

DIARIO DI BORDO DEL DOCENTE **La comunicazione linguistica**

Scheda n° 2 intermedia

La sperimentazione procede senza particolari difficoltà. Inizialmente a classi aperte, ho sviluppato con i docenti delle classi interessate, l'attività proposta sulla piattaforma dell'Indire ottenendo buoni risultati. In seguito, sulla falsa riga di quanto già fatto, abbiamo preparato un gioco per ricercare termini architettonici per coinvolgere le classi di III media. L'obiettivo formativo è stato quello di introdurre i ragazzi alla lettura di testi arqueo-storici al fine di guidarli in un successivo lavoro di ricerca, analisi e scrittura di testi che si concluderà con la costruzione di un ipertesto sul Castel del Monte.

Segue una copia delle attività proposte

Giochi e regole

Giocatori – Un numero variabile, più un coordinatore.

Materiale– Carta e matita.

1. **Preparazione** – Colui che coordina il gioco scrive su un foglio venti parole, attingendo a linguaggi specifici (architettura, medicina, ...). I giocatori, divisi in squadre e in modo alterno dividono i termini a seconda del loro ambito di appartenenza.

Regole – Ogni squadra deve copiare le parole dividendole per ambito d'appartenenza. Le parole vanno scritte in stampatello, senza errori. Una penalità per ogni parola scritta nell'insieme sbagliato e una penalità per ogni parola scritta in modo inesatto. Nessuna penalità a chi consegna il foglio per primo, una penalità a chi lo consegna per secondo, e così via. Si parte da 20 (punteggio massimo), vince chi totalizza più punti.

2. **Preparazione** - In una seconda fase i giocatori sono chiamati a dare un significato quanto più preciso possibile dei termini afferenti al campo dell'architettura, trascrivendo per ognuno il lemma, individuandone la classe grammaticale e riportandone un significato.

Regole – Ogni squadra deve compilare, senza errori, un foglio seguendo le indicazioni date da chi coordina. Una penalità per ogni errore, che sia ortografico, grammaticale o altro. Tra le definizioni va scelta quella più dettagliata, a condizione che sia scritta correttamente. Il punteggio totale risponderà al numero delle parole in gioco per i tre quesiti posti (lemma, classe grammaticale e definizione). Nessuna penalità a chi consegna il foglio per primo, una penalità a chi lo consegna per secondo, e così via. Si parte da 24 (punteggio massimo), vince chi totalizza più punti.

3. Preparazione - Giunti a questa fase i ragazzi, dopo aver mostrato di saper riconoscere i termini specifici di una disciplina, si dovranno misurare con la capacità di trasferire i loro significati in altri ambiti. Verrà chiesto loro di utilizzare almeno tre termini architettonici (a loro piacere) in un campo che non sia quello architettonico.

Regole – Ogni squadra deve scrivere tre frasi utilizzando per ognuna un termine (del precedente gioco) e collocandolo in un contesto inusuale. Una penalità per ogni errore, che sia ortografico, grammaticale o altro. Ogni frase che utilizzi il termini in modo forzato o banale sarà penalizzata perdendo un punto. Nessuna penalità a chi consegna il foglio per primo, una penalità a chi lo consegna per secondo, e così via. Si parte da 6 (punteggio massimo), vince chi totalizza più punti.

4. Preparazione - I ragazzi, in gruppo, dovranno risolvere un cruciverba.

Regole – Nessuna penalità a chi consegna il foglio per primo, una penalità a chi lo consegna per secondo, e così via. Si parte da 10 (punteggio massimo), vince chi totalizza più punti.

5. Preparazione - Ai ragazzi, in gruppo, viene consegnato un cruciverba già svolto. È chiesto loro di partire dal termine per ricavare una definizione. Si dovrà fare ricorso, lì dove è possibile, a sinonimi o antonimi. Il cruciverba è consegnato, in una prima fase, solo ad alcuni componenti di ciascun gruppo. In un secondo momento, lo stesso cruciverba, privo di soluzioni e corredato dai quesiti dei ragazzi, è sottoposto ai membri del gruppo esclusi dalla prima esercitazione.

