DISEGNO DETTATO

Ambiti disciplinari: Geometria.



Riconoscere, nominare e rappresentare le principali figure del piano. Utilizzare il linguaggio geometrico in modo appropriato.



Orientamento in generale; figure del piano in generale.

Nel "Disegno dettato" un giocatore pesca una carta sulla quale è raffigurata un'immagine composta da figure piane e identificata da un titolo legato al mondo reale, e la descrive a un compagno senza mostrare l'immagine. Chi ascolta deve riuscire a disegnare l'immagine descritta seguendo le indicazioni linguistiche, con la possibilità o meno di porre delle domande di chiarimento. La versione base del gioco non prevede vincitori o vinti, questo è infatti un gioco collaborativo; tuttavia, si possono proporre versioni che mirano maggiormente alla sfida tra i partecipanti.

NUMERO DI GIOCATORI:	**2+**
DURATA MEDIA:	**20 min**
COMPLESSITÀ:	**alta**
STRATEGIA:	**media**

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è duplice: per il giocatore che detta, è riuscire a descrivere nella maniera più efficace e accurata possibile un disegno composto da figure piane; per chi disegna, è ascoltare le indicazioni ricevute e riuscire a realizzare un disegno simile a quello originale rappresentato sulla carta.

Preparazione

Prima di iniziare a giocare l'insegnante deve selezionare, fra le carte del disegno dettato a disposizione (**Allegato 1**), quelle che presentano delle immagini adeguate al livello di competenza dei giocatori. Eventualmente il titolo si può modificare o nascondere, editando la carta prima di stamparla. Si devono inoltre scegliere i ruoli: il giocatore che detta e quello che disegna.

Il giocatore che detta prepara il mazzo delle carte del disegno dettato mischiandole fra loro. Il giocatore che disegna, invece, ha bisogno di un foglio e di una matita, oppure di una lavagnetta cancellabile con gli appositi pennarelli. Per riuscire a comunicare senza troppe interferenze può essere opportuno scegliere un luogo dove

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

non ci sia troppo rumore. È inoltre importante che i due giocatori, pur riuscendo a comunicare oralmente, non possano vedersi a vicenda (in particolare, chi detta non deve vedere il disegno realizzato dal compagno, mentre chi disegna non deve vedere la carta del disegno dettato).

Svolgimento

Il giocatore che detta pesca una carta e ne legge eventualmente il titolo. Dopo aver osservato con attenzione l'immagine rappresentata, la descrive al suo compagno senza fargliela vedere. Per riuscire nel gioco, i giocatori devono far leva sulle proprie competenze linguistiche legate anche all'ambito geometrico; infatti, al di là di potere o meno fare associazioni con il mondo reale, è utile saper riconoscere, nominare, descrivere e disegnare le varie figure anche in posizioni non standard. Per la descrizione dell'immagine rappresentata sulla carta è dunque possibile incoraggiare o meno l'uso del linguaggio geometrico, a seconda delle competenze degli allievi. Ad esempio, se il soggetto rappresentato sulla carta ricorda una casa, si può consentire o meno di utilizzare parole legate al contesto reale come "tetto", "porta" o "finestra" e di incentivare sempre di più l'uso di termini specifici come "triangolo isoscele", "rettangolo" o "quadrato", "lato", "punto medio" ecc.

Si può inoltre decidere se il compagno che disegna può chiedere di ripetere certe parti della descrizione o di fare una pausa nelle indicazioni e se può porre o meno domande o interagire in altro modo con chi detta.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando chi detta pensa di aver descritto completamente il disegno e di aver fornito tutte le indicazioni per realizzarlo e chi disegna pensa di aver completato la rappresentazione. A questo punto i due giocatori possono confrontare la carta del disegno dettato e il disegno riprodotto e confrontare le produzioni anche alla luce delle indicazioni fornite. È possibile mettere in evidenza eventuali imprecisioni o informazioni scorrette, provando a trovare eventuali altre formulazioni per migliorare nelle partite successive. Questa fase di riflessione può essere mediata dall'insegnante.

Possibili sviluppi

Il gioco si presta per essere proposto in diverse varianti.

Inizialmente si suggerisce di fare alcune partite di prova in cui è l'insegnante a dettare il disegno agli allievi; l'esempio agito rende più chiaro il funzionamento del gioco e fornisce inoltre degli spunti per capire come dare delle descrizioni più o meno accurate dal punto di vista geometrico.

