'apprendimento della lingua, grazie a questa attività, partirà dalle preconcoscenze degli alunni aiutandoli a correggere le eventuali misconoscenze.

Attività in semplici passi

Esempio

A. (Apertura): l'insegnante dispone gli alunni in circle time. In questa prima fase, riprendendo le parole gancio utilizzate in classe, l'insegnante mostra ai bambini le varie flashcard (**Allegato 1**) in cui è presente solo il disegno e chiede al gruppo di eseguire lo spelling della parola. (Esempio: foto conchiglia---> C-O-N-C-H-I-G-L-I-A). Grazie a questa prima attività corale i bambini potranno recuperare tutte le conoscenze utili per l'attività successiva. Si preferisce una modalità corale piuttosto che una richiesta singola così da aiutare i bambini che incontrano difficoltà ortografiche a vivere più serenamente questa prima fase dell'attività. (15')

B. (Attività centrale): l'insegnante divide la classe in coppie eterogenee, così da poter sfruttare le potenzialità legate al peer tutoring, e spiega le regole del gioco.

Per svolgere questa seconda fase la classe deve trovarsi in giardino o in palestra. L'attività consiste in un gioco dell'oca in cui i bambini diventano le pedine. L'insegnante deve aver già costruito il gioco dell'oca con i cerchi che di solito si utilizzano nelle palestre delle scuole. Più il gioco dell'oca sarà grande più sarà divertente per i bambini. Al centro l'insegnante dispone una scatola con all'interno le carte impreveduto (**Allegato 2**). Per predisporre il gioco in modo semplice l'insegnante può collegare ad ogni colore dei cerchi un comando:

- cerchio rosso: "torna indietro di due caselle"
- cerchio blu: "impreveduto"
- cerchio verde: non accade nulla

Regole del gioco:

- Ogni coppia parte dalla casella del via e lancia un dado. Esistono in commercio dei dadi di spugna giganti, ma possono essere utilizzati anche dei normali dadi.
- Ogni coppia cammina fino alla casella indicata dai dadi e osserva il colore del cerchio.
- Rosso: la coppia tornerà indietro di 2 caselle.
- Blu: la coppia dovrà rispondere ad una domanda. I bambini si sposteranno verso la scatola degli impreveduti, pescheranno una carta, leggeranno una domanda e daranno la risposta. L'insegnante può esortare i bambini a riflettere insieme prima di rispondere. Per favorire la partecipazione di tutti gli alunni l'incarico di lettore dell'impreveduto verrà svolto a turno. Se la

coppia riuscirà a rispondere in modo corretto potrà fare un passo avanti, al contrario rimarrà ferma su quella casella.

- Verde: la coppia si fermerà su quella casella.
- Il gioco continuerà seguendo queste regole finché una coppia non arriverà al traguardo. (35'')

C. (Chiusura): dopo aver terminato il gioco l'insegnante dispone la classe in circle time e chiede ad ogni coppia di dire qual è stato l'imprevisto più difficile. Grazie a quest'ultima fase l'insegnante può comprendere su quali difficoltà ortografiche i bambini non si sentano ancora sicuri. In questo modo l'insegnante potrebbe riprogettare le attività in classe partendo dal livello di apprendimento e dalle difficoltà incontrate dagli alunni. (15')

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: consolidare le conoscenze ortografiche attraverso un'attività ludica stimolando l'interesse e la motivazione dei bambini. Inoltre, grazie alla collaborazione tra i bambini, si influenza la creazione di un clima positivo in classe.
- L'attività può essere facilmente declinata anche agli alunni delle ultime classe della scuola primaria. (**Allegato 3**)
- L'attività può essere utilizzata dall'insegnante come fase di valutazione. Inoltre l'insegnante potrebbe usare questa fase di osservazione per comprendere su quali difficoltà ortografiche gli alunni incontrano ancora difficoltà, così da creare percorsi in classe in linea con il livello di apprendimento della classe.
- Se a causa di mancanza di spazio l'insegnante non riuscirà a realizzare un gioco dell'oca reale potrà utilizzare un gioco dell'oca cartaceo. Usando questo supporto il gioco può essere svolto anche a coppie invece che in grande gruppo. (**Allegato 4**)

Tempo: 65'

Materiale:

- flashcards (Allegato 1)
- imprevisti (Allegato 2)
- scatola per contenere le carte degli imprevisti
- cerchi di tre colori diversi