

Accoglienza per le classi prime

Redattore: **Prof. Stefano Maroni**

Anno Scolastico: **2020-2021**



Sommario

Presentazione delle attività.....	3
Obiettivi.....	3
Attività ludiche per favorire la socializzazione.....	4
Batti le mani, schiocca le dita e sbuffa.....	4
Alla ricerca dell'altro.....	5
Tutti in fila.....	6
Nifufi?.....	6
Matita magica.....	6
Attività per presentarsi e conoscersi.....	7
Cronisti allo sbaraglio!.....	7
La mia carta d'identità.....	7
Informazioni per orientarsi.....	9
Attività ludodidattiche (Italiano).....	10
Parlare per uno scopo. scusarsi.....	10
La lettera che segue.....	11
Acrostici con i nomi.....	11
Giocare con l'alfabeto.....	12
Anagramma.....	13
Logogrifo.....	14
Metagramma.....	15
Tautogramma.....	16
Lipogramma.....	17

PRESENTAZIONE DELLE ATTIVITÀ

La fase di accoglienza è un momento fondamentale per l'inserimento degli alunni che fanno il loro primo ingresso nella Scuola Secondaria di I grado e che si trovano di fronte ad un mondo nuovo.

Le varie attività proposte hanno come fine quello di favorire l'integrazione e la creazione del gruppo classe ma rappresentano anche un'opportunità per cominciare a conoscere gli alunni e per integrare e/o modificare le informazioni raccolte attraverso i colloqui con le maestre e la lettura dei fascicoli della Scuola Primaria.

Obiettivi

- Favorire la conoscenza dei nuovi compagni
- Favorire la conoscenza fra docenti e alunni
- Favorire la conoscenza del nuovo ambiente
- Favorire la conoscenza dell'organizzazione del nuovo ambiente
- Individuare e attribuire ruoli dei ragazzi all'interno della classe
- Individuare i ruoli del personale all'interno della scuola
- Raccogliere informazioni sui ragazzi
- Creare un clima sereno, favorevole alla comunicazione

ATTIVITÀ LUDICHE PER FAVORIRE LA SOCIALIZZAZIONE

Di seguito varie attività ludiche per favorire la socializzazione e la formazione del gruppo classe. Si potrà optare, ça va sans dire, per presentarne una o più d'una, a seconda della situazione della classe.

Batti le mani, schiocca le dita e sbuffa

L'insegnante chiama delle categorie e vi associa delle azioni. Tutti coloro che rientrano nella categoria compiono l'azione (spiegare che l'azione si fa una volta e/o per pochi secondi). Si cominci con un esempio semplice "chi ha un fratello si alzi in piedi".

- chi abita ad Argelato da più di tre anni faccia "ciao" con la mano
- chi ha più di cinque cugini si alzi e dica quanti ne ha
- chi ha cambiato casa almeno due volte alzi entrambe le mani
- chi ama le giornate di pioggia schiocchi le dita
- chi ama ballare batta le mani
- chi è nato in un periodo festivo dica il giorno
- chi ama usare il cappello faccia l'occholino
- chi ha letto un libro durante le vacanze dica "libro"
- chi detesta mangiare i broccoli faccia le boccacce
- chi si fa il letto da solo batta il piede destro
- chi sa nuotare batta le mani
- chi gioca a pallavolo si alzi e si batta il petto
- chi parla un po' di inglese dica "Hi!"

- chi ha paura dei cani dica “bau”
- chi ha paura dei gatti dica “miao”
- chi ha più di due zii mostri quanti con le dita
- chi sa dire “casa” alla rovescia lo faccia
- chi ha i capelli biondi si tocchi i capelli
- chi detesta il minestrone sbuffi
- chi ama la pizza dica “gnam gnam”
- chi ha l'astuccio sul banco lo indichi

Alla ricerca dell'altro...

Dopo aver precisato che il gioco si svolge parlando a voce bassa con un compagno alla volta, si invitano gli alunni a cercare qualcuno che corrisponda alla richiesta formulata dall'insegnante “trova qualcuno che...”:

- è nato nel tuo stesso mese (quale mese?)
- ha vissuto in un altro paese (quale paese?)
- ha letto un libro che gli è piaciuto (quale libro?)
- suona uno strumento musicale (quale strumento?)
- pratica uno sport (quale sport?)
- ha un animale domestico (quale animale?)
- ha una materia preferita (quale materia?)
- ha un cibo preferito (quale cibo?)
- ha un cibo che detesta (quale cibo?)
- ha visto un film che gli è piaciuto molto (quale film?)

Gli alunni dovranno annotare sul loro quaderno il nome del compagno e l'informazione ricavata (ad esempio, “Luigi è nato in aprile”, “Sara ha vissuto a Cesena”, “A Matteo è piaciuto molto il film Cattivissimo Me”...).

