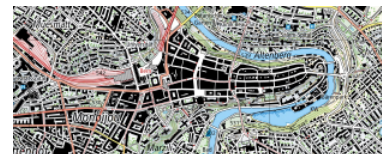


Memory dei simboli

Informazioni per gli insegnanti



1/4

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.



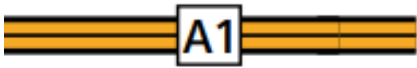
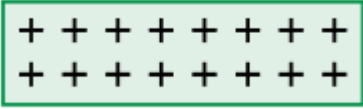
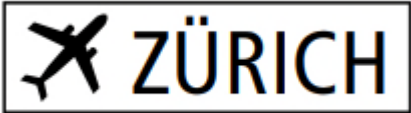



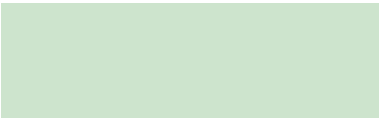

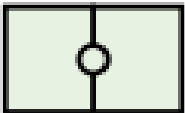


Memory dei simboli

Soluzioni



3/4

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