

# I Quaderni di LAPSUS

n° 5

## Hot Potatoes

**PASSO A PASSO**

**Esperienze didattiche**

Scuola secondaria di primo grado

Classe seconda



A cura di Rosanna Imbrogno  
Settembre 2006



I contenuti di questo lavoro, salvo diversa indicazione, sono rilasciati sotto una licenza Creative Commons License . Tutti i marchi sono proprietà dei rispettivi proprietari

## Sommario

|   |  |
|---|--|
| SCHEMA DI PROGETTAZIONE .....   | <b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b> |
| Obiettivi dell'attività .....   | <b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b> |
| Metodologia utilizzata .....  | 3  |
| Prodotto dell'attività .....  | 3  |
| Risorse necessarie.....   | 3  |
| Spazi e Tempi .....   | 4  |
| Verifica.....   | 4  |
| FASE 1 .....  | 4  |
| Avvio all'uso del software: .....   | 4  |
| FASE 2 .....  | 5  |
| Scegliere gli argomenti e reperire le informazioni: .....                   | 5  |
| FASE 3 .....  | 5  |
| Costruire i singoli giochi .....  | 5  |
| FASE 4 .....  | 5  |
| Raccolta di tutti i giochi creati: .....                                    | 5  |
| FASE 5 .....  | 6  |
| Creare una pagina Web come punto di partenza della raccolta di giochi ..... | 6  |
| FASE 6 .....  | 6  |
| Pubblicazione .....   | 6  |

## GIOCANDO SI IMPARA

Esempio di attività proposta alla scuola secondaria di primo grado

### SCHEMA DI PROGETTAZIONE

|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>Obiettivi specifici di apprendimento</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Animali vertebrati invertebrati</li><li>➤ Piante vascolari: ciclo vitale</li></ul>  | <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Riconoscere le piante più comuni in base a semi, radici, foglie, fiori, frutti.</li><li>➤ Identificare in termini essenziali i rapporti tra uomo, animali, vegetali in ambienti noti</li><li>➤ Collegare le caratteristiche dell'organismo di animali e piante con le condizioni e le caratteristiche ambientali.</li><li>➤ Acquisire tecniche e strumenti che rendano più efficace l'esposizione di idee, di contenuti, di immagini...</li><li>➤ Utilizzare le risorse reperibili sia in internet sia nelle reti locali</li><li>➤ Utilizzare la comunicazione attraverso la rete locale.</li></ul> |
| <b>Metodologia utilizzata</b>               | <p>L'attività è stata proposta agli alunni di classe 2° della scuola secondaria di primo grado.<br/>I ragazzi lavorano a coppie coordinati da due insegnanti di scienze.<br/>Dopo aver sperimentato e conosciuto il software i ragazzi hanno scelto argomenti di scienze relativi ai fenomeni del mondo fisico e biologico, si sono documentati consultando i libri che avevano a disposizione, poi hanno progettato e realizzato i giochi: cruciverba, giochi di abbinamento, di completamento, sequenze da riordinare, indovinelli vero-falso, puzzle..., che sono diventati le tappe di un unico percorso.</p> |   |
| <b>Prodotto dell'attività</b>               | Cd di giochi di scienze realizzato con Hot Potatoes   |   |
| <b>Risorse necessarie</b>                   | Laboratorio di informatica software Hot Potatoes.<br>Collegamento ad internet per ricerca di informazioni e di immagini<br>Libri di testo<br>Materiale di facile consumo  |   |

|                      |  |
|----------------------|--|
| <b>Spazi e Tempi</b> | Il laboratorio avrà una durata quadrimestrale. Le attività verranno proposte settimanalmente per una durata di h. 1,45   |
| <b>Verifica</b>      | Ottimo il livello di coinvolgimento da parte dei ragazzi che hanno risposto con interesse ed impegno sia al lavoro di ricerca sia alla creazione dei giochi.<br>In laboratorio di informatica ogni coppia di studenti ha presentato il proprio gioco ai compagni (videoproiettore e pc portatile) fornendo così ai docenti la possibilità di verificare le conoscenze acquisite. |

## ATTIVITA' DIDATTICA

### FASE 1

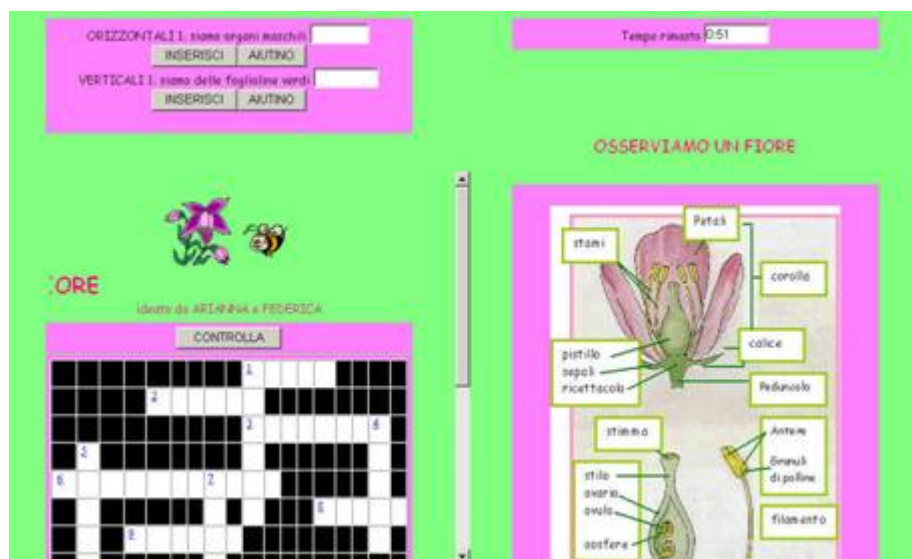
#### ***Avvio all'uso del software:***

In laboratorio viene presentato Hot Potatoes.

Vengono mostrati gli strumenti principali del software poi si chiede ai ragazzi di sperimentare, quanto presentato attraverso la creazione di un semplice cruciverba.

Scelto l'argomento, i ragazzi ricercano le informazioni sui libri di testo o in internet, le sintetizzano, creando un testo di lettura, o come in questo caso un' immagine riassuntiva, poi, tutti insieme, ideano il cruciverba.

Alla fase di ricerca e ideazione dell'esercizio prende parte tutta la classe, mentre la realizzazione a computer viene affidata alle coppie di studenti.



## FASE 2

### ***Scegliere gli argomenti e reperire le informazioni***

Durante questa fase i ragazzi, a coppie, scelgono e studiano gli argomenti sui quali vorranno creare gli esercizi.

Consultano alcuni testi, oppure alcuni siti internet con l'aiuto e il controllo dell'insegnante.

Ricavano informazioni e, come fatto nell'esercitazione di gruppo, le rielaborano scrivendo un testo che poi verrà inserito nell'esercizio stesso.

## FASE 3

### ***Costruire i singoli giochi***

Questa è la fase di realizzazione degli esercizi. A computer ogni coppia di studenti utilizzerà tutte le informazioni sull'argomento scelto in precedenza e a sua scelta creerà un gioco.

## FASE 4

### ***Raccolta di tutti i giochi creati:***

Tutti gli esercizi creati dai ragazzi e tutti i materiali utilizzati per la realizzazione vengono raccolti in un'unica cartella principale suddivisi in tante sottocartelle.

