

La prof.ssa Roberta Peron ha preparato questo gioco, che si può utilizzare per parlare dell'IRC, incoraggiando la scelta. Grazie Roberta!

RELIGIONE A SCUOLA...mi piace!

FINALITA' ED OBIETTIVI

- *Fare esperienza di IRC nel piccolo gruppo con il gioco
- *Provare a concettualizzare una parola legata all'IRC
- *Applicare la creatività nell'organizzazione del pensiero
- *Discutere per scoprire nuove strategie di gioco con le informazioni religiose possedute
- *Ricomporre il proprio "sapere religioso" partendo dallo stimolo della parola proposta



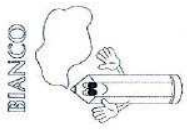
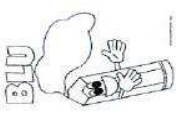
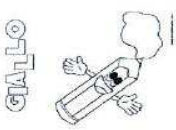
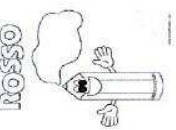
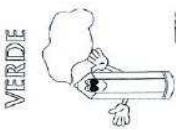
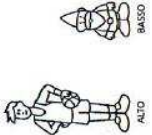
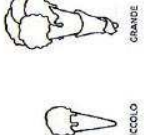
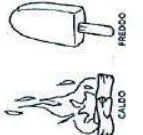
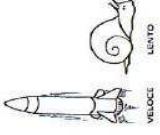
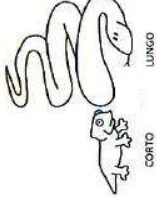
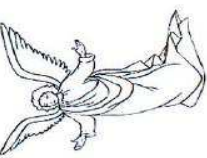

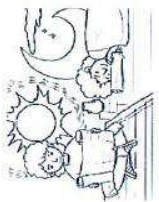
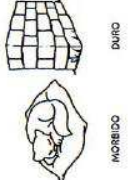
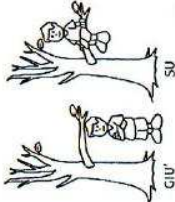
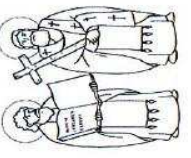


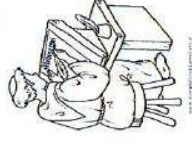
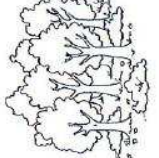
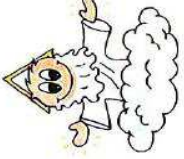

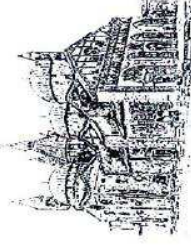
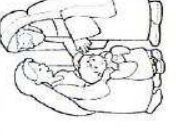
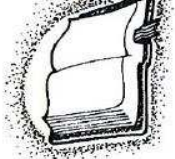
- *Sviluppare riflessioni dalla condivisione in amicizia del messaggio di amore cristiano

- ✚ Nella comunicazione della società odierna si "suggeriscono" dei vincoli ai ragazzi di tipo verbale, grafico o gestuale. Con questo gioco (Concept=concetto) si vuole sfruttare simboli e codici – icone – ai quali i ragazzi sono abituati e allenati grazie alla tecnologia, a Windows, agli smartphone... Concept propone un codice condiviso, universale, comune, che mette i ragazzi nell'impossibilità di comunicare efficacemente, mettendo in risalto quanto importante rimanga quella stessa parola, intesa proprio come comunicazione verbale, bandita dal gioco.
- ✚ Uno degli obiettivi dell'esperienza sarà anche far scoprire ai ragazzi che la BIBBIA è una rete di CONCETTI che rimandano ad un'unica Parola e ad un unico messaggio.

Preparazione: i ragazzi selezionano da testi studiati un certo numero di parole specifiche facili (colore azzurro) e difficili (colore rosso); preparano dei tasselli generici con immagini che possano richiamare dei concetti legati alle parole selezionate (oggetti, colori, aggettivi... caldo/freddo, luce/buio, liquido/solido...); raggruppano dei cubetti colorati che serviranno da segnalini e incollano le immagini su un cartoncino grande che farà da tabellone secondo dei criteri che distinguano per colonne la tipologia di concetto (colore, misure, generi, animali, vegetali, ecc..).

Come giocare: si gioca con tutta la classe divisa in due squadre. Ogni squadra a tiro di dado sceglie il suo "campione" che dovrà indovinare la parola che verrà estratta, non è possibile dare suggerimenti a voce se non segnalare sul tabellone delle immagini/icone che possono rimandare al concetto. Se il campione indovina al primo tentativo riceve 3 punti, se al secondo tentativo 2 e se al terzo 1, se la parola è difficile (carta rossa) si aggiunge 1 punto. Il tesoriere della squadra tiene il mucchietto di punti accumulati. Al mancato riconoscimento della parola il gioco passa alla squadra avversaria. Vince chi accumula il maggior numero di punti valore:

Legame con attività esterne e/o esperienze di vita quotidiana: la costruzione di una "scatola Concept IRC" può essere utilizzata all'interno dei percorsi scolastici della classe per incrementare e supportare le conoscenze disciplinari anche per compagni BES o DSA, e anche per favorire il miglioramento delle proprie prestazioni e aumentare conseguentemente la propria autostima con il successo scolastico. Per la sua elevata interazione, questo gioco può positivamente assemblare quanto appreso e favorire l'aiuto reciproco tra compagni nella selezione dei concetti usati, nei suggerimenti dati e nell'elaborazione necessaria per arrivare alla soluzione finale.

PAROLE facili/difficili...

RELIGIONE	ANGELI	PALME	COLOMBA	SOLE
SANTI	CAMPANILE	CAPANNA	SPIRITO	TERRA
FELICITA'	BIBBIA	TEMPIO	PADRE	ALBERI
ORA	CANDELA	NOTTE	APOSTOLI	EDEN
SCUOLA	FESTA	STATUA	SACERDOTE	ARCA
AMICI	DOMENICA	PASTORE	VE스코VO	MAR ROSSO
FAMIGLIA	PANE	PECORE	EREMITA	ROTOI
CHIESA	LUCE	LAGO	MONASTERO	GIORDANO

