

## SCHEDA ATTIVITÀ

### LANCIA IL DADO E RISPONDI

A cura di Silvia Bosoni, insegnante

**Obiettivo: consolidamento/potenziamento competenze scientifiche nell'ambito del corpo umano (sistemi, apparati, 5 sensi, curiosità)**

#### Attività in semplici passi

A. (Apertura): come preparazione alla specifica attività di gioco l'insegnante dovrà riprendere con i bambini l'argomento oggetto di consolidamento/potenziamento. Nel caso dell'esempio qui proposto tale attività è pensata come "verifica" riepilogativa riguardo il corpo umano, argomento affrontato nel corso della classe V della scuola primaria. In itinere potranno essere preparate le carte domande sugli specifici sotto-argomenti in modo che queste ne riguardino gli aspetti più significativi. Per coinvolgere anche l'uso delle tecnologie la preparazione dei diversi mazzi di domande può avvenire anche durante l'ora di informatica. Verrà inoltre richiesto di preparare un dado di cartoncino e di scrivere su ciascuna delle facce i diversi sotto-argomenti sui quali verteranno i quesiti, ad esempio:

- Apparato circolatorio
- Apparato respiratorio
- Sistema scheletrico muscolare
- Curiosità
- Apparato digerente
- Sistema escretore – apparato riproduttore

Per ognuno degli argomenti selezionati dovranno essere recuperate le domande formulate in itinere e queste andranno scritte a computer su di un file nel quale sarà rappresentata una tabella a due colonne dove sulla parte sinistra saranno scritti i quesiti e sulla parte destra l'argomento di riferimento.

Una volta preparato il materiale le tabelle andranno ritagliate in orizzontale tenendo unite le caselle domande-argomento. Successivamente queste strisce andranno plastificate dopo essere state piegate a metà mantenendo su di un lato la domanda e sul retro l'argomento.

B. (Attività centrale): l'insegnante dividerà la classe in squadre di massimo 3 giocatori l'una e si confronteranno 4 squadre alla volta. All'interno dei team di gioco ogni bambino avrà associato un numero a partire da 1 e in ordine crescente fintanto che ciascuno avrà il proprio e questo stabilirà l'ordine di gioco all'interno della propria squadra. Attraverso la conta si individuerà quale squadra inizierà la partita, il caposquadra lancerà il dado e sarà così selezionato l'argomento con il quale iniziare a cimentarsi. Se la faccia del dado indicherà "**apparato digerente**" il bambino che sarà chiamato a giocare all'interno della squadra pescherà una carta dal mazzo, la leggerà a voce alta e risponderà alla domanda. Se il bambino non saprà rispondere in modo corretto la sua squadra non prenderà il punto e saranno chiamati a giocare a turno le altre squadre.

C. (*Chiusura*): Vincerà la squadra che per prima otterrà 7 punti.

Le domande che durante il gioco non hanno trovato la risposta corretta saranno tenute da parte e verranno riprese in classe in grande gruppo. Questo permetterà all'insegnante in corso d'opera di individuare gli argomenti risultati meno chiari e anche i bambini che risultano ancora non in linea con l'apprendimento atteso.

### **Suggerimenti per i docenti e i formatori**

- Punti di forza: stimolare l'apprendimento in modalità ludica attraverso un lavoro di gruppo che fornisce la possibilità di ricevere feedback di apprendimento e rinforzi tra pari.
- L'attività può essere facilmente declinata in tutti gli argomenti e i relativi sotto-argomenti e i cartellini domande preparati in itinere e conservati per scopi futuri

**Tempo:** sarà l'insegnante di volta in volta a valutare la durata dell'attività a seconda della risposta del gruppo classe e/o dell'argomento affrontato

### **Materiale:**

- Cartoncino resistente per il dado
- Fogli A4 e plastificatrice
- Si veda l'Allegato 1 per un esempio di materiali domande
- Si veda l'Allegato 2 per la costruzione del dado

I materiali possono essere arricchiti e modificati di volta in volta in base alla necessità del caso ed al numero dei partecipanti.