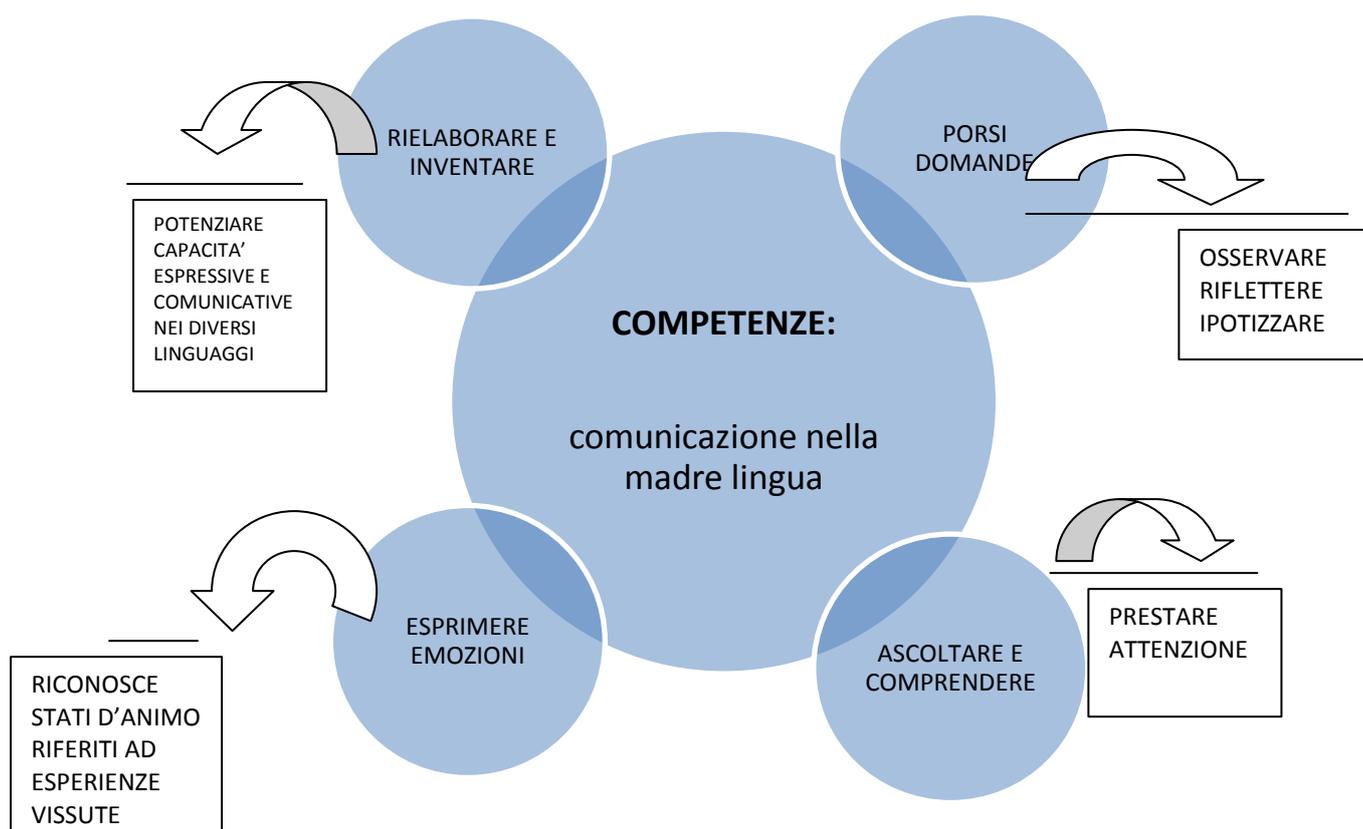


COMPETENZE DA SVILUPPARE

ATTEGGIAMENTO
D'ASCOLTO E COMPRESIONE
DEL TESTO



TRAGUARDI FORMATIVI RUBRICA VALUTATIVA

<u>DIMENSIONI</u>	<u>INDICATORI</u>	<u>PARZIALE</u>	<u>INTERMEDI O</u>	<u>AVANZATO</u>
<u>PORSI DOMANDE</u>	MANIFESTA INTERESSE E CURIOSITA'	MANIFESTA CURIOSITA' SE STIMOLATO	MANIFESTA CURIOSITA'	PONE DOMANDE E FORMULA IPOTESI
<u>ASCOLTARE E COMPRENDE RE</u>	INDIVIDUA I PERSONAGGI, I LUOGHI E LE SEQUENZE DELLA STORIA	INDIVIDUA I PERSONAGGI, LUOGHI E RICOSTRUISCE LE SEQUENZE DELLA STORIA CON L'AIUTO DELL'INSEGNANTE	INDIVIDUA I PERSONAGGI E RICOSTRUISCE LE SEQUENZE SEGUENDO LE INDICAZIONI DATE	INDIVIDUA I PERSONAGGI, I LUOGHI E RICOSTRUISCE LE SEQUENZE LOGICO-CAUSALI-TEMPORALI IN MODO AUTONOMO
<u>ESPRIMERE EMOZIONI</u>	ESPRIME SENTIMENTI E COMUNICA SENSAZIONI	RICONOSCE LE EMOZIONI SOLO SE AIUTATO	ESPRIME SENTIMENTI ED EMOZIONI	ESPRIME SENTIMENTI ED EMOZIONI ASCOLTANDO ANCHE IL PUNTO DI VISTA DEGLI ALTRI E COLLABORANDO ALLA REALIZZAZIONE DI UN FINE COMUNE
<u>RIELABORAR E E INVENTARE</u>	RIPRODUCE A LIVELLO GRAFICO-PITTORICO E VERBALMENTE LA STORIA ASCOLTATA E SA PRODURRE IPOTESI	RIPRODUCE A LIVELLO GRAFICO-PITTORICO E VERBALE SOLO CON L'AIUTO DELL'INSEGNANTE LA STORIA ASCOLTATA	RIPRODUCE IN MODO AUTONOMO A LIVELLO GRAFICO-PITTORICO E VERBALE LA STORIA ASCOLTATA	RIPRODUCE IN MODO AUTONOMO A LIVELLO GRAFICO-PITTORICO E VERBALE LA STORIA INVENTANDO NUOVE SITUAZIONI

ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO

1 FASE :ASCOLTO DELLA NARRAZIONE (LETTURA DELLA STORIA)

2 FASE:ANALISI DEL TESTO ATTRAVERSO LE “TRACCE”FORNITE DAI BAMBINI E INDIVIDUAZIONE DELLE CARATTERISTICHE DEI PERSONAGGI E DEGLI AMBIENTI

3 FASE:PRODUZIONE,RIPRODUZIONE DELLA STORIA E INVENZIONE DI NUOVE SITUAZIONI

SITUAZIONE PROBLEMA

