



GIOCO DELL'ACQUA

Percorso d'Italiano Lingua per lo Studio, attività per una didattica inclusiva e plurilivello.

IL GIOCO DELL'ACQUA

- ◆ Percorso svolto presso la scuola secondaria di primo grado D. Alighieri di Nonantola, all'interno del progetto “**Laboratori Italstudio, per una didattica inclusiva e plurilivello**” a cura dell'aps la Trottola.



- ◆ **Destinatari:** 10 studenti delle classi prime, tutti bilingue e con un livello linguistico pari o superiore al B1 del QCER.
- ◆ **Ambito di lavoro:** lingua per lo studio di scienze, in particolare l'acqua (Ciclo dell'acqua, passaggi di stato e considerazioni sociali)
- ◆ **Modulo di lavoro:** 10 ore di didattica in laboratorio L2 e due ore di didattica inclusiva nelle classi degli studenti.

Il percorso in breve:

◆ **Il manuale di studio.**

Riconoscere gli elementi di cui si compone un manuale di studio (titoli, immagini, didascalie, glossari, ecc...); consultare l'indice del libro per trovare velocemente informazioni (lettura selettiva).

◆ **Prendere appunti.**

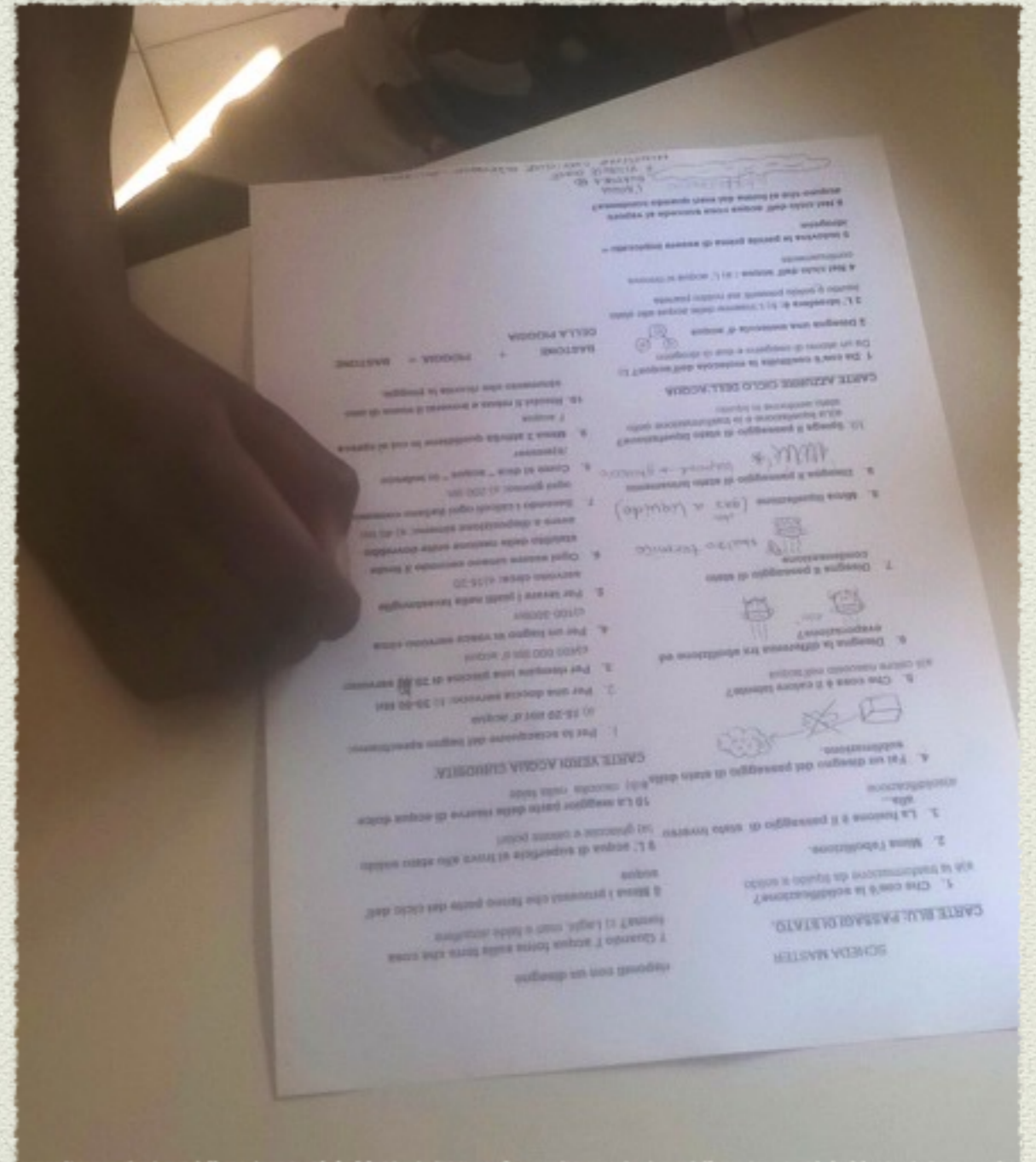
Visione e comprensione di 15 minuti del documentario Home (solo la parte relativa alla nascita della Terra e all'acqua), prendere appunti e verifica dell'efficacia.