Per rendere il gioco più o meno complesso è possibile modificare le regole relative al tempo di disegno (per esempio, si può stabilire un limite massimo di tempo per ciascun disegno). Inoltre, per semplificare il compito di chi detta, si può dare a quest'ultimo la possibilità di vedere ciò che il compagno disegna, in modo da poter capire l'effetto delle proprie indicazioni sul disegno del compagno ed eventualmente regolare le indicazioni successive. Un'altra variabile su cui si può intervenire nell'ottica della differenziazione è quella del tipo di linguaggio da utilizzare, che può essere deciso in base all'età e alle competenze degli allievi. In questo senso nel primo ciclo possono essere permessi anche termini legati alla vita reale e alle relazioni spaziali. Anche descrizioni che fanno leva sulle analogie con il mondo reale potrebbero essere ammesse, come ad esempio: "Disegna un triangolo che sembra una montagna".

È inoltre possibile chiedere agli allievi di disegnare utilizzando degli strumenti di disegno tecnico come il compasso, la riga o la squadra. In questo caso, sarà necessario prevedere dei tempi di gioco tendenzialmente più lunghi.

Inoltre, invece di giocare in coppia, si può decidere che uno stesso giocatore detti il medesimo disegno a più disegnatori (un piccolo gruppo di compagni o la classe intera). Al termine della descrizione, chi ha dettato può decidere quale disegnatore ha interpretato meglio la descrizione riportando le indicazioni sul proprio disegno in modo più accurato, a suo modo di vedere, rispetto all'originale. In alternativa si può procedere con una votazione in cui ognuno dei disegnatori può indicare il disegno più somigliante, a suo modo di vedere, all'immagine sulla carta, escludendo il proprio.

Un'altra possibilità è quella che più coppie si sfidino fra loro; per giocare in questa variante sono necessarie tante copie della carta con l'immagine da dettare quante sono le coppie in gioco, in modo che ogni giocatore che detta ne abbia una a disposizione. Ogni coppia stabilisce chi è la persona che detta e chi è quella che disegna. Tutti gli allievi che dettano ricevono la stessa carta e l'insegnante dà il via al gioco. Al termine di un tempo prestabilito (o quando il primo allievo che detta pensa di aver finito di fornire le indicazioni) tutti si fermano e si procede al confronto



© MaMa - DECS - Divisione della scuola

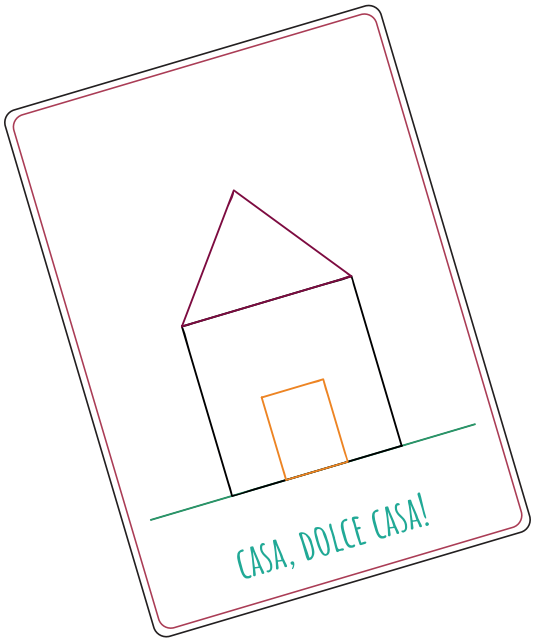
dei disegni realizzati. Anche per questa variante si può decidere insieme quale coppia ha portato a termine il compito nel miglior modo tramite una discussione seguita da una votazione, oppure l'insegnante può essere il giudice insindacabile che stabilisce qual è il disegno vincitore. In questa variante è possibile ripetere il gioco più volte, assegnando di volta in volta dei punti ai vincitori di ogni partita, in modo da avere alla fine una classifica.

Quando gli allievi hanno familiarizzato con le carte a disposizione è possibile chiedere loro di realizzarne di nuove, usando quelle vuote editabili a disposizione (**Allegato 2**). Anche in questo caso è necessario un lavoro di mediazione da parte dell'insegnante, per fare in modo che gli allievi capiscano quali caratteristiche devono avere le immagini in modo che si prestino per essere descritte e dettate tramite il linguaggio specifico della geometria.

Materiale

Le carte del disegno dettato (**Allegato 1**), con titolo editabile, da stampare e ritagliare. Le carte del disegno dettato vuote editabili (**Allegato 2)** che possono invece essere completate dagli allievi una volta stampate.



