

DIDATTICA INTERDISCIPLINARE

Un modulo di apprendimento per il triennio

di **Barbara Paladini**

Modulo di apprendimento interdisciplinare per la realizzazione di un Gioco dell'oca da utilizzare durante la ricreazione. Se la situazione lo consente, può essere progettato una sorta di Gioco dell'oca "vivente" a misura di bambino, avendo cura di mantenere le distanze di sicurezza. In alternativa, si può procedere alla realizzazione del classico gioco da tavolo.

Giocare, che problema!

Discipline coinvolte

- Tecnologia/Arte e immagine
- Matematica
- Geografia
- Italiano
- Inglese

Situazione stimolo

Progettazione di un'attività di gioco da utilizzare durante la ricreazione.

Tecnologie e metodologie

- Riflessioni metacognitive
- Didattica laboratoriale
- Apprendimento tra pari
- Lavoro in piccolo gruppo
- Lavoro in grande gruppo

Spazi, ambienti

- Aula
- Atrio-cortile-auditorium-palestra della scuola per la realizzazione del gioco (Gioco dell'oca "vivente"); aula per la realizzazione del Gioco dell'oca da tavolo
- Laboratorio di arte e/o tecnologia

Classi

Prima, seconda e terza

Tempi e durata

Tempi e durata da concordare in consiglio di classe

Chiediamo ai bambini di progettare e realizzare un percorso di gioco "vivente" o da tavolo, sul modello del Gioco dell'oca, da utilizzare durante la ricreazione. A partire dalla considerazione che il gioco ha un'importante valenza per lo sviluppo e il benessere della persona, rifletteremo con i bambini sul fatto che, oltre a divertire, acuisce l'ingegno, allena alle regole e "fa imparare". Lavoreremo su diversi ambiti disciplinari per acquisire specifiche competenze e abilità con modalità ludiche e operative, che richiederanno ai bambini di mobilitare le proprie risorse per trovare delle soluzioni. Il gioco, infatti, dialoga indirettamente con tutti i linguaggi disciplinari, consente di rappresentare e interpretare il mondo, di fare ipotesi su di esso, di dargli una forma, di attribuire dei significati; impegna e arricchisce divertendo, gratifica, insegna e quindi fornisce ai bambini l'occasione per acquisire conoscenze e maturare abilità cognitive e sociali.

MODULO “GIOCARRE, CHE PROBLEMA!”

FOCUS DISCIPLINA	OBIETTIVI	POSSIBILI ATTIVITÀ
TECNOLOGIA ARTE E IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che stimolano a cercare spiegazioni di quello che succede. • Individuare, nella realizzazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: lunghezza, spessore, peso. • Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare la fabbricazione di un gioco, sul modello del Gioco dell’oca. Definire la forma e il numero di caselle del percorso da compiere, la scelta del numero massimo di giocatori possibili, l’individuazione della posizione in cui inserire domande di verifica disciplinare, il numero di dadi da utilizzare in modo da poter avere, a ogni lancio, un’operazione di sottrazione o addizione. • Elencare gli strumenti e i materiali necessari per realizzarlo, riflettendo sulle proprietà e sulle caratteristiche dei materiali scelti e sulle funzioni e sulle modalità d’uso degli utensili e degli strumenti necessari alla sua costruzione. • Progettare su carta la forma del percorso da compiere e suddividerlo in caselle; ideare i dadi da utilizzare. • Effettuare osservazioni e semplici stime su lunghezza, spessore, peso dei materiali da realizzare. • Realizzare il gioco in formato da tavolo e/o di grandi dimensioni (per adoperarlo fisicamente), impiegando comuni materiali cartacei o di recupero per la costruzione del percorso, delle pedine e del tabellone dei punteggi, ragionando sulle modalità di utilizzo e verbalizzando a posteriori le principali operazioni effettuate. • Utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire operativamente il gioco, anche collaborando e cooperando con i compagni.
SCIENZE	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare e descrivere la realtà, conoscere alcuni aspetti del mondo animale e dell’ambiente, avviandosi ad acquisire una prima idea di ecosistema. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stabilire la categoria di animali da scegliere come pedine e caselle del tabellone, acquisendo informazioni per connotarne l’aspetto fisico, il comportamento e il loro habitat; rielaborare le conoscenze in tabelle, mappe, testi. • Ideare semplici quesiti sulla categoria animale prescelta da utilizzare come tranelli, penalità, aiuti e premi da inserire lungo il percorso, utilizzando un’essenziale terminologia disciplinare per la descrizione di qualità e proprietà del mondo animale.
MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulla valenza ordinale e cardinale dei numeri. • Rappresentare e risolvere situazioni problematiche concrete. 	<ul style="list-style-type: none"> • Operare con i numeri del tabellone del gioco, riflettendo sulla loro valenza ordinale per procedere in successione dalla casella “inizio” alla casella “fine”; compiere operazioni riflettendo sulla valenza cardinale dei numeri del dado, che indicano di quanto il giocatore può avanzare o retrocedere

	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a distinguere fra eventi certi, possibili, impossibili e riconoscere eventi più o meno probabili di altri. 	<p>sulle caselle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i dadi compiendo, a ogni lancio, operazioni di sottrazione o addizione. • Realizzare o risolvere semplici problemi e operazioni da scegliere come tranelli, penalità, aiuti e premi da inserire lungo il percorso, consolidando i numeri e le quattro operazioni. • Utilizzare il gioco per fare previsioni, lavorando sui concetti di certo, possibile, impossibile. • Elaborare semplici diagrammi di flusso sulle fasi del gioco.
GEOGRAFIA	<ul style="list-style-type: none"> • Localizzare oggetti nello spazio ed effettuare spostamenti lungo percorsi utilizzando riferimenti topologici. • Utilizzare il linguaggio della geo-graficità per progettare percorsi e realizzare semplici schizzi cartografici. • Riconoscere gli elementi e i principali “oggetti” geografici fisici che caratterizzano i paesaggi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire e consolidare gli indicatori topologici utilizzando il percorso e ragionando sulle possibili azioni di gioco. • Realizzare o risolvere semplici quesiti da scegliere come tranelli, penalità, aiuti e premi da inserire lungo il percorso, consolidando gli indicatori topologici e gli ambienti geografici afferenti al tema del gioco.
ITALIANO	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare a scambi comunicativi con compagni e docenti rispettando i turni di parola. • Leggere e comprendere testi di vario genere per ricavarne informazioni. • Scrivere testi adatti allo scopo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Con modalità di <i>circle time</i> e di <i>brainstorming</i> definire il tipo di regolamento adeguato all'esecuzione del gioco, le fasi da seguire per il raggiungimento dello scopo e l'elenco del materiale costitutivo. • Stilare collettivamente una struttura-modello del regolamento. • Redigere e risolvere semplici giochi linguistici (rebus, indovinelli...) da utilizzare per le caselle di gioco. • Scrivere testi narrativi e descrittivi o elaborare semplici diagrammi di flusso legati allo scopo e connessi al vissuto personale.
INGLESE	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e ampliare il lessico e, progressivamente, le strutture grammaticali. • Interagire nel gioco e comunicare in modo comprensibile, anche con espressioni e frasi memorizzate, in scambi di informazione semplici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire per localizzare le pedine sul tabellone, utilizzando il gioco per comprendere il lessico sugli animali e su semplici indicatori topologici, associando in modo logico oggetti, immagini e simboli. • Realizzare o risolvere semplici quesiti da scegliere come tranelli, penalità, aiuti e premi da inserire lungo il percorso, consolidando il lessico degli animali.