◆ **Il gioco dell'acqua.**

Pianificazione e realizzazione di un'attività di didattica ludica da presentare e condividere con la propria classe.

Fase di pianificazione

- Gli studenti del laboratorio sono stati divisi in tre gruppi di lavoro: uno dedicato alla creazione delle carte a tema “Ciclo dell'acqua”, uno a tema “Passaggi di stato” e uno si è dedicato alle “Curiosità”, ovvero agli aspetti sociali legati al consumo dell’acqua.
- Ad ogni gruppo è stato fornito del materiale di studio dal quale creare una batteria di domande che poteva prevedere una risposta multipla, una risposta con disegno o con un mimo.



- ◆ Sono stati utilizzati materiali diversi: multimediali, testi semplici e il manuale di studio.
- ◆ In particolare:
 - le carte “Ciclo dell'acqua” sono state realizzate utilizzando un materiale semplice *Il mondo dell'acqua Edu.iren* e il manuale di studio si scienze adottato in classe;
 - le carte “Passaggi di stato” sono state realizzate utilizzando il manuale di studio si scienze adottato in classe;
 - le carte “Curiosità” sono state tratte da un materiale semplice *L'acqua è preziosa, risparmiatala*, un percorso didattico realizzato nella provincia di Varese.

Fase di pianificazione

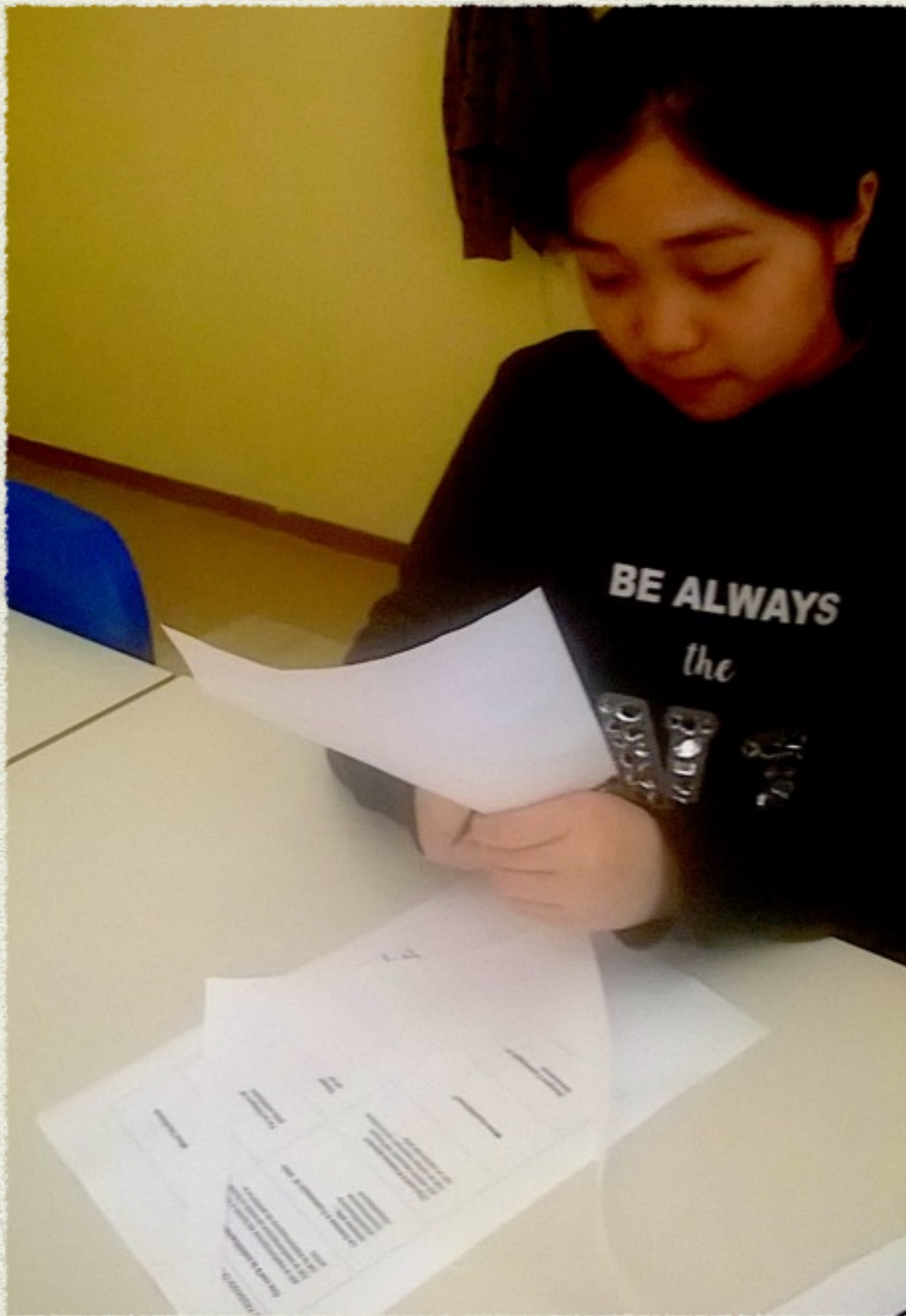
- ◆ Ogni gruppo ha condiviso con gli altri studenti le domande e in plenum ne sono state selezionate 12 per gruppo. Le domande sono state rielaborate, quando necessario.



