

DIDATTICA LUDICA

Matteo Santipolo

Giochiamo?

Il gioco degli insiemi

Regole:

- Formare insiemi di almeno 3 parole specificando il criterio di classificazione
- Individuare 1 o più parole che presentano caratteristiche "uniche"
- E' possibile formare sottoinsiemi di almeno 3 parole
- E' possibile usare ogni parola più di una volta

Vince chi fa più punti!

1 punto per ogni insieme e 1 punto per ogni parola unica.

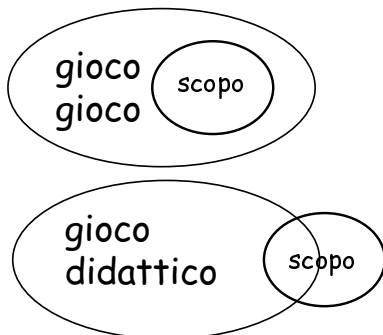
Il gioco degli insiemi

- Participi passati e sostantivi (stretto, fatto, letto)
- Avverbio in *-mente* (acida, amara, aspra)
- Gruppo di 3 consonanti (straccio, aspra, stretto)
- 1 sing. indicativo e sostantivi (gioco, salto, filo)
- 3 sing. indicativo e sostantivi (porta, mente, lancia)
- Plurali sovrabbondanti (osso, braccio, orecchio, filo)
- Falsi alterati (lampone, mattone, bottone)
- Ricetta per dolci (lampone, uova, zucchero)
- Cose tonde / che rotolano (biglia, arancia, palla)

Analisi del gioco

Obiettivi linguistici	Parlare, ascoltare, leggere, scrivere, ampliare il lessico, metalingua
Obiettivi cognitivi	Classificare parole sulla base di vari criteri; scoprire nuovi criteri
Obiettivi relazionali	Cooperazione Scambio di opinioni
Età e livello	Tutte le età, livello alto
Organizzazione	Copie o piccoli gruppi
Durata	10-15 minuti
Materiali	Una fotocopia

Gioco gioco o gioco didattico?



Gioco didattico

- **Impegnativo:** coinvolgimento psico-fisico, cognitivo e affettivo
- **Continuativo:** dal bambino all'adulto
- **Progressivo:** si rinnova, e' fattore di crescita, amplia le conoscenze
- **Funzionale:** conseguimento "cosciente" di una finalita' esterna al gioco

Come costruire attività didattiche ludiche

- Individuare l'area linguistica su cui concentrarsi
- Analizzare lo scopo da raggiungere e decidere se l'attività promuove la comunicazione o la correttezza formale
- Scegliere il formato, l'organizzazione (tempo) e l'interazione
- Focalizzare l'attenzione sugli elementi linguistici e sul modo di inserirli nell'attività
- Predisporre i materiali
- Prevedere un premio

Caccia all'intruso ad oltranza

- Gruppi: 3/4 studenti o intera classe
- Tempo: max 5 minuti
- Insieme di 6/8 elementi
- Trovate l'intruso tra
penna, gomma, matita, banco, cattedra, lavagna, merenda, squadra
- Trovate un altro intruso
- Trovate ancora uno
- E così via

Esempio 2: *Carne, pesce, uovo, formaggio, pane, vino*

Caccia all'intruso. Variante

- Gruppi: coppie
- Tempo: 5 minuti
- Materiali: cartellini con disegni o parole riferiti a diversi ambiti lessicali
- Preparazione del materiale: ciascun giocatore disegna o scrive gli oggetti sui cartellini (da 5 a 10)
- Gioco: ogni giocatore dispone sul banco i cartellini con oggetti della stessa famiglia + un intruso
- L'altro giocatore deve individuare l'intruso dicendo ad esempio: "La fragola *non é* un animale"
- Vince chi fa più punti

Gioco dell'oca

- Gruppi: coppie o piccoli gruppi
- Tempo: 15 minuti
- Materiali: Percorso di gioco con 15-40 caselle; 1 dado; 1 segnalino per giocatore
- Preparazione del materiale: gli studenti possono creare la plancia di gioco, preparando cartellini: eseguire istruzioni, fare domande sulla base di indicazioni, rispondere a domande, nominare, ripetere una conta, canzone, filastrocca, numerare, eseguire operazioni oralmente, risolvere semplici problemi, osservare carte immagine e rispondere a domande pertinenti
- Caselle con messaggi del tipo: avanti di 3 passi, indietro di 2, torna a..., salta un turno, etc.n

L'asta

- Gruppi: classe intera
- Tempo: 10 minuti
- Materiali: frasi (corrette/sbagliate; V/F) preparate dall'insegnante
- Gioco: ogni giocatore ha a disposizione 1000 Euro per comprare all'asta le frasi proposte dall'insegnante (puntata minima 100 Euro)
- Vince chi fa più punti (+1 frasi corrette; -1 frasi sbagliate)

L'asta. Primo turno

1. Se avessi saputo che arrivavi in ritardo avrei preparato un'insalata al posto del dolce
2. Se avessi saputo che fossi arrivato in ritardo avrei preparato un'insalata al posto del dolce
3. Se avessi saputo che saresti arrivato in ritardo avrei preparato un'insalata al posto del dolce
4. Se sapevo che arrivavi in ritardo preparavo un'insalata al posto del dolce

L'asta. Secondo turno

5. Se avessi accesso a produzione controllerei tutti gli oggetti che abbiano la qualità X
6. Se avessi accesso a produzione controllerei tutti gli oggetti che avessero la qualità X
7. Se avessi accesso a produzione controllerei tutti gli oggetti che hanno la qualità X
8. Se avessi accesso a produzione controllerei che tutti gli oggetti che avessero la qualità X godono della proprietà commutativa
9. Se avessi accesso a produzione controllerei che tutti gli oggetti che hanno la qualità X godano della proprietà commutativa

L'asta. Secondo turno

10. Se avessi accesso a produzione controllerei che tutti gli oggetti che abbiano la qualità X godano della proprietà commutativa
11. Se avessi accesso a produzione controllerei che tutti gli oggetti che avessero la qualità X godessero della proprietà commutativa
12. Se avessi accesso a produzione controllerei che tutti gli oggetti che avessero la qualità X godano della proprietà commutativa
13. Se avessi accesso a produzione controllerei che tutti gli oggetti che hanno la qualità X godono della proprietà commutativa

Salvare capra e cavolo!

- *Gruppi:* gruppi e classe intera
- *Tempo:* 10 minuti
- *Materiali:* lavagna
- *Problem solving* = si impara la lingua facendo altro