

Memory dei simboli

Informazioni per gli insegnanti



Ripartizione del lavoro	<p>I simboli vengono discussi e spiegati insieme.</p> <p>Gli AL giocano a Memory in gruppi e cercano di combinare i simboli e le spiegazioni o immagini corrispondenti.</p>
Obiettivo	<p>Gli AL imparano in modo ludico i diversi simboli sulle carte.</p> <p>Gli AL riescono ad abbinare correttamente simboli e spiegazioni/immagini.</p>
Materiale	Carte Memory
Forma sociale	CI, LG
Durata	45 minuti

Informazioni
addizionali:

- Simboli o definizioni addizionali possono essere aggiunti sulle carte Memory. Lasciate gli AL creare le proprie carte Memory.
- Se volete definire e stampare voi stessi una sezione di carta, è possibile farlo qui: <https://map.geo.admin.ch>

Memory dei simboli

Documentazione didattica



Svolgimento della lezione

Prima fase: spiegare i simboli

I simboli sulle carte di Memory vengono esposti davanti a tutta la classe. Gli AL cercano di indovinare cosa potrebbero rappresentare.

Spiegano le loro conclusioni e le loro idee («Questo sembra...»).

L'INS spiega perché si utilizzano i simboli sulle carte.

Definizione dei simboli a misura di bambino

I simboli sono segni che trasmettono informazioni sulle carte. Sono uniformi e dal disegno semplice, così puoi riconoscerli immediatamente. I simboli assomigliano alle lettere dell'alfabeto: Se vuoi leggere un libro, devi conoscere le lettere e saperle leggere.

Lo stesso vale per i simboli: se vuoi leggere una mappa per farti un'idea del paesaggio, devi conoscere i simboli più importanti.

Solo allora potrai orientarti rapidamente con una mappa. Gli orientisti, ad esempio, hanno bisogno di conoscere molto bene i simboli per avere successo ed essere veloci.

Seconda fase: il gioco

Ciascun gruppo di AL riceve una pila di carte Memory che dispongono coperte davanti a loro. A turno, gli AL girano due carte ciascuno e cercano di trovare le coppie corrispondenti.

Esistono due pile di carte Memory:

Pila 1 – Simboli e definizioni sotto forma di testo

Pila 2 – Simboli e Figura sotto forma di immagine

Terza fase: completare il gioco Memory

Come compito aggiuntivo, gli alunni possono completare le carte Memory con ulteriori simboli e immagini, disegni o definizioni corrispondenti.




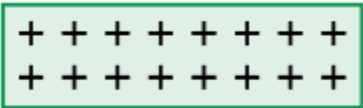
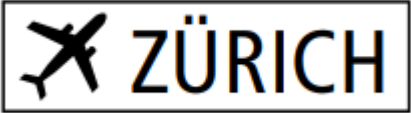





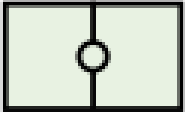


A questo scopo, si può usare una carta come modello in modo che gli AL possano trovare altri simboli.

Memory dei simboli

Soluzioni



Simboli utilizzati per il gioco Memory




	CAMPING
	GROTTA
	AUTOSTRADA
	CIMITERO
	AEROPORTO
	FONTANA
	OSPEDALE
	EDIFICIO
	FORESTA
	STAZIONE
	TERRENO DI SPORT
	GRATTACIELO
	TELESKI

Memory dei simboli

Soluzioni



4/4

	FRONTIERA SVIZZERA
	RUSCELLO / FIUME
	BACINO D'ACQUA / PISCINA