

ALLÁ TÚ: ¡ABRE LA CAJA, ABRE LA MENTE!

“A scuola non si viene per giocare, ma per studiare”. Come se non si potesse imparare giocando!!! La ludodidattica non è un semplice gioco, ma un metodo capace di rendere l'apprendimento più motivante e coinvolgente per gli studenti, che spesso faticano a trovare nella scuola un legame con i propri interessi. Attraverso il gioco, le conoscenze diventano più concrete e significative, mentre si sviluppano competenze fondamentali come il *problem solving*, la creatività e la collaborazione. Inoltre, le attività ludiche rendono lo studio più inclusivo: si adattano a stili di apprendimento diversi e aiutano anche chi ha difficoltà, trasformando l'errore in un'occasione di crescita.

Perché quindi non proporre un ripasso degli argomenti dell'anno precedente in maniera ludica in vista del “temuto” test di ingresso?

L'attività proposta “ALLÁ TÚ: ¡ABRE LA CAJA, ABRE LA MENTE!” (*Affari tuoi: apri il pacco, apri la mente!*) prende spunto dall'omonimo gioco televisivo italiano.

L'attività può essere destinata a tutti gli alunni dal primo al quinto anno. In questo caso, l'attività sarà rivolta agli alunni delle classi 2[^]BL, 3[^]BL, 4[^]BL e 5[^]BL. Le conoscenze e le abilità, così come gli obiettivi specifici di apprendimento, cambiano a seconda degli argomenti di ripasso scelti. Tuttavia, è possibile individuare delle competenze trasversali comuni fra tutte le classi quali: richiamare conoscenze pregresse in contesti nuovi, comprendere e rispondere correttamente in lingua straniera a domande scritte e orali, pianificare strategie di scelta, saper gestire le emozioni, saper rispettare i turni.

La durata dell'attività è di due ore totali, alle quali si può aggiungere una successiva ora per un eventuale test di ingresso scritto.

In particolare:

SESSIONE 1 (2 h.)

Il docente dispone l'aula con i banchi a semicerchio e su ogni banco dispone un pacco previamente costruito che ricordi quelli del gioco televisivo “Affari tuoi” (in spagnolo: “Allá tú”). I pacchi sono 19 e corrispondono alle regioni della Spagna: Andalucía, Aragón, Asturias, Islas Baleares, Canarias, Cantabria, Castilla-La Mancha, Castilla y León, Cataluña, Comunidad de Madrid, Comunidad Valenciana, Extremadura, Galicia, La Rioja, Región de Murcia, Navarra, País Vasco, Ceuta, Melilla. Il nome di ogni regione sarà attaccato su ogni banco. Sul coperchio di ogni pacco sarà riposta una busta chiusa contenente una domanda a risposta multipla su un argomento di ripasso (per un totale di 19 domande differenti). Ogni pacco sarà contrassegnato da un numero da 1 a 19. Tuttavia, inizialmente, il numero del pacco sarà ricoperto con un foglio di alluminio in modo che gli alunni possano scegliere il pacco affidandosi solo ed esclusivamente al caso. All'interno di ogni pacco, il docente inserirà un foglio che riporti uno dei 19 premi (1 premio diverso per ogni pacco). Di seguito la scheda riassuntiva dei premi proposti:

PREMI CONTENUTI NEI PACCHI DELLE CLASSI SECONDE E TERZE

2 esercizi sugli accenti	Un pacco di penne
1 esercizio sugli accenti	Un pacco di caramelle
1 esercizio sui verbi	"Pizzette" gratis
1 domanda a sorpresa a tutta la classe sulla lezione precedente	1 giorno senza compiti di spagnolo
Dire uno scioglilingua in spagnolo	Ripetere quest'attività un'altra volta durante l'anno
Indossare una corona di carta durante l'ora di spagnolo	Siediti con chi vuoi durante la lezione di spagnolo (1 giorno)
Zero euro	Siediti con chi vuoi durante la lezione di spagnolo (1 settimana)
1 oggetto della tombola degli orrori	La prof. accetta volontari una volta in quest'anno scolastico
1 banana	La prof. accetta volontari una volta per quadrimestre in quest'anno scolastico
PACCO NERO	