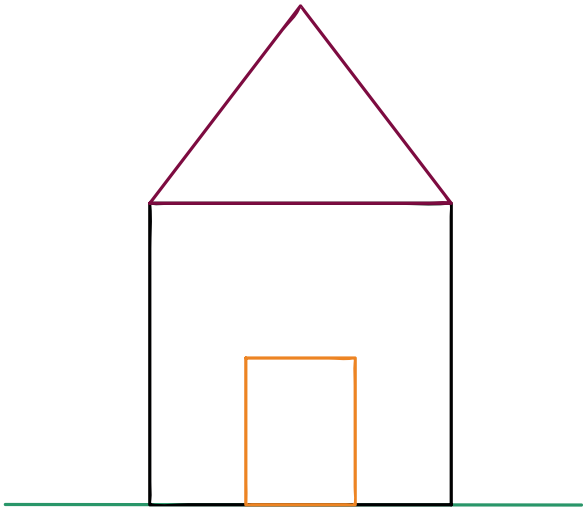




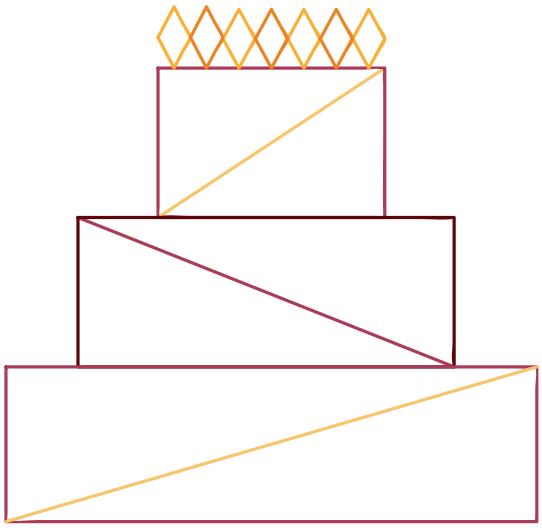




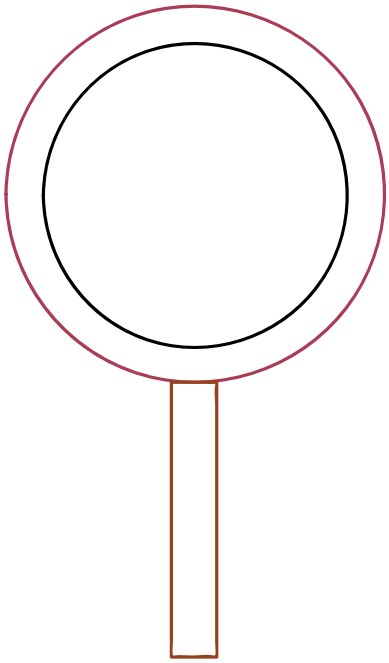
ALLEGATO 1: CARTE DEL DISEGNO DETTATO



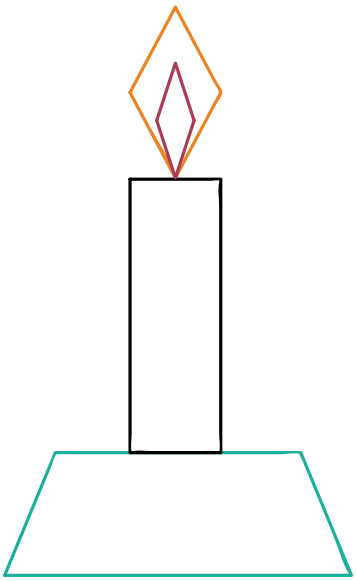
CASA, DOLCE CASA!



TANTI AUGURI!



