

UNITA' DI APPRENDIMENTO		
Denominazione	GIOCARE CON LA GRAMMATICA	
Compito -prodotto	REALIZZAZIONE DI UN GIOCO LINGUISTICO: <i>L'oca della Grammatica</i>	
Competenze specifiche Asse dei linguaggi	<p>Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale e scritta.</p> <p>Riconoscere all'interno di testi, semplici e complessi, le nove parti del discorso, definendone funzioni e uso.</p> <p>Dalla teoria alla pratica: conoscere le principali definizioni e regole relative agli argomenti proposti.</p>	
Competenza di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare • Comunicare • Collaborare e partecipare • Acquisire ed interpretare le informazioni 	
Risorse	Conoscenze	Abilità
Disciplina: Italiano	<p>Le principali strutture morfologiche della lingua italiana: il verbo, il nome, l'articolo, l'aggettivo, il pronome, le parti invariabili.</p> <p>Il concetto di accordo.</p> <p>Il procedimento dell'analisi grammaticale.</p>	<p>Applicare la conoscenza ordinata delle strutture della lingua italiana a livello morfologico.</p> <p>Padroneggiare le strutture morfologiche per comprendere e produrre testi.</p>
Utenti destinatari	Studenti delle classi prime	
Prerequisiti	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la grammatica di base della lingua italiana. • Saper utilizzare gli strumenti digitali. • Capacità di lavorare in gruppo e di utilizzare i testi a disposizione. 	
Fase di applicazione	Da ottobre a maggio	
Tempi	<ul style="list-style-type: none"> • 30 ore 	
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale • Attività di laboratorio • Peer to peer • Lavoro di gruppo • Lavoro individuale • Problem solving • Giochi di interazione 	
Risorse umane		

interne	Docente di Italiano
Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Testi, Internet, documenti forniti dalla docente
Spazi	<ul style="list-style-type: none"> • Classe; • laboratorio multimediale.
Valutazione	<ul style="list-style-type: none"> • Valutazione in itinere: osservazione dei comportamenti individuali e di gruppo. • Test semistrutturati in itinere. • Valutazione del prodotto finale. Si tiene conto: <ol style="list-style-type: none"> 1. Rispetto dei tempi 2. Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie 3. Ricerca e gestione delle informazioni 4. Capacità comunicative 5. Capacità logiche e critiche 6. Uso del linguaggio specifico 7. Creatività 8. Autovalutazione

Santeramo in Colle, novembre 2024

La docente

Maria Rosaria Di Gregorio