I bambini hanno chiesto perchè Alex non parla e non si esprime nella nostra lingua. Attraverso la storia di Elmer, l'elefante variopinto, si vuole dare uno strumento di incontro privo di barriere etniche con l'obiettivo di affermare i valori comuni della condivisione, dell'accettazione, della diversità e della socialità. Con il racconto della storia, la rielaborazione verbale – grafica e la drammatizzazione; il progetto si propone di far vivere, a ciascun alunno, esperienze molto importanti sul piano affettivo-emotivo, relazionale-comportamentale, cognitivo-intellettuale, culturale-interculturale e in particolar modo linguistico per un pieno, integrale ed armonico sviluppo della personalità di ogni bambino

QUADRO INIZIALE

DATI SUGLI ALLIEVI

Alunni coinvolti 42, di quattro e cinque anni appartenenti alle sezioni:

2^ 20 bambini

3^ 22 bambini

Insegnanti 2 per sezione

Sezione 2^

Il gruppo è composto da 20 bambini, 14 appartenenti al gruppo dei medi, un bambino è di origine straniera (SERBO) ma parla correttamente la nostra lingua e 6 appartenenti al gruppo dei piccoli, tre bambine sono straniere (Albanese, Kosovara) due iniziano a parlare e comprendono la nostra lingua mentre l'altra bambina che si è appena inserita non la comprende e non la parla. Al progetto parteciperanno solo i bambini medi.

Sezione 3^

La sezione è formata da 22 alunni ,di cui 17 sono dei grandi e 5 sono dei medi. Da quest'anno è stato inserito un bambino cinese che non parla la lingua italiana ma dimostra interesse e partecipazione verso tutte le attività proposte. il gruppo degli alunni lo ha accolto mostrandosi collaborativo e disponibile nei suoi confronti. Gli alunni, coinvolti nelle varie esperienze presentano un comportamento attivo e positivo. In alcuni casi l'attenzione e' minima rispetto all'età

CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI

IL SE' E L'ALTRO

CONOSCENZE	ABILITÀ
CONOSCE IL CORPO UMANO	<ul style="list-style-type: none">• SA GUARDARSI ALLO SPECCHIO E CAPIRE CIÓ CHE E' DIVERSO NEGLI ALTRI DA LUI• SA DISCUTERE COOPERANDO CON GLI ALTRI• SA MOTIVARE I PROPRI COMPORTAMENTI