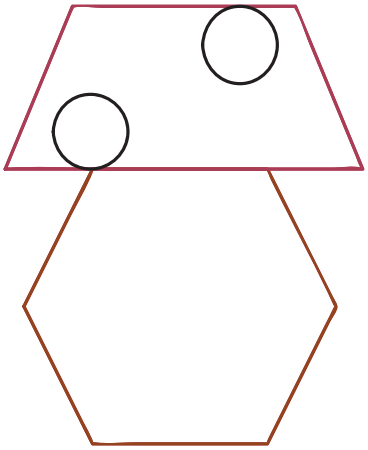
DI QUI NON SI PASSA



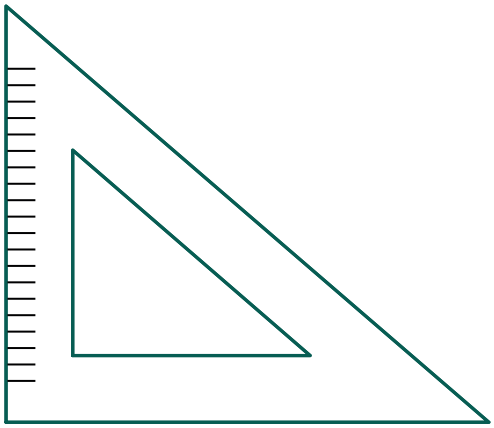
ILLUMINARE IL BUIO

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

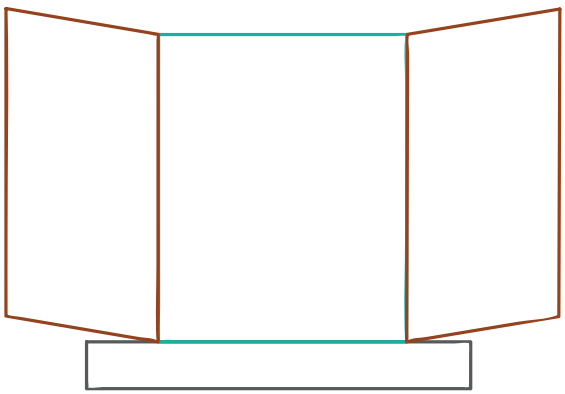
ALLEGATO 1: CARTE DEL DISEGNO DETTATO



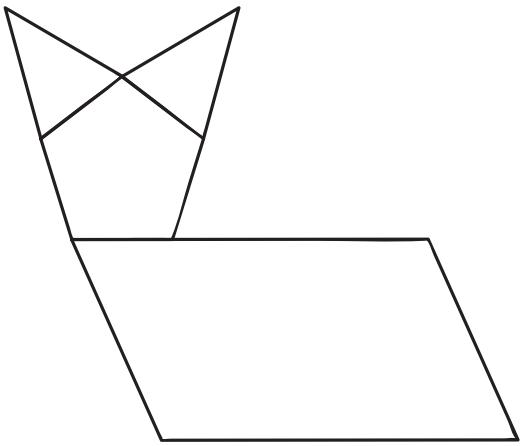
TESORO DEL BOSCO



STRUMENTI SCOLASTICI



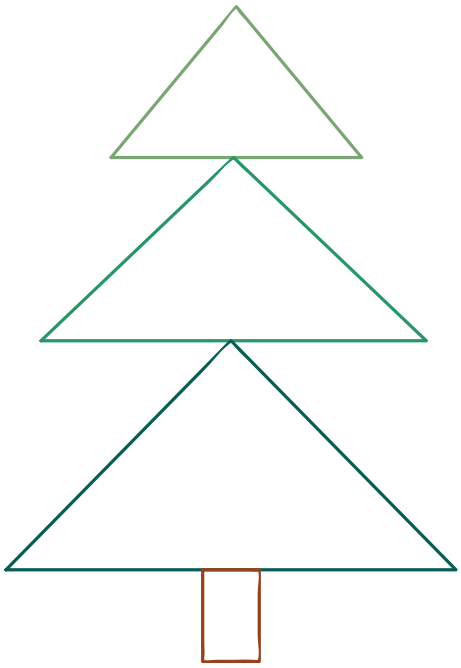
GUARDANDO FUORI



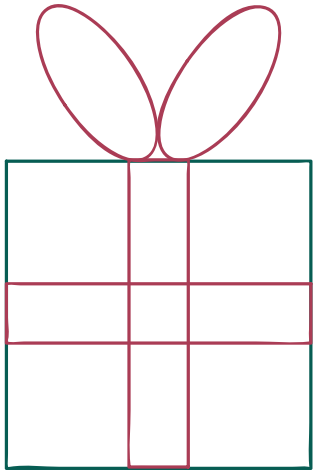
AMICO FELINO

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

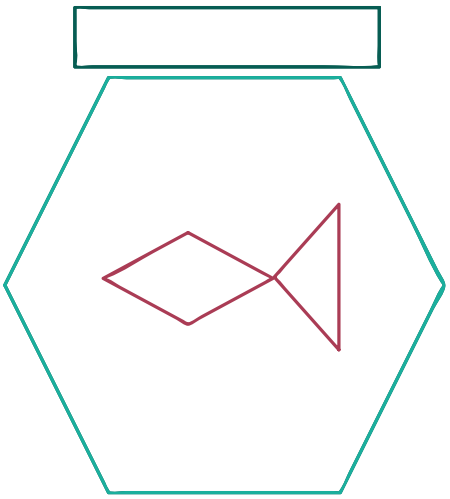
ALLEGATO 1: CARTE DEL DISEGNO DETTATO



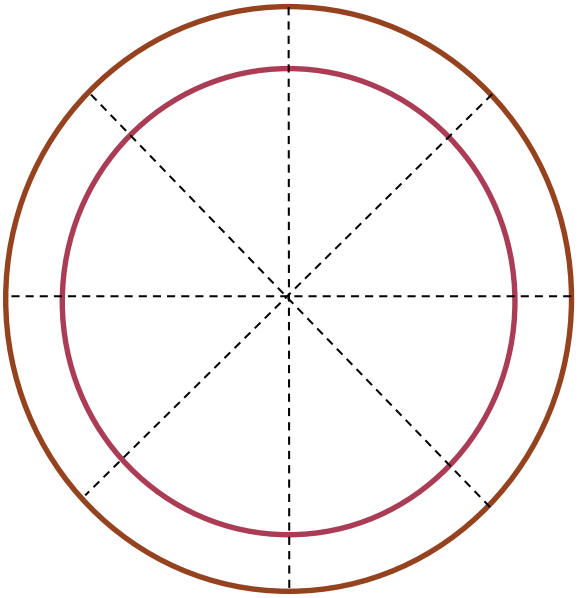
UN SEMPREVERDE



BUON COMPLEANNO!