Tutti in fila

Gli studenti devono disporsi in fila secondo le indicazioni fornite dal docente.

- per mese di nascita
- per giorno di nascita
- per ordine alfabetico del nome
- per ordine alfabetico del cognome
- per il numero di lettere che compone il nome
- per il numero di lettere che compone il cognome

Nifufi?

Il gioco consiste nel cercare di indovinare un verbo di azione usando il codice nifufare. Si seleziona un **investigatore di parola**, lo si manda fuori, si sceglie un verbo semplice e concreto (ridere, camminare, mangiare...), si fa rientrare l'investigatore di parola che dovrà indovinare la parola facendo domande come "tu nifufi?", "quando nifufi?", "nifufare è una cosa indispensabile?"... Le domande vengono poste ad un compagno alla volta, dopo averlo **chiamato per nome**, e non si può fare una seconda domanda alla stessa persona se non dopo aver completato il giro di tutti i compagni.

Matita magica

Un giocatore alla LIM dovrà disegnare qualcosa per far indovinare ai compagni la parola che gli sarà stata comunicata dall'insegnante.

Si partirà da nomi concreti e facili da raffigurare (tavolo, cane...) per passare successivamente a nomi astratti e meno semplici (amore, gioco...).

Non è consentito utilizzare le lettere dell'alfabeto o sistemi analoghi.

Guadagna 1 punto il disegnatore che riesce a far indovinare la parola assegnata e guadagna 2 punti il ragazzo che dopo, aver alzato la mano, dà la soluzione corretta.

ATTIVITÀ PER PRESENTARSI E CONOSCERSI

Cronisti allo sbaraglio!

Invitare gli alunni a intervistarsi l'un altro. Gli alunni dovranno prendere appunti e preparare una breve presentazione orale del compagno intervistato.

Le domande sono (ad esempio):

- Come hai imparato ad andare in bicicletta?
- Qual è il tuo passatempo preferito?
- Che cosa fai a casa per aiutare?
- Quale sport pratici?
- Hai un animale domestico?

La mia carta d'identità

Per iniziare a conoscerci meglio, per avere informazioni sui nuovi compagni di classe e per raccontare chi siamo ai nuovi compagni, compiliamo delle schede di presentazione. Potremo anche incollarvi una nostra fotografia o un nostro autoritratto.

Una volta compilate le schede, ognuno leggerà la propria ad alta voce e gli altri cercheranno di fare domande pertinenti per chiedere chiarimenti (utilizzando la formula "hai detto che... quindi vorrei chiederti...").

Alla fine del lavoro, le schede saranno incollate su un cartellone, così da poterle riguardare e rileggere.

Per la realizzazione utilizzeremo il seguente modello.

LA MIA CARTA D'IDENTITÀ

I MIEI DATI

nome.....
cognome.....
luogo di nascita.....
nazionalità.....
Abito a
Vivo con.....

ALTRE NOTIZIE

sport che pratico.....
animale domestico che ho o che vorrei.....
strumento che suono o che vorrei suonare
programmi televisivi che seguo.....
passatempo.....

IL MIO ASPETTO FISICO

capelli.....
occhi.....
altezza.....
peso.....

IL MIO CARATTERE

.....

Cose che mi piacciono :-)

.....
.....

Cose che non mi piacciono :-(

.....
.....



INFORMAZIONI PER ORIENTARSI

Potrà essere opportuno, cercando di assecondare anche le domande spontanee dei ragazzi, utilizzare le prime lezioni anche per fornire informazioni sui seguenti aspetti.

- Il personale scolastico
- Uso del diario e del quaderno delle comunicazioni
- Orario (orario interno e suddivisione ore di italiano)
- Quali regole (a partire da discussione all'interno della classe)
- Breve presentazione del programma che verrà svolto
- Presentazione dei primi test d'ingresso

ATTIVITÀ LUDODIDATTICHE (ITALIANO)

Parlare per uno scopo. scusarsi.

Tratto da Vicentini, Zanardi, *Tanto per parlare*, Bonacci Editore, Roma 1986.

Pensate una buona scusa per aver commesso quanto segue. Il gruppo ascolta, accetta o rifiuta le scuse. Può anche chiedere ulteriori spiegazioni. Alla fine la classe dovrà decidere se le scuse appaiono credibili o meno.

