

STRUMENTO DI APPRENDIMENTO - SCUOLA PRIMARIA

NOME STRUMENTO: TOMBOLA DELLE SILLABE	CLASSE	MODALITÀ DI LAVORO
<p>DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Molte Tessere plastificate, ciascuna di dimensioni cm 5 x cm 5 e recante un'immagine diversa (<i>Tessere/Immagine</i>) <p>STRUMENTI CORRELATI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tessere con tutte le sillabe scritte (<i>Tessere/Sillaba</i>) - Pannello <i>Flashcard</i>, Quaderno di Legno, semplice matrice cartacea. 	1 [^]	Individuale, a coppia, nel piccolo gruppo
<p>AMBITO DI UTILIZZO/DISCIPLINE: AMBITO LINGUISTICO</p>	<p>(Alcuni esempi di <i>Tessere/Immagine</i>)</p> 	
<p>PERCHÈ SI USA</p> <p>Lo strumento consente all'allievo di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nominare oggetti (anche usando sinonimi per l'arricchimento lessicale) - esercitarsi a classificare oggetti, secondo diverse caratteristiche - analizzare e riconoscere i suoni (distinguendo iniziali e finali di parola) - esercitarsi in modo giocoso nel riconoscimento delle sillabe - scrivere in auto-dettato con auto-correzione - lavorare con lo stesso strumento in modi diversi. 		
<p>COME SI USA</p> <p>Le attività con le Tessere possono essere molte.</p> <p>Ad esempio, i bambini (da soli, in coppia o nel piccolo gruppo), anche insieme all'insegnante, possono:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pescare una <i>Tessera/Immagine</i> e nominare l'elemento rappresentato in più modi (ad esempio: motorino, vespa, ciclomotore, ecc.) - usando anche le <i>Tessere/Sillaba</i>, trovare le sillabe che compongono una parola e associarle alla <i>Tessera/Immagine</i> corrispondente - abbinare logicamente due o più carte, motivando l'associazione a voce alta - fare insieme, secondo indicazioni verbali o scritte. <p><u>Gioco della Tombola</u></p> <p>Il conduttore (insegnante o allievo):</p> <ul style="list-style-type: none"> - distribuisce a ciascun giocatore le <i>Tessere/Immagine</i> (in numero da 6 a 10) - pesca una <i>Tessera/Sillaba</i> alla volta, invitando i partecipanti a cercare fra le proprie carte il suono pronunciato e a nominare gli oggetti giusti (si può richiedere che il suono sia presente ad inizio parola o, magari in un secondo momento, a fine parola). 		