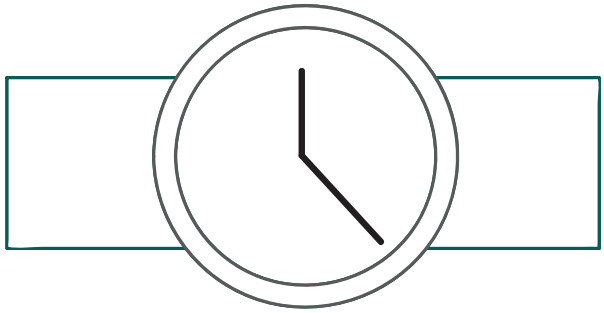


NUOTANDO NELL'ACQUARIO

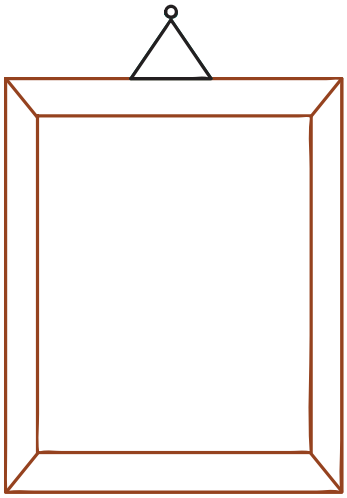


DIVIDIAMO UNA PIZZA?

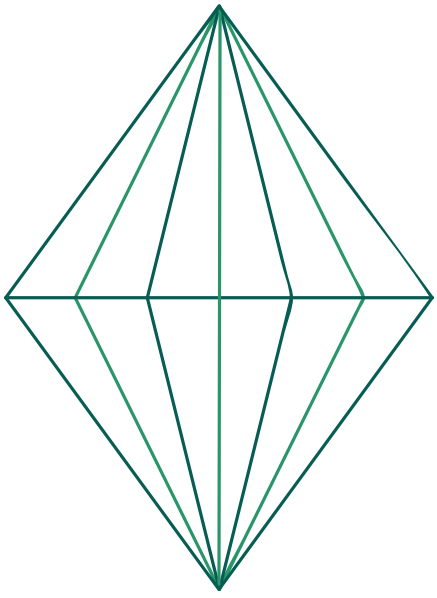
ALLEGATO 1: CARTE DEL DISEGNO DETTATO



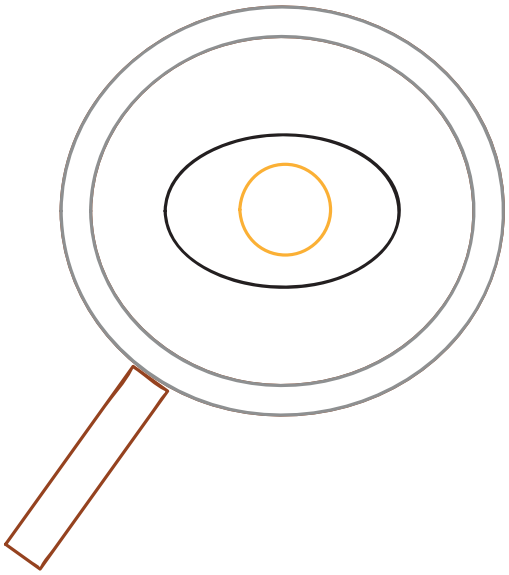
CHE ORE SONO?



