

FORMAT

DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO

IOLE, LA BALENA MANGIAPAROLE

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO
RUBRICA VALUTATIVA

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	IOLE LA BALENA MANGIAPAROLE (Autore Gioia Marchegiani ed. Gribaudo)
Compito significativo e prodotti	I bambini utilizzano parole e/o oggetti per costruire semplici storie da raccontare ai compagni
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
Comunicazione nella madre lingua <i>(competenza focus)</i> <ul style="list-style-type: none"> Favorire la capacità di costruire semplici racconti 	<ul style="list-style-type: none"> Ascolta, racconta e inventa semplici storie. Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico.
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
<ul style="list-style-type: none"> Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative 	<ul style="list-style-type: none"> Elementi di base delle funzioni della lingua
<ul style="list-style-type: none"> Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> Principi essenziali di organizzazione del discorso
<ul style="list-style-type: none"> Formulare frasi di senso compiuto 	
<ul style="list-style-type: none"> Descrivere e raccontare, semplici storie e racconti 	
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
Consapevolezza ed espressione culturale <i>(competenza correlata)</i> <ul style="list-style-type: none"> Segue letture animate partecipando con interesse e le sa riferire 	<ul style="list-style-type: none"> Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare storie utilizzando i linguaggi espressivi 	<ul style="list-style-type: none"> Letture animate
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
Competenza sociale e civica <i>(competenza correlata)</i> <ul style="list-style-type: none"> Comprendere, accettare e rispettare le regole durante le attività di gruppo Essere in grado di riordinare i materiali utilizzati 	<ul style="list-style-type: none"> Si muove con autonomia negli spazi, anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
Abilità <i>(in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)</i>	Conoscenze <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
<ul style="list-style-type: none"> Accettare e rispettare le turnazioni 	<ul style="list-style-type: none"> Le regole dello stare con gli altri
Utenti destinatari	40 bambini di quattro anni delle sezioni B-D-E con due bambini certificati
Prerequisiti	L'alunno è in grado di: <ul style="list-style-type: none"> capire e comprendere la lingua italiana ascoltare gli altri avere esperienza e metacognizione su giochi da tavolo (memory, tombola)

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Fasi di applicazione	<p>1 Racconto animato della storia "Iole la balena mangiaparole"</p> <p>2 Promuovere la conoscenza dei bambini</p> <p>3 Giochi sull'ascolto: tombole, memory, giochi per la discriminazione uditiva</p> <p>4 Giochi di parole: parole lunghe corte, parole da organizzare per categorie semantiche</p> <p>5 Inventiamo storie: costruzioni di brevi storie figurate</p>
Tempi	Novembre / Dicembre - il martedì ed il mercoledì dalle ore 10,40 alle 12,00
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> • danze ritmi e filastrocche • uso di tombole sonore e figurate • utilizzo di semplici oggetti • utilizzo delle carte di Propp, carte in favola, storie pazze, il bucato matto • ricostruzioni in semplici sequenze, delle storie
Metodologia	<p>Si è lavorato attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lavoro individuale e di piccolo gruppo • l'animazione • la conversazione • il gioco
Risorse umane interne esterne	<p>N° 5 insegnanti di sezione</p> <p>N° 1 insegnante di sostegno</p>
Strumenti	<p>Materiale tratto da: Pappagallo Lallo a cura di Giacomo Stella Giunti Scuola – Grammatica della fantasia di Gianni Rodari – Dislessia lavoro fonologico tra scuola dell'infanzia e scuola primaria materiale AID- Prime competenze di letto-scrittura, di Lerida Cisotto e Gruppo RDL Erikson.</p>
Valutazione	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione della partecipazione e dell'interesse di ciascuno a quanto proposto • Osservazione di eventuali difficoltà relative alla percezione, discriminazione e produzione di fonemi

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Per "consegna" si intende *il documento che l'équipe dei docenti/formatori presenta agli studenti, sulla base del quale essi si attivano realizzando il prodotto nei tempi e nei modi definiti, tenendo presente anche i criteri di valutazione.*

- 1^ nota:** il linguaggio deve essere accessibile, comprensibile, semplice e concreto.
- 2^ nota:** l'Uda prevede dei compiti/problema che per certi versi sono "oltre misura" ovvero richiedono agli studenti competenze e loro articolazioni (conoscenze, abilità, capacità) che ancora non possiedono, ma che possono acquisire autonomamente. Ciò in forza della potenzialità del metodo laboratoriale che porta alla scoperta ed alla conquista personale del sapere.
- 3^ nota:** l'Uda mette in moto processi di apprendimento che non debbono solo rifluire nel "prodotto", ma fornire spunti ed agganci per una ripresa dei contenuti attraverso la riflessione, l'esposizione, il consolidamento di quanto appreso.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo UdA IOLE, LA BALENA MANGIAPAROLE

Cosa si chiede di fare

Utilizzare parole e/o oggetti per costruire semplici storie da raccontare ai compagni

In che modo (singoli, gruppi..)