I DISCORSI E LE PAROLE

CONOSCENZE	ABILITÀ
CONOSCERE LA STORIA DI ELMER	<ul style="list-style-type: none">• SA COGLIERE IL SIGNIFICATO DELLA STORIA• SA COMUNICARE ED ESPRIMERE VERBALMENTE I PROPRI STATI D'ANIMO,LE PROPRIE EMOZIONI• SA RIELABORARE LA STORIA IN SEQUENZA LOGICO-TEMPORALE, DESCRIVE QUANTITÀ, AZIONI, CARATTERISTICHE DI OGGETTI, PERSONAGGI, ANIMALIE IMMAGINI• SA RISPONDERE IN MANIERA PERTINENTE ALLE DOMANDE

IMMAGINI, SUONI E COLORI

CONOSCENZE	ABILITÀ
CONOSCE I VARI MATERIALI CHE SI POSSONO UTILIZZARE PER LE ATTIVITÀ GRAFICO/PITTORICO CONOSCE MODI DIVERSI DI ESPRIMERE LA STORIA	<ul style="list-style-type: none">• SA RAPPRESENTARE CON IL DISEGNO LA STORIA UTILIZZANDO VARIE TECNICHE • SA DRAMMATIZZARE LA STORIA

LA CONOSCENZA DEL MONDO

CONOSCENZE	ABILITÀ
CONOSCERE IL PRIMA E IL DOPO DELLA STORIA	<ul style="list-style-type: none">• SA INDIVIDUARE LE RELAZIONI DI SUCCESSIONE TEMPORALE PRIMA/DOPO E IL TEMPO IN CUI GLI EVENTI ACCADONO • SA INTUIRE SEMPLICISSIME RELAZIONI(CAUSA-EFFETTO)

SCANSIONE OPERATIVA

Ricognizione delle risorse:

Umane:

il progetto è rivolto agli allievi del gruppo dei medi e dei grandi della Scuola dell'Infanzia.

Sono coinvolte le insegnanti del plesso della sez. seconda e terza.

Logistiche:

l'aula e il salone che all'occorrenza, si trasforma in laboratorio teatrale, laboratorio narrativo, laboratorio grafico pittorico e manipolativo.

Temporali:

i tempi: da Febbraio ad Aprile con cadenza di una volta a settimana per la durata di h: 1:30.

Materiali:

per le attività di animazione della storia: marionette, libri, travestimenti

per le attività grafico-pittoriche: pennarelli, pastelli a cera, matite colorate, temperamatite, pennelli, spugnette, tappi di sughero, colori a tempera, acquarelli...

tecnologici: macchina fotografica digitale, computer, televisore e videoregistratore, fotocopiatore.....

Metodologie utili al progetto

All' interno del gruppo si attiveranno le seguenti scelte metodologiche:

- valorizzare l'esperienza e le conoscenze degli alunni;
- favorire l'esplorazione e la scoperta;
- incoraggiare l'apprendimento collaborativo;
- promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere;

Fasi del percorso

Di seguito viene mostrata una tabella che in maniera schematica sintetizza le fasi, le tempistiche e le attività proposte

<u>FASI</u>	<u>TEMPI</u>	<u>ATTIVITÀ</u>
<i>FASE 1</i> Colloquio orale collettivo indispensabile per rilevare le conoscenze del gruppo	Febbraio	Conversazione con i bambini
<i>FASE 2</i> Presentazione della storia	Febbraio Marzo	Lettura della storia Cartelloni collettivi Costruzione di un libro
<i>FASE 3</i> Condivisione del nuovo finale	Aprile	Invenzione di un nuovo finale della storia
<i>FASE 4</i> Conclusione dell'esperienza	Aprile	Conversazione finale per condividere e verificare insieme. attraverso la documentazione prodotta ,cartelloni, libro, foto...

VALUTAZIONE

Le attività proposte sono particolarmente ricche sul piano cognitivo, emotivo e manipolativo e richiedono un monitoraggio continuo per verificare le competenze.

La verifica e valutazione si possono riassumere in tre momenti:

<u>INIZIALE</u>	<u>IN ITINERE</u>	<u>FINALE</u>
permette di osservare la situazione di partenza;	permette di osservare i bambini durante le esperienze annotando tutti i momenti significativi per verificare se gli obiettivi delle singole attività vengono raggiunti;	Consente di verificare il raggiungimento delle competenze.

Fondamentale è capire se quanto proposto ai bambini è di loro gradimento e quali effetti produce, quindi alla conclusione del Progetto attraverso un'attività di *autovalutazione* i bambini possono esprimere il loro giudizio.