

IL GIOCO DELL'OCA ( MODELLO DI PROGETTAZIONE PER EAS)  
I.C. DON MILANI LATINA SCUOLA DELL'INFANZIA  
PLESSO CIMAROSA SEZ. H

PREMESSA

Il gioco dell'oca, gioco antico (Sembra risalire al lontano 1500), presenta molteplici connotazioni educative. Le finalità nel nostro lavoro, sono state correlate all'uso dei numeri (1/20), alla logica, ad un primo approccio all'uso di tecnologie per giocare ed interagire con soggetti diversi. Il gioco tradizionale è stato costruito con la collaborazione dei bambini, in modo che tutti i simboli sono stati resi comprensibili e significativi per tutti e che ognuno di loro, ha portato il proprio contributo personale. Il gioco dell'oca virtuale è stato portato alla conoscenza dei bambini attraverso l'uso di programmi in rete. La sezione H è una sezione di 19 bambini di cinque anni, di cui tre con certificazione affiancati da due insegnanti di sostegno e una assistente.

**COMPETENZE:**

• **Imparare ad imparare:**

Partecipa alle attività portando il proprio contributo personale. Reperisce, organizza e utilizza le informazioni stimolo.

• **Matematiche:**

Utilizza ed elabora informazioni quantitative;

• **Digitali:**

Utilizza le tecnologie in contesti comunicativi per giochi e per interagire con soggetti diversi.

PAROLE CHIAVE:

- **Interagire;**
- **Sperimentare;**
- **Ricerca;**
- **Verificare;**
- **Riflettere;**
- **Elaborare;**
- **Produrre.**

FASI EAS	AZIONI DOCENTE	AZIONI BAMBINO	LOGICA DIDATTICA
<b>Preparatoria</b>	<b>In classe</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione dello stimolo: Gioco dell'oca tradizionale/virtuale;</li> <li>• Osservazione della struttura del gioco e dei vari significati: -Iconici (Immagine principale dell'oca e delle altre immagini riprodotte sul cartellone e sul video), -Simbolici (Le figure simboliche e il loro significato).</li> <li>• Assegnazione di un compito per casa: portare ognuno un proprio segnalino.</li> </ul>	<b>A casa</b> Ricerca del segnalino e dialogo con i genitori sul gioco dell'oca.	Problem solving
<b>Operativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definizione dei tempi dell'attività : (Un'ora);</li> <li>• Organizzazione del lavoro individuale: Consegna dei cartoncini con immagini da colorare; Lettura dell'immagine; scrittura della parola; Costruzione del cartellone: i bambini incollano i cartoncini in sequenza numerica;</li> </ul>	<b>In classe</b> Produzione del gioco; Condivisione del gioco; Interazione con il gioco dell'oca virtuale.	Learning by doing
<b>Ristrutturativa</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fissazione dei concetti sulla realizzazione del gioco creato attraverso la loro azione;</li> <li>• valutazione dell'artefatto;</li> <li>• riflessione sul lavoro che hanno svolto.</li> </ul>	<b>In classe</b> Discussione guidata sulle fasi (processi) della realizzazione dell'artefatto; Discussione sulle fasi del gioco dell'oca virtuale	Reflective learning