



Il gioco è una risorsa privilegiata di apprendimento che favorisce rapporti attivi e creativi sia sul piano cognitivo che su quello relazionale. Giocando con le parole e i numeri i bambini provano l'emozione di intuire e indovinare e intanto arricchiscono il lessico e sviluppano capacità logiche divertendosi.

Si è pensato così di utilizzarlo:

- nell'ambito linguistico con esercizi di manipolazione del testo (puzzle, acrostico, lipogramma, tautogramma, filastrocche, ecc) per rinforzare e ampliare il lessico.

Il linguaggio della filastrocca costituisce uno stimolo per favorire e migliorare l'espressione orale degli alunni, per vivere le parole quasi come strumenti musicali, a questo scopo abbiamo sperimentato anche gli scioglilingua. Entrambi si possono inoltre utilizzare per rinforzare l'apprendimento delle difficoltà ortografiche.

Le divertenti caratteristiche delle rime e dei giochi di parole appassionano i bambini che si sentono coinvolti e motivati a produrre.



Si possono creare rime, piccoli testi buffi, filastrocche, storie e giochi linguistici attraverso i quali i bambini possono iniziare a manipolare le parole e i suoni.

In questo modo intuiranno le regole ortografiche e sintattiche, scopriranno significati, consolideranno la conoscenza dei suoni e relativi segni raggiungendo, così, il possesso di un lessico più ricco ed articolato.

- nell'ambito matematico (quadrato magico, sudoku, kakuro, crucinero, ecc) per permettere di pensare la disciplina nei suoi aspetti più attraenti e curiosi creando un rapporto complice e al tempo stesso di stimolante sfida con gli alunni.

Il percorso ha voluto valorizzare la dimensione ludica sia della lingua che della matematica e alcune loro applicazioni inusuali.

Le conoscenze curricolari, di tipo aritmetico e linguistico, trovano applicazione in contesti di gioco nei quali i bambini sono sollecitati a mettere in campo anche intuizione, abilità logiche e capacità di elaborare strategie risolutive attraverso una didattica attiva di tipo laboratoriale.

In tal modo l' alunno è coinvolto attivamente nel processo di costruzione dei significati, potenziando in particolare le capacità espressivo - creative, relazionali - comunicative e logico-associative.

Le attività sono state arricchite dall'utilizzo delle nuove tecnologie.

L'uso delle tecnologie informatiche nella scuola primaria non deve essere utilizzato come fine a se stesso, ma dovesse essere visto in un'ottica strumentale e integrativa che vede l'interdisciplinarietà dominante e realizzata attraverso una metodologia laboratoriale.

L'informatica va, a mio avviso, riconosciuta come disciplina trasversale, funzionale agli apprendimenti e gli strumenti informatici considerati di uso quotidiano nella classe alla stessa stregua della penna e del quaderno. Seguendo questo principio ho sempre utilizzato l'informatica come mezzo di apprendimento e non come scopo.

Ritengo che affiancare alla didattica tradizionale nuove modalità di progettazione e innovativi strumenti tecnologici permette di:

- migliorare e facilitare i processi di apprendimento puntando ad aumentare la motivazione e l'interesse verso i contenuti didattici proposti;
- stimolare gli insegnanti alla propria crescita professionale capace di fronteggiare le sfide di una società in continua trasformazione;
- fornire ai docenti un nuovo know how in cui il sapere e il saper fare, mediato dall'uso delle tecnologie, si integrano e completano.



In questo contesto, nel processo di costruzione delle conoscenze sia i docenti che i discenti svolgono un ruolo attivo e consapevole nell'ottica di un sapere partecipato e collaborativo. La collaborazione si espleta principalmente:

