



**Descrizione  
modulo**

PAROLE IN  
GIOCO

MODULO: 1 e 2

PER LE  
CLASSI  
PRIME

L'arte di comporre enigmi e usare parole per esprimerne altre è da sempre parte del patrimonio culturale dell'umanità. La caratteristica principale di un gioco enigmistico è la presenza di elementi grafici atti a suddividere in più pezzi una soluzione da costruire. L'enigmistica ha sempre appassionato grandi e piccoli e risulta un potenziale valore per sviluppare abilità e capacità sia nell'ambito prettamente linguistico (cruciverba ortografici, lessicali, per la comprensione di testi narrativi...) sia in tutti gli altri ambiti disciplinari. Con questo progetto si intende realizzare un percorso didattico per gruppi di alunni che consenta di tener conto delle risorse cognitive di ciascuno, in vista di un loro reale e positivo sviluppo. Il Modulo formativo è pensato per la scuola primaria, in particolare, mira a recuperare le lacune che gli alunni presentano nell'analisi linguistica, testuale e nel lessico. Il percorso vuole essere di straordinaria efficacia didattica ed educativa, ricca di senso e di significato per il recupero, il consolidamento e il potenziamento delle abilità, delle capacità e delle competenze di base.. Per questo motivo si ritiene opportuno giocare con le parole, renderle familiari, piegarle ad uso articolato, come oggetti da manipolare, perché ricchi di malleabilità e sensi multipli.

La realizzazione di cruciverba impegna e responsabilizza, mette in gioco e nello stesso tempo sviluppa molteplici capacità, abilità e competenze trasversali (attenzione, concentrazione e memoria, orientamento e organizzazione spaziale, progettazione, analisi e sintesi, logica e critica, fantasia e creatività...); affina le capacità linguistico-espressive, facilita l'autovalutazione e la metacognizione; favorisce l'acquisizione del metodo e del gusto della ricerca, della capacità di utilizzare mezzi e strumenti e di gestire in maniera autonoma il proprio processo di formazione e di crescita, capacità quest'ultima divenuta indispensabile in una società in continua e rapida evoluzione. Attraverso i giochi enigmistici si tende a sviluppare le capacità pragmatico-comunicative tramite la partecipazione attiva degli alunni.

In questo contesto, il percorso didattico individualizzato consente di Consolidare e potenziare la padronanza linguistica con il possesso ben strutturato dell'italiano che consenta a ciascun allievo:

- di esprimersi in vari contesti e per vari scopi interagendo in una pluralità di situazioni comunicative;
- di stabilire relazioni con gli altri;
- di far crescere la consapevolezza di sé e della realtà

Nello specifico:

- Consolidare i concetti e le regole morfologiche e sintattiche, attraverso l'esercizio e il gioco linguistico.
- Sviluppare il piacere di leggere.
- Comprendere, rielaborare, sintetizzare, riesporre informazioni.
- Esprimersi con competenza strumentale
- Riconoscere le strutture e le caratteristiche morfosintattiche della lingua.

**FASI REALIZZATIVE**

- Giochi enigmistici di gruppo e individuali
- Creazione di schemi di parole crociate,
- anagrammi , rebus e sciarada.

Per il raggiungimento degli obiettivi ipotizzati i docenti utilizzeranno la metodologia del "cooperative learning" e il "modeling". Gli alunni saranno suddivisi in gruppi, gli alunni più capaci svolgeranno il ruolo di tutor per aiutare i compagni in difficoltà.

Si farà uso di materiali di facilitazione: immagini, libri di testo, biblioteca di classe, schede predisposte dal docente, giochi didattici, materiali strutturati e non, sussidi specifici, ricorso a tecnologie multimediali e strumenti audiovisivi.

La valutazione ex ante, in itinere ed ex post basata su griglie di osservazione condivise riguarderà:

- la partecipazione ai giochi e alle attività proposte;
- le modalità di interazione nel gruppo;
- le prestazioni degli alunni;
- rubriche valutative;
- compiti autentici;
- prove esperte;
- lavori di gruppo.