Regole – Nessuna penalità a chi consegna il foglio per primo, una penalità a chi lo consegna per secondo, e così via. Si parte da 10 (punteggio massimo), vince chi consegna il cruciverba completo di risposte.

Attività

1. A chi, tra le seguenti figure professionali, sono familiari questi termini? (Architetto, Matematico, Geologo, Medico)

Bifora/ bassorilievo/ ottagonale/ perimetro/architettura/ chirurgia/ impianto/ sisma/ tellurico/ equivalente/ diagnosi/ basamento/ marmoreo/ scanalato/ arcata/ decoro/ sedimenti/ malleolo/epidermico/ edema/

matematico

architetto

medico

geologo

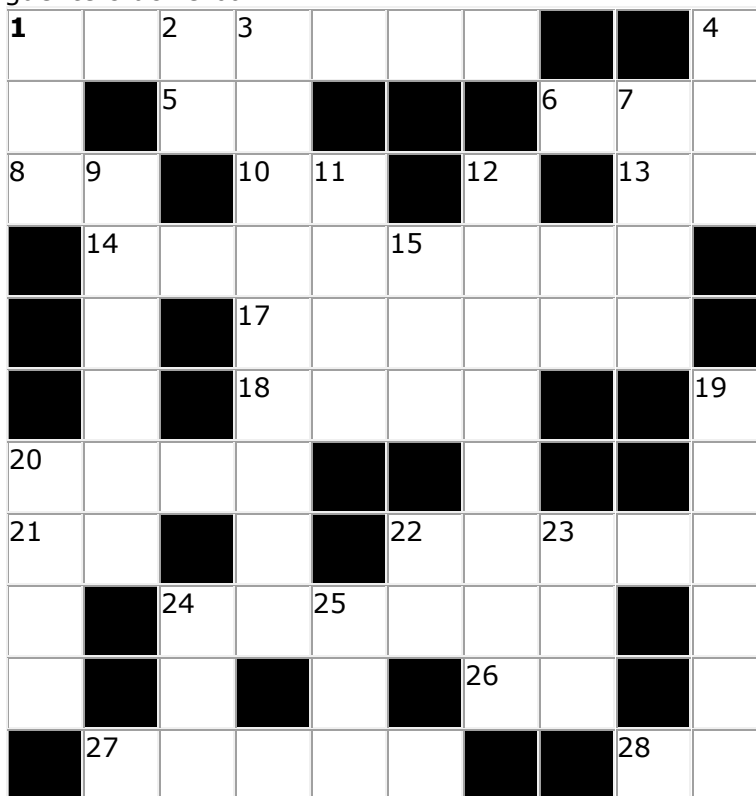
- 2 Dai una definizione dei termini che ti sembrano appartenere all'ambito architettonico. Chiarisci per ognuno il lemma, la classe nominale, il significato.

Lemma	Classe grammaticale	Significato
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		

- 3 Utilizza correttamente almeno tre dei termini acquisiti proponendo un nuovo e originale contesto comunicativo.

Termine	Frase

4 Completa il seguente cruciverba.



ORIZZONTALI

1. Gli Etruschi vi cuocevano i vasi; **5.** Le prime due vocali; **6.** Prima o...; **8.** Le prime due lettere di attore; **10.** Iniziali di Chiara Mattioli; **13.** Il secondo articolo; **14.** Come si chiamavano gli abitanti di Marzabotto?; **17.** Se sei in ritardo, non sei in...?; **18.** L'albero che fa i pinoli; **20.** Gli Etruschi lo bevevano nei banchetti; **21.** Le prime due lettere di Aosta; **22.** Gli Etruschi lo scavavano per trovare l'acqua; **24.** E' scritto sulla copertina di un libro; **26.** Se dico noi, siamo tu ed...?; **27.** Si usavano per fare le stoffe; **28.** targa di Bologna.

VERTICALI

1. La nona preposizione semplice; **2.** Le prime due lettere di Ravenna; **3.** La città dei morti degli Etruschi è la...; **4.** Era venerato nel tempio; **7.** Gli Etruschi lo ricavavano dalle olive; **9.** La casa degli Dei; **11.** Formavano una casa etrusca; **12.** La città degli Dei di Marzabotto; **15.** Abbreviazione di Santo; **16.** "Ciao" in americano; **19.** gli Etruschi lo lavoravano nella fonderia; **20.** Gli Etruschi li facevano per mangiare; **22.** Il più grande fiume d'Italia; **23.** Vi stanno gli animali come il leone, l'elefante...; **24.** Un numero; **25.** Come si dice tè in inglese?