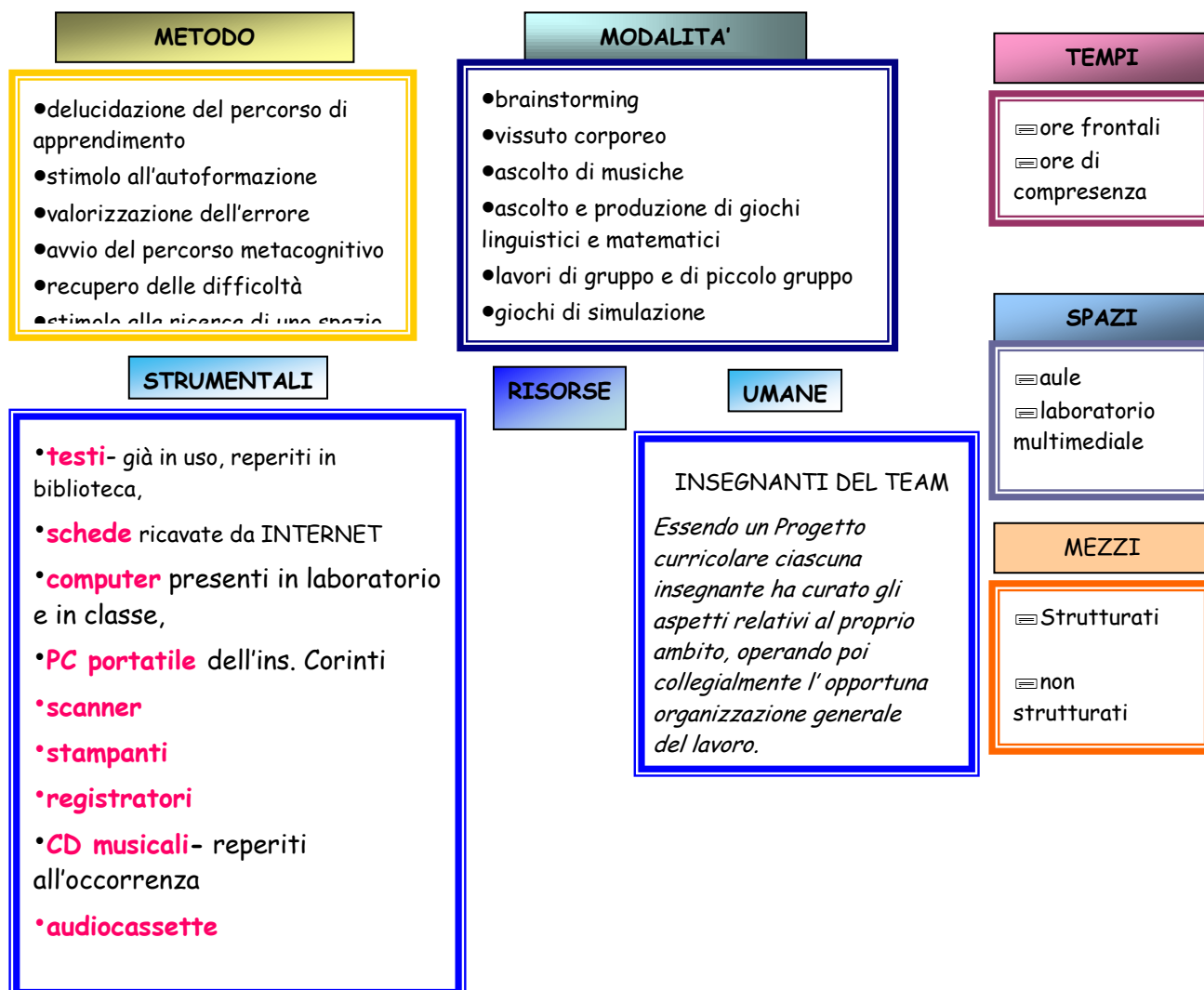
- nella fase di progettazione delle attività del team di insegnanti coinvolti, con la supervisione degli esperti;
- nel lavoro con gli alunni;

Il lavoro in classe, pur essendo mediato dall'uso delle tecnologie lascia ampio spazio alla manualità e alla relazione con i docenti. In quest'ottica l'uso di strumenti ITC, lungi dal sostituire l'insegnante nel lavoro in aula, ne potenzia la centralità. Il docente ha un ruolo attivo e propositivo nella costruzione dei contenuti didattici digitali e nell'uso degli strumenti tecnologici funzionali al raggiungimento degli obiettivi didattici. Non utilizza passivamente tutte le tecnologie disponibili ma le tecnologie appropriate e sceglie consapevolmente in funzione delle finalità e dei contenuti. L'insegnante è il moderatore delle attività sperimentali proposte che hanno come obiettivo principale la facilitazione dell'apprendimento. Il docente può più facilmente costruire percorsi di apprendimento individualizzati utilizzando le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie che consentono la personalizzazione dell'apprendimento secondo ritmi e stili di studio propri di ciascun studente.

Oltre alla fase formativa per l'acquisizione di conoscenze e competenze nel campo delle nuove tecnologie, il progetto intende creare un momento di lavoro condiviso tra insegnanti ed alunni per realizzare prodotti digitali funzionali al processo di apprendimento/insegnamento.