TELA BIANCA



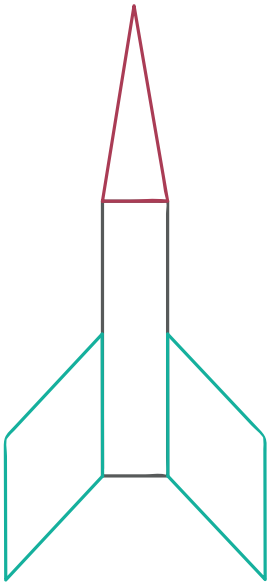
PIETRA PREZIOSA



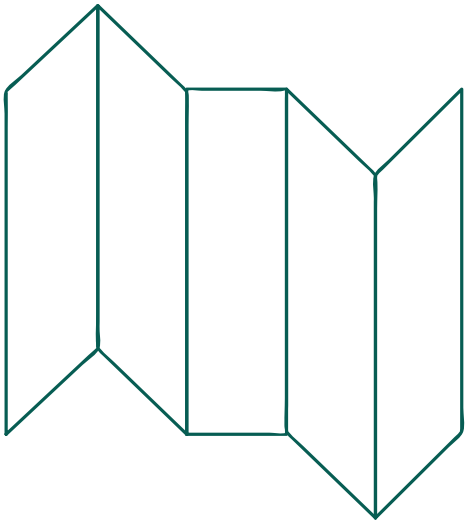
UOVO AL TEGAMINO

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

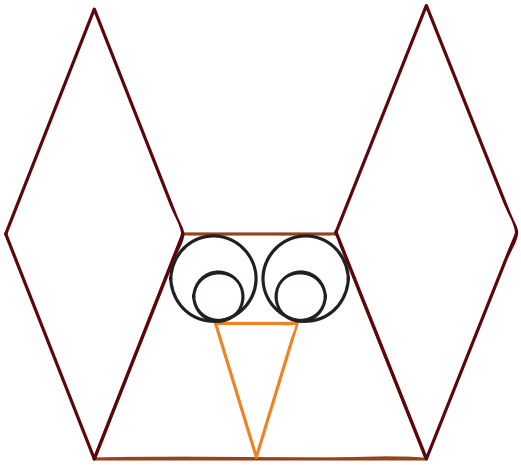
ALLEGATO 1: CARTE DEL DISEGNO DETTATO



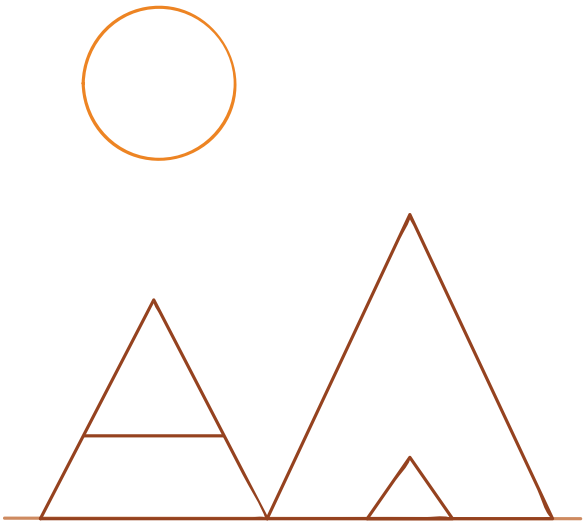
VERSO LO SPAZIO!