Per costruire le storie, giocheremo in piccolo gruppo e da soli

Quali prodotti

Realizzeremo semplici libretti con le nostre storie

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Impareremo ad educare l'ascolto

A giocare con i suoni e le lunghezze delle parole

A rispettare le regole durante i giochi da tavolo

Ad inventare storie con immagini e/o semplici oggetti

Tempi

Al mattino il martedì e il mercoledì ci ritroveremo in salone ed inizieremo i nostri giochi divisi in tre gruppi

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Per le nostre storie utilizzeremo giochi da tavolo, disegni, immagini, oggetti, parole da scegliere di volta in volta.

Criteri di valutazione

Vi chiederemo di raccontarci:

- quale storia vi è piaciuta
- il racconto della storia preferita

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: IOLE, LA BALENA MANGIAPAROLE
Coordinatore: // // // // // // //
Collaboratori : Caponnetto Lucia- Rocchetto Wilma- Bottacin Serena- Mattiazzo Silvia- Campagnaro Annalisa- Manfrin Annamaria

PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 <i>Racconto animato della storia "Iole la balena mangiaparole"</i>	-Ascoltano la storia -Partecipano ad una semplice animazione	-Prepara il setting per la lettura animata -Mette in scena il racconto, attraverso la lettura con il supporto di immagini e una semplice animazione.	Attività grafica del racconto	Un incontro	Ascolta, racconta e inventa semplici storie	Osservazione con i seguenti indicatori: -ascolta con interesse e partecipazione
2 <i>Promuovere la conoscenza dei bambini</i>	Giocano in gruppo e socializzano imparando la canzone della balena in bicicletta	Si attiva per preparare spazi e giochi per accogliere il gruppo	Collane con il simbolo del gruppo	Un incontro	<i>Si muove con autonomia negli spazi, anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</i>	Osservazione con i seguenti indicatori: -Interagisce attivamente ai giochi proposti
3 <i>Giochi sull'ascolto: tombole, memory, giochi per la discriminazione uditiva</i>	Giocano con - tombole dei suoni e dei rumori -il telefono senza fili -ascolta e rispondi -andature ritmiche	Ricerca e prepara i materiali per i relativi giochi Coordina i giochi	Produzioni grafiche dei giochi	Tre incontri	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico	Osservazione con i seguenti indicatori: -ascolta partecipando -riconosce la diversità dei suoni e dei rumori abbinandoli al giusto contesto
4 <i>Giochi di parole: parole lunghe corte, parole da organizzare per categorie semantiche</i>	Giocano a: -pronunciare ogni parola divisa in pezzi sottolineando ogni parte con il battito delle mani -a confrontare la lunghezza delle parole -a partecipare alla pesca delle parole -a cercare la parola giusta nelle storie	Attiva i giochi di parole con il gruppo	Cartelloni con parole nuove	Tre incontri	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico	Osservazione con i seguenti indicatori: -pronuncia parole e le utilizza coerentemente nelle situazioni adeguate
5 <i>Inventiamo storie: costruzioni di brevi storie figurate</i>	-Leggono immagini -Inventano storie -Le disegnano	Costruisce quattro dadi con alcune semplici funzioni di Prop -Cerca semplici oggetti da utilizzare nelle storie -Media e facilita l'organizzazione delle idee	Brevi storie da rappresentare graficamente	Quattro incontri	Ascolta, racconta e inventa semplici storie. Invento storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno	Rubrica valutativa sulle evidenze della competenza comunicazione nella madre lingua Osservazione con i seguenti indicatori: -attraverso il disegno racconta alcuni passaggi della storia

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi					
Fasi	Novembre	Dicembre				
1	uno					
2	uno					
3	tre					
4	tre					
5		quattro incontri				

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: IOLE, LA BALENA MANGIAPAROLE

RUBRICA DI COMPITO SIGNIFICATIVO : I bambini utilizzano parole e/o oggetti per costruire semplici storie da raccontare ai compagni

DIMENSIONE	INDICATORE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Favorire la capacità di costruire semplici racconti	Inventa semplici storie, raccontandole	E' in grado di inventare tre, quattro sequenze di una semplice storia e di saperla raccontare in autonomia e in contesti diversi	E' in grado di inventare tre, quattro sequenze di una semplice storia e di saperla raccontare in contesti noti.	E' in grado di raccontare, tre, quattro sequenze di una semplice storia, con l'incoraggiamento dell'insegnante.	Con la guida dell'insegnante è in grado di ripetere parole nuove e leggere semplici immagini.

Alunni	<i>Favorire la capacità di costruire semplici racconti</i>