Nello schema vediamo nello specifico il processo di apprendimento/insegnamento del nostro percorso:





Molti erano gli obiettivi che si volevano raggiungere:

Obiettivi didattici ambito linguistico

- Produrre testi scritti;
- Manipolare lettere e parole per ampliare il lessico personale;
- Sviluppare il pensiero personale;
- Imparare ad interagire con i compagni;
- Riconoscere le principali caratteristiche linguistiche e comunicative di testi diversi;
- Sviluppare un atteggiamento di collaborazione e di rispetto;
- Conoscere e rispettare le regole del vivere comune;

- Favorire il confronto interpersonale;
- Utilizzare la fantasia;
- Conoscere modalità espressive (canto, poesia, arte, corporeità);
- Promuovere il gusto e il piacere della scoperta, della ricerca, della relazione con gli altri;
- Promuovere lo sviluppo del pensiero critico e creativo.

Obiettivi didattici ambito matematico:

- esercitare le abilità di calcolo delle quattro operazioni con i numeri naturali;
- applicare nel gioco le conoscenze relative alle caratteristiche e alle proprietà delle operazioni;
- conoscere e applicare strategie di calcolo rapido;
- leggere e comprendere consegne e istruzioni per poi saperle applicare in un contesto di gioco;
- esercitare e organizzare abilità logiche alla ricerca di una strategia risolutiva.

Obiettivi multimediali:

- Acquisire una giusta conoscenza delle possibilità comunicative ed operative offerte dal pc, sapendolo utilizzare correttamente con le sue periferiche
- Far passare l'alunno da un ruolo passivo di ricettore di nozioni mediali ad uno attivo, introducendo la multimedialità nelle normali attività curricolari
- Creare con gli alunni semplici prodotti con l'utilizzo di tecniche multimediali (immagini, sequenze animate e filmiche, suono, acquisizione e manipolazione di immagini e fotografie e commenti registrati)

Il progetto ha coinvolto due terze classe IIIB: 21 alunni, classe IIIA: 20 alunni seguiti dalle insegnanti:

Luciana Corinti lucori@inwind.it

Emanuela Intartaglia

Area: logico-matematica

Gabriella Riggio

Area: linguistica

Le attività sono state svolte prevalentemente in classe durante le ore di compresenza e, una volta alla settimana, in aula informatica.

Materiale che si è utilizzato per la realizzazione del progetto:

Quaderno

Carta

Matite



Pennarelli

Stampante

Pc

Software specifici e giochi didattici

Scanner

Macchina fotografica digitale.

Questo lavoro è iniziato a gennaio 2008. I bambini hanno lavorato sulla rima inventando filastrocche di vario tipo e sulle tabelline. Hanno costruito acrostici e una catena alfabetica.

Inoltre hanno sperimentato e inventato dei crucinumeri e giocato con i quadrati magici.

Tali attività sono state supportate e ampliate utilizzando programmi multimediali: i bambini hanno scritto sul computer con word, salvato il documento; hanno creato da loro delle slides attraverso power point. In queste slides ognuno ha scritto la sua parte della catena alfabetica e dell'acrostico, l'ha registrata con Audacity e l'ha inserita. Per i giochi matematici sono stati utilizzati dei software gratuiti di Renato Murelli e altri reperiti su siti didattici. (nella presentazione sono inseriti due files [LINK LINGUA ITALIANA](#) e [LINK MATEMATICA e GEOMETRIA](#) in cui sono riportati i links a molti siti che contengono giochi didattici liberamente scaricabili o da fare on line)

Nell'anno scolastico 2008/2009 si è lavorato nello stesso modo, sperimentando altri giochi, si è ripresa ancora con la rima sviluppando anche altri aspetti, come il suo utilizzo per imparare il ritmo, per esempio con gli scioglilingua

Questa attività si è incentrata sull'utilizzo di filastrocche e scioglilingua della tradizione popolare lette e presentate dall'insegnante. Si sono considerati :

il ritmo

le similitudini

le rime

la partitura (a due, a tre, a quattro)

Il percorso sulle filastrocche e scioglilingua si è concretizzato in:

- conoscenza e creazione di onomatopee
- ascolto del testo di filastrocche e scioglilingua
- comprensione del lessico e del contenuto
- analisi e creazione di filastrocche
- scrittura dei prodotti creati al computer con Word
- illustrazione dei prodotti creati con Paint
- analisi della struttura: la rima e la similitudine



