

SCHEDA ATTIVITÀ – PAROLE IN MENTE

A cura di CGD (Coordinamento Genitori Democratici).

Obiettivi: sviluppare la capacità di ascolto e attenzione, rafforzare le competenze di scrittura delle parole, anche complesse, lavorare in squadra, collaborare.

Attività in semplici passi

A - (Apertura): bambini e bambine vengono disposti intorno a un tavolo e in base al loro numero vengono divisi in squadre (da due, da tre, da quattro...). Vengono presentati loro almeno 3 libri consistenti in raccolte di storie o favole. Si leggono i titoli e si chiede ai bambini di scegliere per alzata di mano il libro da leggere, per maggioranza. Ad un bambino a caso viene chiesto di dire un numero a piacere che corrisponda a uno dei numeri delle pagine del libro. La storia corrispondente alla pagina scelta sarà la storia da leggere. Questa modalità permette di scegliere la storia democraticamente senza discussioni o litigi sulle scelte dei singoli in base ai loro gusti.

B - (Attività centrale): il formatore legge la storia con cadenza adeguata affinché tutti i bambini possano ascoltare e memorizzare la storia. Alla fine della lettura viene consegnato ad ogni squadra un mazzetto di carte riportanti le lettere dell'alfabeto (un alfabeto intero più consonanti aggiuntive per le doppie). Scopo del gioco è quello di ricordare il maggior numero di parole contenute nella storia e riportarle attraverso la composizione delle tessere sul tavolo. Secondo la regola, le parole dovranno essere scritte in modo corretto e corrispondere a numero e genere della parola ricordata nel testo. Se il formatore valida la parola, allora a turno ogni bambino dovrà scriverla su un foglio, in questo modo si avrà un elenco di parole per ogni squadra. Il gioco è a tempo. Il tempo può variare in base alle capacità e alla composizione del gruppo.

C - (Chiusura): La squadra che avrà scritto più parole corrette vince, in quanto ad ogni parola corrisponde un punto. Le parole più complesse valgono 2 punti. Le squadre perdenti devono riscrivere sul loro foglio le parole individuate dalla squadra vincente. Quest'ultima vince in premio il libro letto.

Suggerimenti per i formatori

- Punti di forza: il gioco è un'attività didattica che coinvolge i bambini e non dà loro l'impressione di "stare studiando".
- L'attività può essere resa più difficile con letture più complesse realizzazione di piccole frasi anziché parole, in modo da adattarsi a studenti della scuola secondaria di primo grado.
- L'attività può declinarsi per vari temi con letture ad hoc (Halloween, Natale, Carnevale ecc...)
- Per l'attività si può scegliere un libro o un kindle, e le parole possono essere riportate su fogli o tablet.

Tempo: 1h (per ogni lettura)

Materiale: fogli, penne, tessere con alfabeto, libri, tablet o kindle.