1. Sei arrivato in classe con mezz'ora di ritardo.
2. Hai perso lo zaino che un amico ti aveva chiesto di custodire.
3. Hai preso in prestito la bicicletta di un amico e l'hai danneggiata.
4. Hai dimenticato di dire ai tuoi genitori che ha telefonato l'idraulico per avvisare che non sarebbe potuto passare.
5. Avevi un appuntamento. Non ti sei fatto vivo.
6. L'insegnante di italiano accetta le interrogazioni programmate. Ieri toccava a te essere interrogato. Sei rimasto a casa e per colpa tua Marco è stato interrogato e ha preso 4.
7. Hai rivelato ad una compagna un segreto che riguarda un tuo amico e lui te ne chiede la ragione.
8. Non hai svolto un compito che ti era stato assegnato dal prof di matematica.
9. Ti era stato chiesto di sistemare la camera e non lo hai fatto.
10. Giocando a pallone in casa hai rotto un vaso molto prezioso.

La lettera che segue

È un gioco da fare con tutta la classe con squadre di 2 o 3 persone. A turno un gruppo dice una parola e il gruppo successivo ne dice un'altra che abbia un senso sul piano morfo-sintattico e su quello semantico rispetto a ciò che viene prima. In questo modo si formano delle frasi. La regola principale però è che la parola che si aggiunge deve iniziare con la lettera dell'alfabeto successiva alla lettera iniziale della parola precedente. È l'insegnante che suggerisce la lettera con cui iniziare la frase (per evitare di partire sempre dalla A).

es. A Barbara Chiedo Di Essere Felice
 Bisogna Curare Diego e Franco
 La Mamma Non Opera Più Qui

Acrostici con i nomi

È un componimento poetico in cui le lettere o le sillabe o le parole iniziali di ciascun verso formano un nome o una frase (mesostico, telestico).

Si può lavorare individualmente o in piccoli gruppi.

Può essere utilizzato il vocabolario.

<p>Angoli Nascosti Nascondono Amori</p>	<p>Se Tanti Elefanti Finissero Assieme Nell' Oceano?</p>
<p>Lieto Universale Caparbio Affascinante</p>	<p>Mattiniera Accattivante Radiosa Affettuosa</p>

Giocare con l'alfabeto

IO SONO (esempio io sono Allegro, io sono Basso, io sono Caduto...)

A _____

B _____

C _____

D _____

E _____

F _____

G _____

H _____

I _____

L _____

M _____

N _____

O _____

P _____

Q _____

R _____

S _____

T _____

U _____

V _____

Z _____

Ripetere il gioco, usando: I MIEI AMICI SONO (esempio I miei amici sono Abili, I miei amici sono Buoni...) MI PIACE ((esempio Mi piace Abbuffarmi, Mi piace Bere...) - etc. etc.

Anagramma

Anagramma [a-na-gràm-ma] n.m. [pl. -i] procedimento consistente nell'ottenere con le stesse lettere di una parola o di una frase, soltanto cambiandone la disposizione, altre parole o frasi di senso diverso (per esempio: mare, rame, rema).

Due giochi per iniziare

1. Anagrammare il proprio nome
2. Anagrammare il proprio nome e cognome

Per giocare con gli anagrammi può essere utile dividere le lettere disponibili in consonanti e vocali.

Es. **Camminare**

Vocali

A I A E

Consonanti

C M M N R

Anagrammare le seguenti parole (hanno per soluzione nomi di animali)

TORTA

ORGANO

CANUTO

AMELIA

TEIERA

CALCOLO

NIPOTE

EROINA

CHI CONTA

Anagrammare le seguenti parole (le soluzioni hanno a che fare con la geografia o la storia)

LAMINO

LO BAGNO

ODIO TESO

AL ROMPE

UNA PIPA DA RANA

ORSI SEMANTICI

LATTE SCANSATI

NO PROMEMORIA

TARDEREI MENO

Logogrifo



Si tratta di una variante dell'anagramma.

Consiste nel formare parole di varia lunghezza utilizzando solo alcune delle lettere di una parola di partenza.

È dunque una sorta di anagramma parziale. Mentre nell'anagramma è necessario adoperare tutte le lettere della parola di partenza, nel logogrifo se ne usano solo una parte.

Ad esempio, dalla parola **estraneo** si possono ricavare: **est, neo, ore, rane, resa, sera** ecc.

Gioco a squadre

Nel giro di 5 minuti forma il maggior numero di parole possibili usando le lettere della parola data. Ricorda che la stessa lettera non può essere usata più volte.

In altri 5 minuti scrivi un testo con le parole che hai trovato.

Esempio - Parola di partenza: **giocattolo**

G – I – O – C – A – T – T – O – L – O

gioca – gatto – lotta – calo – cotto – tolgo – totali – atto – logica – agio – taci – otto

(12 parole)

Il **gatto gioca** e **lotta** con il prosciutto **cotto**. Gli **tolgo** il prosciutto e ricevo **otto** graffi. Piango e mia madre dice: “**Taci**, sono la conseguenza del tuo **atto**”.
→ (8 parole = 8 punti)

È opportuno scegliere parole di partenza con molte lettere: accompagnare – maremoto – argomento – ginocchiera...

