

7. A che cosa ti fa pensare?

PERCHÉ:

Per conseguire i seguenti obiettivi:

- sviluppare la capacità di collegare parole secondo diversi criteri;
- contestualizzare le parole all'interno di gruppi lessicali;
- ampliare il lessico;
- ascoltare creativamente;
- sviluppare il pensiero laterale, porre domande, fare ipotesi.

PER CHI:

Per gli alunni dalla classe seconda alla quinta.

QUANDO:

In modo ricorrente nel corso dell'anno, quando si vuole lavorare sul lessico. Per la realizzazione di questo percorso occorre un'ora, da riprendere e sviluppare possibilmente con ritmo settimanale.

DOVE:

In aula.

MATERIALI OCCORRENTI:

Fotocopie delle carte-gioco presenti nelle schede operative che seguono (pagg. 231-234). È consigliabile incollare la fotocopia su un cartoncino rigido e successivamente ritagliare le carte.

L'attività prevede differenti livelli di lavoro: un approfondimento (e, attraverso lo scambio, un arricchimento) della **competenza lessicale** dell'alunno, un processo logico di individuazione di **collegamenti tra parole** a partire da un'immagine o da un'altra parola, una **ricostruzione di significato** attraverso elementi indicatori (le 10 parole del compagno). Il primo passo dell'attività è una scelta: ogni carta contiene diverse possibilità, ogni bambino deciderà quale usare nel gioco. Il secondo passaggio è la ricerca di connessioni tra l'oggetto e le 10 parole da individuare. L'ultimo passaggio prevede, da parte di ogni bambino, il tentativo – attraverso una serie di ipotesi – di indovinare la carta del compagno seguendo il filo di pensiero dell'altro, attivando un processo di ascolto attivo.

Passo dopo passo

Si chiede a ciascun bambino di prendere una carta e di osservarla senza dire a nessuno che cosa rappresenta.

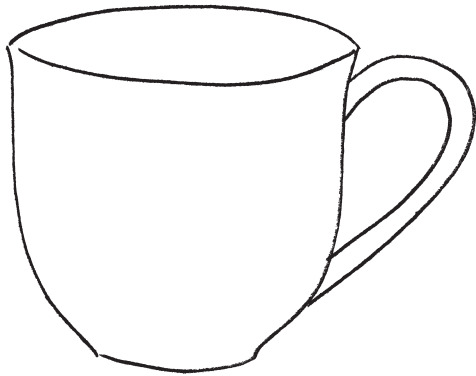
Ciascuno, autonomamente, scrive 10 parole che (per lei o per lui) si legano a ciò che è rappresentato nella carta pescata, senza però scrivere l'oggetto della carta.

Si formano coppie: a turno, senza guardare le carte ma usando come traccia solamente le 10 parole scritte, ognuno deve provare a indovinare che cosa è disegnato nella carta del compagno.

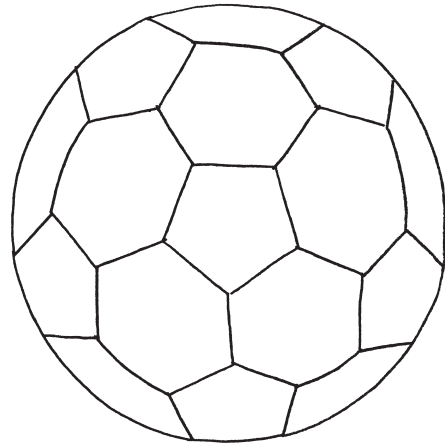
Nota. Per giocare si possono usare le carte-gioco proposte alle pagine seguenti, ma anche crearne insieme di nuove, realizzandole in modo cooperativo in classe.

Abbiamo lasciato appositamente una carta-gioco bianca, a pag. 234, per suggerire la possibilità di personalizzare l'attività.

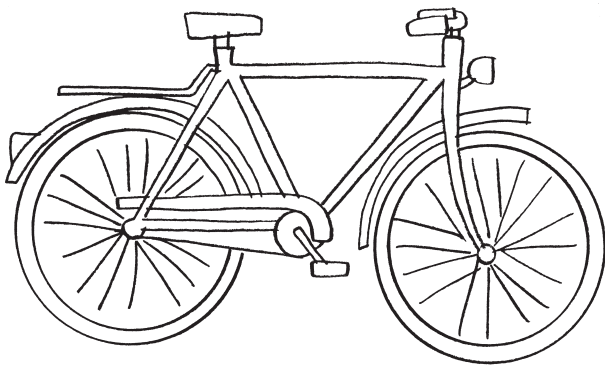
7A. A CHE COSA TI FA PENSARE?



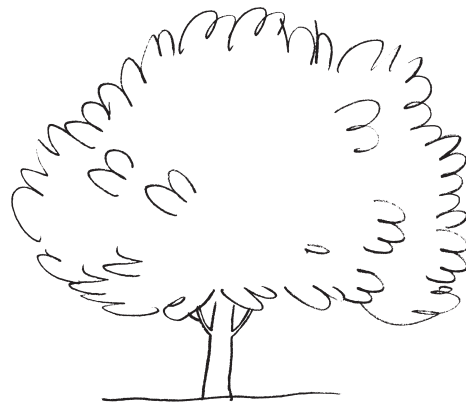
A CHE COSA TI FA PENSARE?



A CHE COSA TI FA PENSARE?



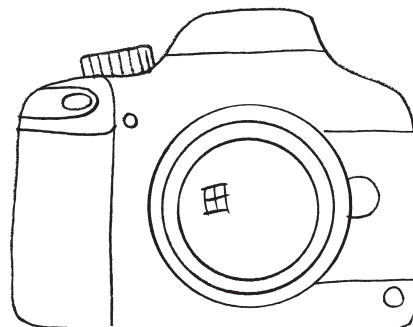
A CHE COSA TI FA PENSARE?



A CHE COSA TI FA PENSARE?



A CHE COSA TI FA PENSARE?



A CHE COSA TI FA PENSARE?