- 2 Questo cruciverba è già svolto. Solo una parte del gruppo sarà impegnata nel ricavare, a partire dalle definizioni, alcuni quesiti utili al rinvenimento delle stesse. Una volta completato il cruciverba, i membri del gruppo esclusi dovranno cercare di completarlo. Un componente della squadra avversaria vigilerà sul corretto svolgimento del gioco.

1 D	2 A	3 N	4 U	5 B	6 I	7 O		8 P	9 B	
10 R	I	O	P	L	A	T	11 A		12 A	13 U
14 A	R		U		15 K	I	L	T		R
16 V	O	L	P	17 E		18 T	I			N
19 A	N		20 A	L	C	E		21 S	22 P	A
	23 E	24 I		I			25 A	P	E	
26 S		S		27 C	28 I	29 C	L	O	N	E
30 O	31 R	O		32 A	N	A	T	R	A	
33 L	I	L	34 I		35 D	I		T		36 N
E		37 A	R	C	O				38 R	O

1	2	3	4	5	6	7		8	9	
10							11		12	13
14					15					
16				17		18				
19			20					21	22	
	23	24					25			
26				27	28	29				
30	31			32						
33			34		35					36
		37							38	

ORIZZONTALI	VERTICALI
1	1
8	2
10	3
12	4
14	5
15	6
16	7
18	9
19	11
20	13
21	17
23	21
25	22
27	24
30	25
32	26
33	28
35	29
37	31
38	34
	36

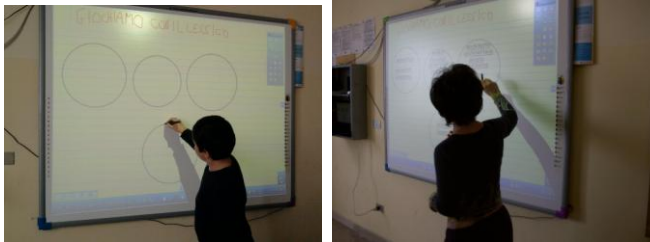
In una seconda fase l'insegnante ha proposto solo alle classi terze di continuare il lavoro attraverso la costruzione di ipertesti che hanno previsto l'uso dei termini specifici acquisiti. Piccoli gruppi, divisi in base agli interessi dichiarati, hanno svolto ricerche sul Castel del Monte e rappresentato graficamente alcuni particolari del Castello. Le informazioni attinte sono state ricomposte dai ragazzi in testi informativi rispondenti ad una scaletta di argomenti precedentemente fissata dai docenti. Una visita guidata sul campo ha permesso ai ragazzi di socializzare le informazioni apprese attraverso un confronto con esperti e altri gruppi. In tale occasione i ragazzi hanno avuto la possibilità di scattare foto per corredare l'ipertesto di immagini. Tutto il materiale raccolto è stato assemblato in un ipertesto utilizzando un software concesso dal motore di ricerca www.1001storia.polimi.it del Politecnico di Milano. L'ipertesto ha impegnato un gruppo di ragazzi nella registrazione audio dei testi scritti in word

22-05-2010.

Scheda n° 3 finale

La sperimentazione ha consentito il raggiungimento degli obiettivi e delle competenze perché il percorso è stato strutturato in modo semplice e chiaro. Gli argomenti sono stati presentati, anche con la lavagna interattiva che è stata utile nel reperimento degli esercizi on-line. Grazie all'utilizzo della Lim gli alunni, anche quelli meno motivati e attenti hanno ottenuto risultati incoraggianti. Grazie ai risultati positivi, mi propongo per l'anno prossimo di ripetere l'esperienza.

Si allegano foto di alunni impegnati nell'attività nella seconda fase del progetto



Utilizzo della lavagna interattiva .
L'alunno disegna dei cerchi

L'insegnante analizza i termini inseriti
nei cerchi per gruppi di appartenenza