PREMI CONTENUTI NEI PACCHI DELLE CLASSI QUARTE E QUINTE

1 esercizio sull'imperativo	Un pacco di penne
1 esercizio sul congiuntivo	Un pacco di caramelle
1 esercizio sugli accenti	"Pizzette" gratis
1 domanda a sorpresa a tutta la classe sulla lezione precedente	1 giorno senza compiti di spagnolo
Dire uno scioglilingua in spagnolo	Ripetere quest'attività un'altra volta durante l'anno
Indossare una corona di carta durante l'ora di spagnolo	Siediti con chi vuoi durante la lezione di spagnolo (1 giorno)
Zero euro	Siediti con chi vuoi durante la lezione di spagnolo (1 settimana)
1 oggetto della tombola degli orrori	La prof. accetta volontari una volta in quest'anno scolastico
1 banana	La prof. accetta volontari una volta per quadrimestre in quest'anno scolastico
PACCO NERO	

Si segnala che, così come nel gioco televisivo, il pacco nero consiste in uno dei premi già contenuto nella lista (ripetuto così due volte). All'interno di questo pacco il docente dovrà inserire il foglio che riporti il premio doppiato e coprirlo con un cartoncino nero.

La scheda riassuntiva con i premi sarà proiettata sulla *digital board* in modo che il docente possa cancellare con un pennino digitale i premi che man mano vengono eliminati.

Il docente, inoltre, disporrà sulla cattedra un telefono finto per simulare le telefonate con il "Dottore" che farà delle offerte agli alunni. Per quest'ultimo motivo, è fondamentale che il docente abbia segnato in un foglio a parte l'effettivo contenuto dei pacchi.

Una volta fatti entrare gli alunni, il docente li inviterà a pescare un pacco e a disporsi dietro ai banchi. Qualora gli alunni siano di un numero superiore al numero totale dei pacchi, il docente consentirà di giocare a coppie. Successivamente, il docente estrarrà il nome dell'alunno giocatore il quale potrà scegliere un compagno per giocare in coppia. La coppia di alunni giocatori si disporrà alla cattedra accanto al docente e al telefono.

Il docente farà togliere a tutti gli alunni l'alluminio che copre i numeri dei pacchi e darà inizio al gioco.

La coppia di alunni giocatori sceglierà i pacchi, secondo alcune fasi scandite dallo stesso docente (ad esempio: prima sei pacchi, poi tre, poi due, eccetera). Il proprietario del pacco scelto, prima di aprirlo, dovrà prendere la busta che si trova sul coperchio, leggere la domanda a risposta multipla, rispondere segnando a penna l'opzione giusta e consegnare la busta al docente. Quest'ultimo correggerà ad alta voce la risposta, in modo che il ripasso possa essere utile a tutti. Qualora la risposta data dall'alunno fosse corretta, il docente segnerà il punto in un tabellone. Esempio:

Coppia alunni giocatori: "Scegliamo di aprire il pacco che ha il nostro compagno Giovanni: il pacco numero 2, la Cantabria".

Giovanni, prima di aprire il pacco e svelare il contenuto, prenderà la busta apposta sul coperchio. Giovanni aprirà la busta e troverà un quesito a risposta multipla sull'argomento di ripasso al quale risponderà segnando con una penna la risposta che ritiene corretta. Successivamente, consegnerà il foglio al docente. Il docente dialogherà con Giovanni e con l'intera classe sulla risposta data (secondo voi la risposta data è corretta? È sbagliata? Perché?). Una volta svelata la risposta corretta, il docente darà un punto alla classe (solo nel caso in cui Giovanni abbia risposto correttamente). In caso di risposta errata, il punto non verrà assegnato.

Giovanni, quindi, aprirà il pacco e verrà svelato il premio da eliminare dalla lista proiettata sulla digital board.

Si segnala che durante le varie fasi del gioco, il docente improvviserà anche delle chiamate con il "Dottore" e simulerà anche delle finte offerte o cambi pacco.

Il premio finale contenuto nel pacco degli alunni giocatori sarà effettivamente vinto solo se la maggioranza della classe ha risposto in maniera corretta alle domande di ripasso. Nello specifico: se i pacchi sono 19, almeno 10 alunni devono aver segnato la risposta corretta sulla busta consegnata al docente.

EVENTUALE SESSIONE 2

Eventuale test di ingresso sull'argomento ripassato tramite gioco.