

RICONOSCIMENTO DEI VERBI

I.C. LEINI' - C. CASALEGNO e I.C. KING-MILA - MILA e
I.C. GOZZI-OLIVETTI - GASPARE GOZZI

Sara Spinella - Gisella Corni - Marina Ughetto

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Classi 4° - 5° primaria

DISCIPLINE COINVOLTE

Grammatica
Orienteering

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero Computazionale

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Riconoscere il verbo all'interno della frase;
- Orientarsi nello spazio;
- Competenze metalinguistiche;
- Competenza digitale.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 4 ore

RISORSE: Lavoro di squadra; PC con connessione internet; Scratch

AZIONI:

- Preparare il programma di Scratch per l'attività introduttiva;
- Gioco interattivo (pioggia di parole nella quale l'alunno deve raccogliere i verbi con secchio).

OBIETTIVI: Introduzione alla classe dell'attività

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: 1 ora

RISORSE: Un PC/Tablet per gruppo (max 3-4 alunni per gruppo)

AZIONI:

- Attività didattica in presenza : si propone agli alunni il gioco;
- Gli alunni scopriranno in autonomia le regole del gioco esplorando le possibilità che offre.

OBIETTIVI: Catturare l'attenzione dei ragazzi.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 3

DURATA: 30 min.

RISORSE: Un PC/Tablet per gruppo; LIM/lavagna

AZIONI:

- Restituzione da parte degli alunni di quanto hanno capito/scoperto;
- Costruzione alla lavagna di una sintesi delle regole del gioco.

OBIETTIVI: Condivisione dei risultati dell'esperienza ludica; sviluppo dell'abilità di problem solving

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 4

DURATA: 1 ora

RISORSE: Un PC/Tablet per gruppo

AZIONI:

- Attività ludica. Gli alunni sperimentano a turno il gioco.

OBIETTIVI: Apprendere divertendosi, discriminare le forme verbali dalle altre parole

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 5

DURATA: 30 min

RISORSE: Lavagna/LIM; quaderni

AZIONI:

- Riflessione metalinguistica sulla natura e le caratteristiche che distinguono il verbo dalle altre parole;
- Documentazione sul quaderno degli alunni del lavoro svolto.

OBIETTIVI: Applicare il metodo deduttivo; astrarre una regola condivisa e fissarla nella memoria

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 6

DURATA: 90 min

RISORSE: LIM; un PC/ tablet per gruppo

AZIONI:

- Il docente mostra come funziona il programma di Scratch aprendo la struttura del gioco;
- Spiegazione di alcune funzioni (cambiare uno sprite, lo sfondo o la conformazione grafica del punteggio);
- Gli studenti sperimentano alcune variabili offerte dal programma.

OBIETTIVI: Sviluppare la competenza informatica; potenziare la capacità di problem solving; stimolare la passione e la collaborazione tra pari attraverso la creatività

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 7

DURATA: 90 min

RISORSE: LIM; un PC/ tablet per gruppo

AZIONI:

- Ogni gruppo presenta il proprio lavoro alla classe;
- Valutazione dell'apprendimento informatico attraverso il confronto e la condivisione del lavoro prodotto da ogni gruppo;
- Individuazione degli errori e loro correzione.

OBIETTIVI: Valutazione degli apprendimenti informatici; autovalutazione

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza



Attività di verifica: individuare le voci verbali in un testo proposto;

Il gruppo dei docenti verifica l'attività attraverso una tabella di autovalutazione.