Metagramma

Il metagramma è un gioco in cui si cerca di passare da una parola all'altra attraverso la sostituzione di una sola lettera.

Esistono vari tipi di metagramma, ma noi prenderemo in esame ed utilizzeremo il metagramma a scarto/aggiunta che prevede le seguenti possibilità:

1. Si passa da una parola ad un'altra cambiando ogni volta una sola lettera
cane → lane → lana → tana...
2. oppure eliminando una lettera
Rossa → rosa → osa → sa → a
3. oppure aggiungendo una lettera
cane → carne → carine → cartine

L'altra regola fondamentale è questa: ad ogni passaggio dobbiamo ottenere una parola esistente in lingua italiana.

Ad esempio per passare da **basso** ad **alto**

basso → asso → arso → arto → alto

Per iniziare, risolvere questi:

da **uno** a **cento**

da **mela** a **pera**

da **monte** a **colle**

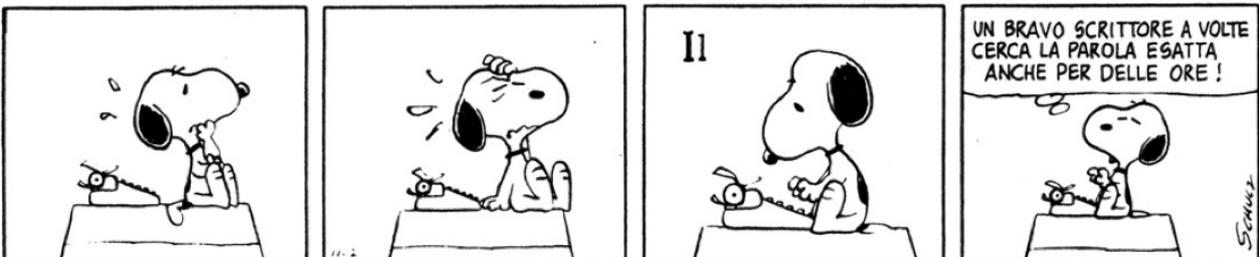
da **cento** a **mille**

da **bianco** a **nero**

da **moto** ad **auto**

da **carne** a **pesce**

da **amaro** a **dolce**



Tautogramma

Un tautogramma è un componimento nel quale tutte le parole hanno la medesima lettera iniziale (etimo: tauto, stesso; gramma, lettera).

Nel nostro caso, stabiliremo che possono fare eccezione articoli, pronomi e particelle pronominali, preposizioni e congiunzioni. Una scusa per mantenere attivo anche il versante grammaticale del nostro pensiero e per rendere più semplice lo sviluppo del testo.



Ecco alcuni esempi realizzati dagli alunni, si tratta di Tautogrammi in C sul tema del calcio.

1. A calcio si corre costantemente come nella corsa dei cinquanta chilometri in città. (Angels)
2. Castro, il capitano del Catania, calcia la casacca da calciatore nel cassonetto, creando una catastrofe: c'era della carne di cavallo e di cammello! Carlo, il cugino, comprò un cane che calciava Chiarelli nel campo da calcio. (Le Iguane)
3. Ciao mi chiamo Carlo e con il cane corro a calcio. Il capitano calcia come un campione. Collaboriamo con la categoria C e compriamo le casacche alla Coop. (Le belle scritte)
4. I calciatori corrono sul campo da calcio e ciascuno si concentra correttamente sul compito per completare la competizione contro i cinesi. (Gruppo tre)
5. Nel campo da calcio, nel cerchio di centrocampo, il capitano, calciatore di Champions, calciò per i centrocampisti che crossarono al centravanti che calciò una cannonata in curva. Contro il Cagliari, in casa, il cannoniere costrinse il commissario a cacciarlo dal campo con un cartellino. (Blablabla)

Lipogramma

Un lipogramma (dal greco *lèipo* = lascio; e *gramma* = lettera) è costituito da un testo in cui non può essere usata una determinata lettera. In pratica, si prende un testo normale e lo si riscrive sostituendo ogni parola che contiene la lettera proibita con un suo sinonimo che non la contiene.

Esempio: trasformare il seguente testo evitando la C

Un giorno fra la gente corse voce che da poco tempo qualcuno era venuto ad abitare nelle rovine. Molto giovane, una bambina, si supponeva. Non si poteva dirlo con esattezza perché vestiva in modo abbastanza bizzarro. Si chiamava Momo o qualcosa di simile.

Un giorno fra la gente girò questa notizia: da non tanto tempo una persona era venuta ad abitare nelle rovine. Molto giovane, una bambina, si supponeva. Non si poteva eliminare ogni dubbio infatti questa persona vestiva in modo abbastanza bizzarro. Il suo nome era Momo o un altro nome simile a questo.