Fase di realizzazione.

Gli studenti divisi in gruppi si sono dedicati alla realizzazione pratica del gioco:

- ◆ Scrittura e rielaborazione a computer delle domande sui tre temi dell'acqua;
- ◆ Elaborazione di un tabellone di gioco a tema acqua;
- ◆ Scrittura di una Scheda Master, ovvero un prospetto delle domande e delle risposte del gioco;
- ◆ Realizzazione di quattro kit di gioco, ognuno composto da: 12 carte blu sui passaggi di stato, 12 carte azzurre sul ciclo dell'acqua, 12 carte verde acqua sulle curiosità, un tabellone e una scheda master.



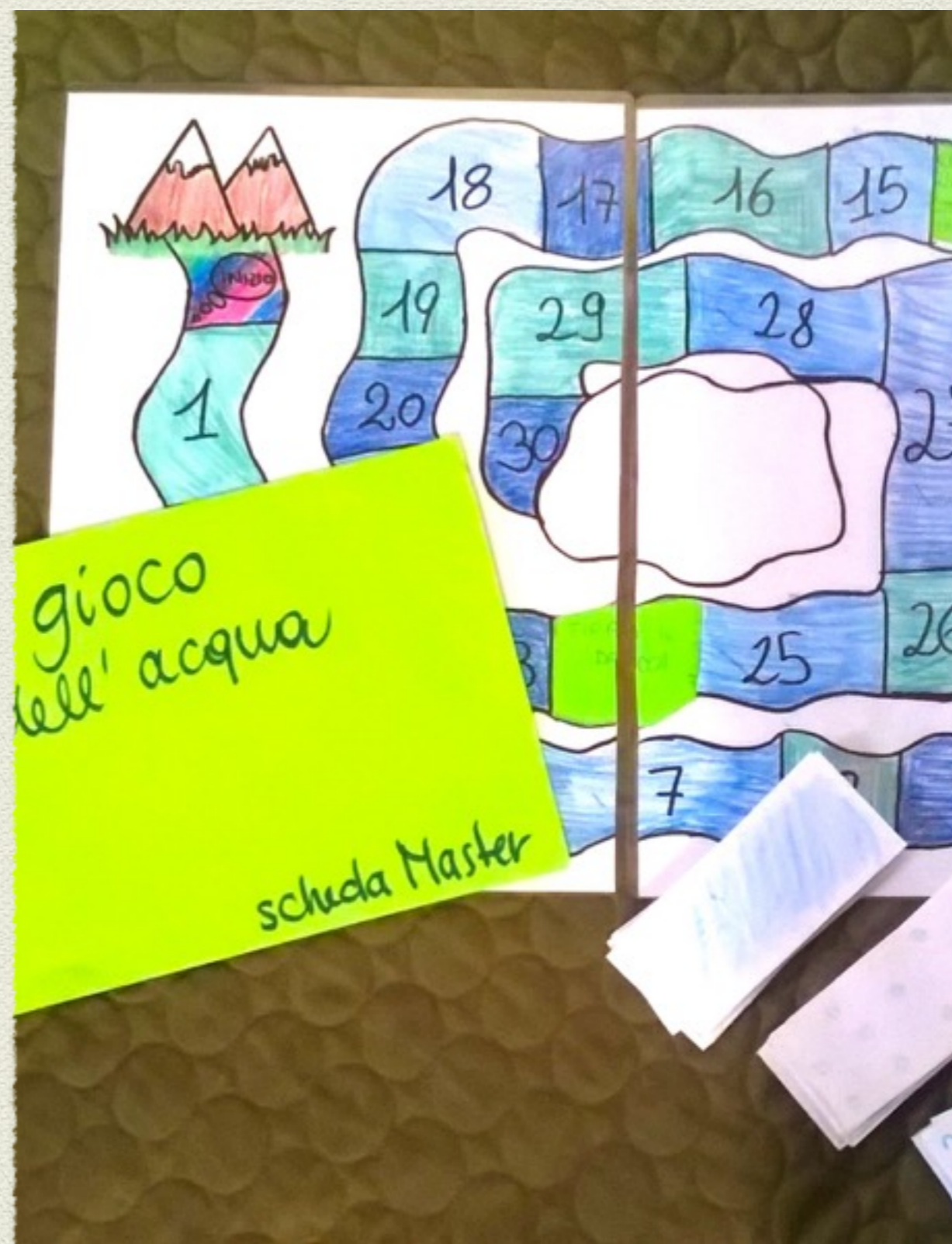
Fase preparatoria alla didattica inclusiva nelle classi.