MAPPA PIEGHEVOLE



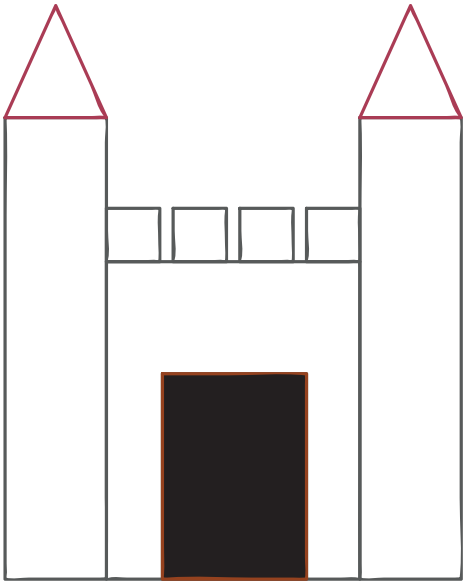
IL VOLO DEL GUFO



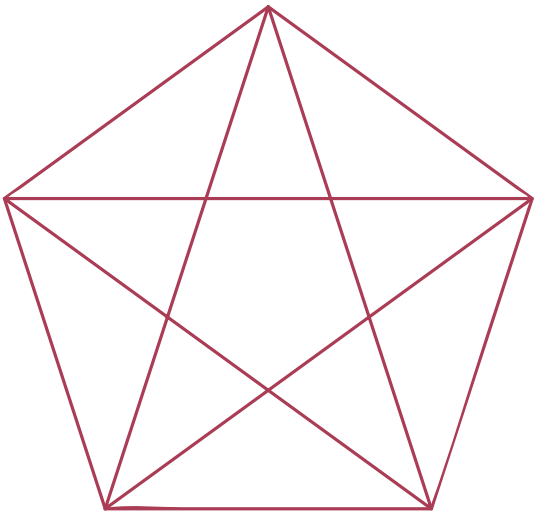
PANORAMA D'EGITTO

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

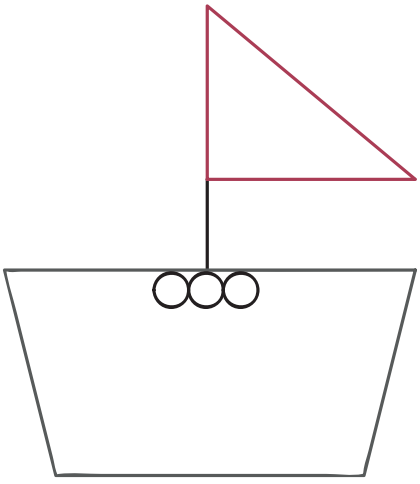
ALLEGATO 1: CARTE DEL DISEGNO DETTATO



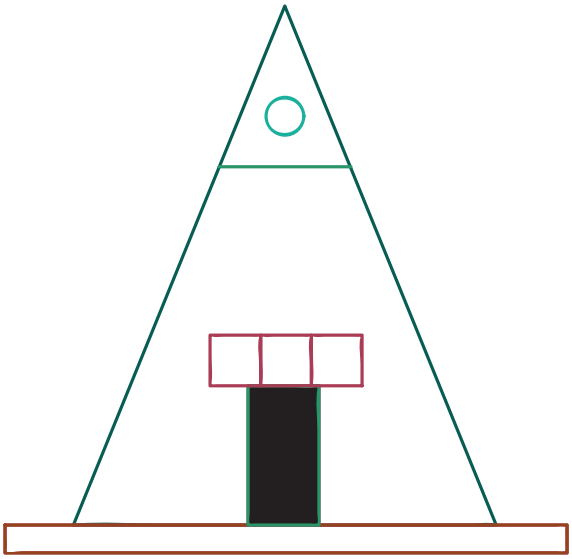
L'ENTRATA DEL CASTELLO



PENTACOLO MAGICO



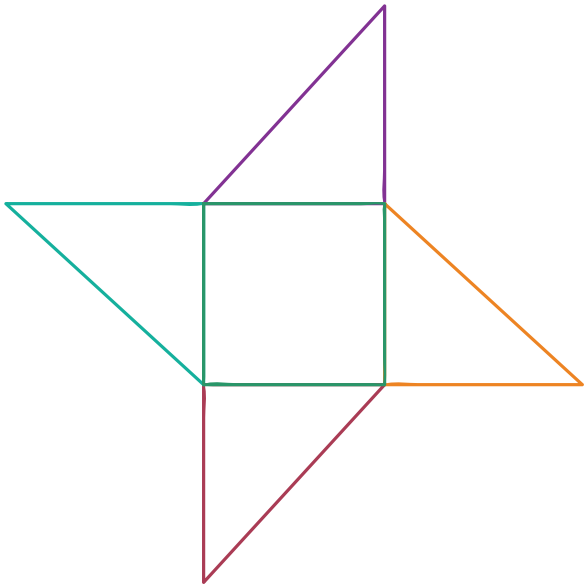
NAVIGANDO



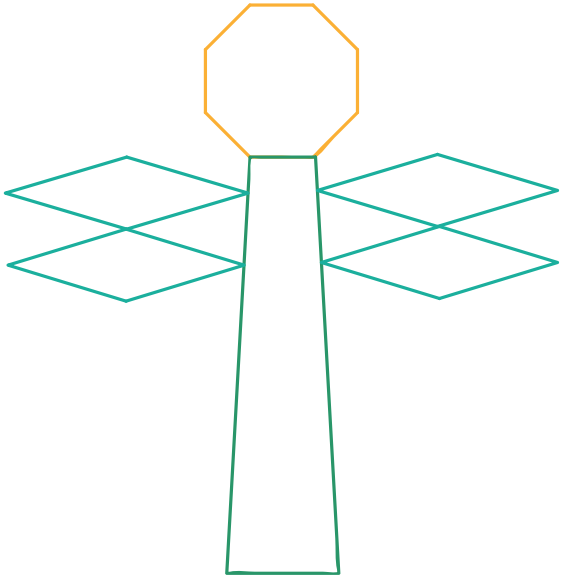
LA TENDA DEGLI INDIANI

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

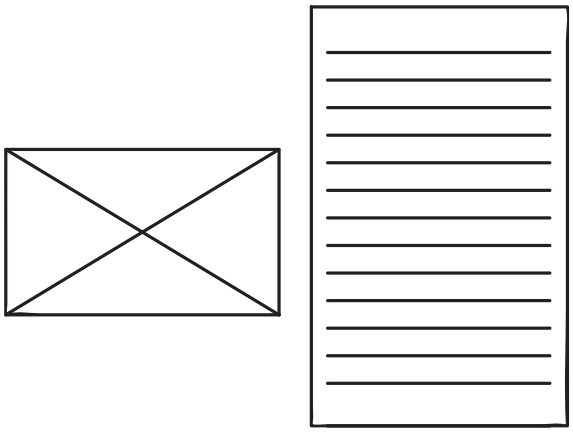
