

SCHEDA ATTIVITÀ

Titolo: Tombola dei verbi

A cura di Silvia Bosoni, insegnante.

Obiettivo:

Come più volte affermato da diversi ricercatori ed educatori, il gioco, oltre ad essere presente nei più svariati background culturali, può contribuire ad arricchire l'apprendimento e a sviluppare competenze indispensabili per la vita di tutti i giorni.

Obiettivo di questa attività è stimolare attraverso un tipico gioco d'infanzia l'apprendimento dei verbi, nei vari modi e tempi presentati.

Questa attività è pensata come strumento di apprendimento e/o consolidamento e potenziamento sia in itinere ovvero mentre vengono affrontate in progressione i diversi modi verbali sia in fase conclusiva di presentazione come ripasso.

Ogni volta che viene presentato un modo si possono costruire materiali relativi per la pratica della tombola

I materiali sono:

- Cartellini da riporre in un sacchetto e che verranno pescati al posto dei tradizionali numeri
Es.

MODO INDICATIVO TEMPO PRESENTE

- Cartelle della tombola dove in ogni riquadro saranno inseriti verbi coniugati in diversi modi e tempi
Es.

BALLO	SCIAI	SLITTEREMO	DORMO	ASPETTAVI
ASCOLTAI	FURONO FESTEGGIATI	HAI ASCOLTATO	ADDOBBO	SALUTAVATE
DORMIRANNO	DONDOLEREMO	AVEVAVO SALUTATO	FU SCRITTO	LAVARONO

Attività in semplici passi

Esempio

- A. (Apertura): una volta presentato un modo verbale e i relativi tempi, durante l'ora di informatica i bambini dovranno cimentarsi nella realizzazione delle cartelle della tombola e dei cartellini corrispondenti ai modi e tempi affrontati.
- Passo dopo passo avranno a disposizione ciascuno il proprio materiale della tombola di tutti i tempi e modi e potranno utilizzarlo anche a casa come strumento per lo studio.
- B. (Attività centrale): avvalendosi del materiale autoprodotta i bambini saranno divisi in squadre ciascuna delle quali avrà un uguale numero di cartelle o potranno giocare ciascuno come singoli (in questo caso dovranno essere prodotte tante cartelle quante sono i bambini).
- Ad ogni bambino o squadra verrà distribuito il numero stabilito di cartelle e, una volta ricevute, queste dovranno essere lette, e i bambini dovranno analizzare mentalmente i verbi presenti sulla propria individuandone modi e tempi.
- I bambini riceveranno anche pasta cruda o altro materiale da usare per segnalare le caselle estratte all'interno della cartella.
- Ogni bambino, infatti, dovrà essere molto attento e, quando la maestra estrarrà un cartellino chiamando un modo e un tempo, dovrà alzare la mano quando nella sua cartella sarà presente un verbo che corrisponde alle caratteristiche estratte.
- Una volta alzata la mano si dovrà attendere la chiamata dell'insegnante e successivamente leggere ad alta voce il verbo.
- Si potrà mettere un pezzo di pasta cruda sulla casella se la risposta da fornita sarà corretta. Vincerà il bambino o la squadra che avrà completato per primo la o le proprie cartelle.
- C. (Chiusura): viene effettuato un momento di feedback da parte dell'insegnante successivo ad una autovalutazione richiesta ai bambini. Questo momento è importante ai fini del processo di consapevolezza circa il proprio processo di apprendimento.

Suggerimenti per i docenti e i formatori:

- Punti di forza: stimolare l'apprendimento attraverso il gioco utilizzando gli effetti positivi del tutoraggio tra pari
- L'attività può essere facilmente declinata a diverse fasce d'età entro la scuola primaria e adattata agli scopi (apprendimento-potenziamento)
- L'attività può essere intesa come trasversale coinvolgendo anche l'uso delle tecnologie

Tempo: il tempo necessario a completare una partita determinando il vincitore (completamento della propria o proprie tabelle da parte di un bambino o una squadra).

Materiale:

- Computer
- Cartoncini
- Forbici
- Plastificatrice
- Sacchetto
- Pasta cruda o altro materiale per segnare le caselle sulle cartelle.