- ◆ Sperimentazione del gioco completo;
- ◆ Produzione orale: saper spiegare in modo efficace le regole del gioco;
- ◆ Gestire in modo fluido i contenuti didattici del gioco al fine di poter condurre positivamente l'attività in classe (studio della Scheda Master)



FASE DI DIDATTICA INCLUSIVA

L'attività di didattica inclusiva è stata svolta in orario scolastico alla presenza del docente di scienze. La classe è stata divisa in quattro gruppi e ogni gruppo è stato affidato a una coppia di studenti del laboratorio L2 che hanno fatto i Master.



Fase di Didattica Inclusiva.

◆ IL GIOCO DELL'ACQUA

◆ **Partecipanti:** quattro gruppi composti da 6/7 studenti.

Durata: 20\30 minuti.

Materiali: un tabellone di gioco, un dado e un kit di carte.

Scopo del gioco: arrivare alla fine del percorso prima degli altri concorrenti superando gli ostacoli e rispondendo correttamente alle domande.



QUALI SONO GLI ELEMENTI DI INCLUSIVITÀ?

- ◆ Gli studenti hanno un ruolo attivo nella loro classe e contribuiscono in modo positivo al loro ambiente d'apprendimento;
- ◆ Il percorso e i materiali didattici usati nel Laboratorio L2 vengono condivisi con gli insegnanti e utilizzati nella classe;
- ◆ L'insegnante può osservare in modo diretto gli studenti al fine di fare una valutazione;

In questo modo si procede, seppur per piccoli passi, verso l'idea che la risposta ai molteplici bisogni d'apprendimento non sia solo l'attivazione di specifici percorsi fuori dalla classe, ma anche una riflessione sul metodo e sulla didattica interna alla classe.

COSA OSSERVIAMO? COSA VALUTIAMO?

Funzioni comunicative in lingua orale:

Spiegare le regole di un gioco mediamente complesso.

Prendere accordi (osservato durante l'attività di gestione del gioco in classe).

In particolare: è in grado di far comprendere le proprie opinioni e reazioni quando si tratta di risolvere un problema, cosa fare, come organizzare un'attività; è in grado di fare capire cosa pensa e prova rispetto a possibili soluzioni o su cosa sia opportuno fare dando brevi motivazioni e spiegazioni.

Argomentare (osservato nella gestione della Scheda Master).

In

particolare: è in grado di sviluppare un'argomentazione in modo chiaro, illustrando e sostenendo il proprio punto di vista.

Lingua scritta. Comprendere globalmente un testo semplice di studio.

Leggere per individuare le informazioni principali del testo . **Rielaborare il testo** per produrre domande a risposta multipla. **Gestire il lessico** di microlingua scientifica legata alla materia.

Strategie linguistiche. Consultare l'indice di un libro; lettura selettiva; leggere per orientarsi; usare elementi non linguistici per veicolare significati;