ALLEGATO 1: CARTE DEL DISEGNO DETTATO



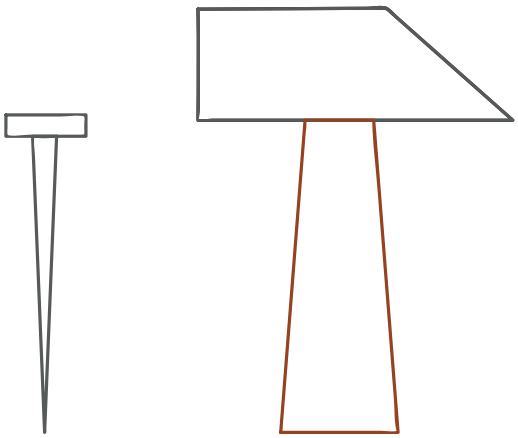
LA GIRANDOLA



LA LIBELLULA

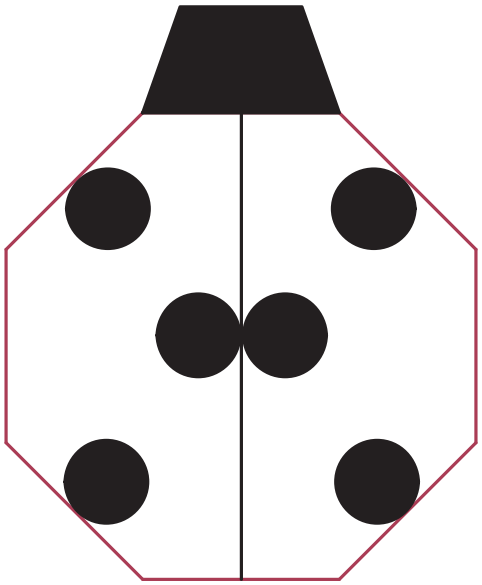


C'È POSTA PER TE!

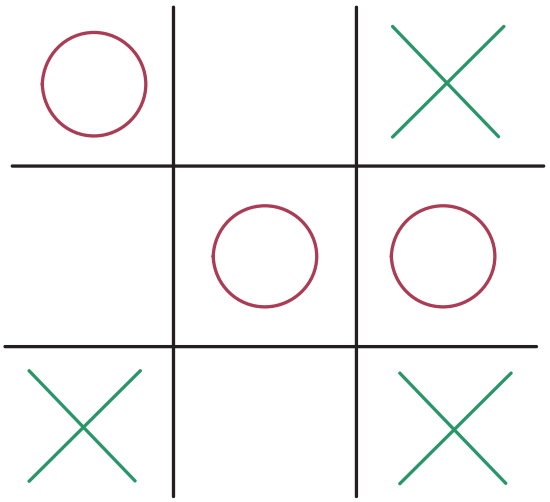


ATTREZZI DA LAVORO

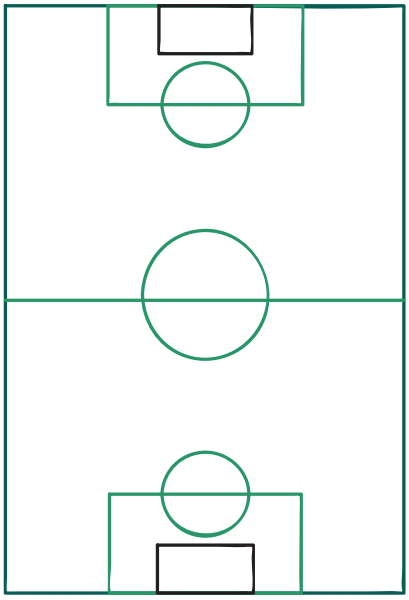
ALLEGATO 1: CARTE DEL DISEGNO DETTATO



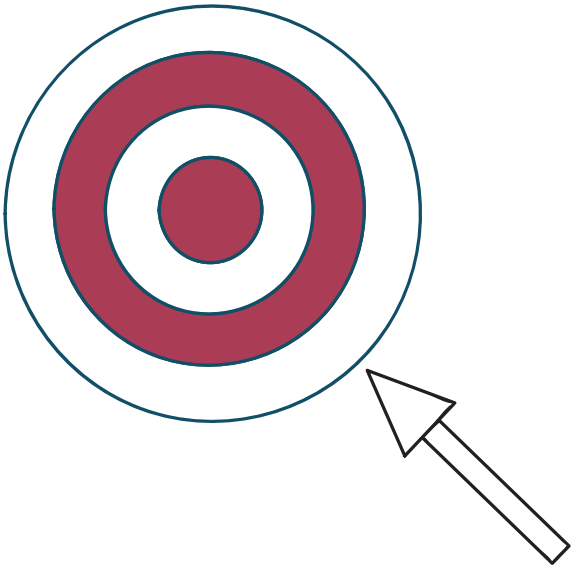
PORTAFORTUNA



CHE VINCA IL MIGLIORE!



TUTTI IN CAMPO!



TIRO AL BERSAGLIO

© MaMa - DECS - Divisione della scuola

ALLEGATO 2: CARTE DEL DISEGNO DETTATO VUOTE E EDITABILI

© MaMa - DECS - Divisione della scuola