- analisi del ritmo
- scrittura della partitura del brano
- esecuzione collettiva, a gruppi e individuale del ritmo
- registrazione delle voci su PC (le onomatopee: il concerto degli animali; gli scioglilingua)

Anche nell'ambito matematico, si sono approfonditi alcuni dei giochi presentati lo scorso anno e se ne sono presentati dei nuovi. In particolare si sono utilizzati i "Rompicapo", cioè di giochi che, attraverso osservazione e calcolo di tipo enigmistico, offrono una palestra per saggiare e irrobustire le proprie capacità logiche. Abbiamo utilizzato anche i giochi con i dadi e con le carte, con i quali è possibile sviluppare la logica e velocizzare il calcolo mentale oltre a creare una divertente sfida.

L'intero percorso è stato salvato in una presentazione Power Point che potrà diventare un learning object, utilizzabile da bambini che frequentano anche altre classi per consolidare le loro conoscenze linguistiche e matematiche in modo divertente.

Nel montaggio della presentazione in PP, ho inserito, non solo i giochi che siamo riusciti a sperimentare in questo periodo, ma anche altri che ancora non sono stati fatti con gli alunni. Ho pensato di sistematizzare tutto il percorso in modo che possa diventare un learning object, utilizzabile da bambini che frequentano anche altre classi per consolidare le loro conoscenze linguistiche e matematiche in modo divertente.

Spero che questo sia tanto più possibile, ora che la nostra scuola ha avuto accesso al finanziamento del progetto Innovascuola che ci farà avere delle Lavagne interattive multimediali e dei finanziamenti per migliorare i nostri laboratori, in modo da poter sfruttare sempre più le potenzialità delle NT nella didattica, incuriosendo non solo gli alunni, ma anche altri insegnanti che ancora diffidano del loro utilizzo.

Questa esperienza ha sicuramente modificato il clima di lavoro. La modalità di lavoro, a piccoli gruppi in aula e a coppie in laboratorio (sfruttando le ore di compresenza), è risultata la più proficua al fine di ottenere i risultati attesi sia dagli alunni che dalle insegnanti. L' apprendimento cooperativo attivato durante tutta l' esperienza, sia nelle attività curricolari che laboratoriali, ha favorito la maturazione dei bambini nell' aspetto socio-relazionale ed emotivo, a tutto vantaggio del clima di lavoro disteso e fattivo.

Inoltre si sono dimostrati momenti nodali, atti alla crescita personale di ciascuno, quello della scrittura dei testi e dei disegni delle vignette, relativi ai giochi linguistici e matematici, effettuati al computer con i programmi WORD e PAINT (a coppie) e



quello della registrazione delle voci e dei canti, con i lettori mp3 e il programma per PC AUDACITY.

La valutazione finale è senz'altro positiva, tutto ha funzionato bene ed i ragazzi hanno apprezzato il lavoro svolto.

Questo percorso è stata un'esperienza alquanto positiva sia per quel che concerne il mio arricchimento professionale sia per quanto riguarda il raggiungimento degli obiettivi prefissati nei confronti degli alunni

Gli obiettivi previsti sono stati raggiunti in modo molto soddisfacente anche in riferimento a:

- acquisizione dell'amore per la lettura e della matematica
- sviluppo del pensiero divergente
- prime scoperte di analogie e di relazioni tra le discipline
- condivisione delle diversità nelle esperienze comuni

Pertanto non si è ritenuto necessario prevedere modifiche.

Inoltre, il percorso è ancora in via di svolgimento e di progressiva maturazione.

Anche quest'anno sono molto soddisfatta del lavoro svolto e del DOL che mi ha stimolato a pensare e realizzare un'attività del genere. Ho sperimentato molte cose nuove ottenendo risultati positivi, anche se costati non poca fatica!

Ho potuto migliorare sempre di più la mia conoscenza di vari software. Per questo progetto ho potuto utilizzare le competenze acquisite seguendo il DOL e posso dire che saper costruire ipertesti, utilizzare programmi, capire che per i bambini l'utilizzo dei mezzi multimediali è molto coinvolgente, mi aiuta e rende il mio lavoro più interessante. Questo mi ha dato una maggiore sicurezza nell'utilizzarli, anche e soprattutto con gli alunni, per fare scuola in modo sicuramente più divertente e stimolante.

