

FORMAT

DELL' UNITÀ DI APPRENDIMENTO

*GIOCHIAMO AD IMPARARE
LE PAROLE DELLA LINGUA ITALIANA
INSIEME A "LALLO PAPPAGALLO"*

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO
RUBRICA VALUTATIVA

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	GIOCHIAMO AD IMPAPARE CON LE PAROLE DELLA LINGUA ITALIANA INSIEME A "LALLO PAPPAGALLO"
Compito significativo e prodotti	Realizziamo un memory linguistico
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
Comunicazione nella madrelingua (competenza focus) <ul style="list-style-type: none"> ● Favorire l'acquisizione della fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione ● Sviluppare la capacità di usare la lingua per giocare 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi. ● Sperimenta rime, filastrocche, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
<ul style="list-style-type: none"> ● Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative. ● Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> ● Principali strutture della frase in lingua italiana.
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
Consapevolezza ed espressione culturale (competenza correlata) <ul style="list-style-type: none"> ● Produce sequenze sonore e ritmi con il corpo, la voce, 	<ul style="list-style-type: none"> ● Scopre l'aspetto sonoro del linguaggio, attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo.
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
<ul style="list-style-type: none"> ● Sperimentare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Composizioni ritmiche corporee
Competenze chiave e relative competenze specifiche	Evidenze osservabili
Consapevolezza ed espressione corporea (competenza correlata) <ul style="list-style-type: none"> ● Partecipare alle attività di gioco e motorie, rispettando le regole 	<ul style="list-style-type: none"> ● Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza.
Abilità (in ogni riga gruppi di abilità riferite ad una singola competenza)	Conoscenze (in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
<ul style="list-style-type: none"> ● Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune 	<ul style="list-style-type: none"> ● Regole fondamentali della convivenza nel gruppo di appartenenza
Utenti destinatari	Due gruppi da 16 bambini di 4 anni delle sez. B - E -F - C.
Prerequisiti	L'alunno è in grado di: conoscere ed utilizzare la lingua italiana
Fasi di applicazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Promuoviamo la conoscenza reciproca tra i bambini 2. Giochi sul ritmo 3. Giochi sull'ascolto 4. Giochi fonologici 5. Giochi di parole

Tempi	<i>Dal 13 al 29 gennaio -9 incontri di un'ora e trenta ciascuno in attività laboratoriale</i>
Esperienze attivate	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Giochi di conoscenza</i> ● <i>Danze e ritmi</i> ● <i>Giochi linguistici e fonologici</i>
Metodologia	<i>lavoro individuale e di piccolo gruppo l'ascolto l'esperienza diretta la conversazione</i>
Risorse umane interne esterne	<i>Una insegnante della sez. F Manuela Cappelletto e una insegnante della sez. C Marina Milan</i>
Strumenti	<i>Materiale tratto da: Pappagallo Lallo a cura di Giacomo Stella Giunti Scuola -</i>
Valutazione	<ul style="list-style-type: none"> ● <i>Osservazione della partecipazione e dell'interesse di ciascuno a quanto proposto</i> ● <i>Osservazione di eventuali difficoltà relative alla percezione, discriminazione e produzione di fonemi</i>

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 *IMPARIAMO A GIOCARE CON LE PAROLE DELLA LINGUA ITALIANA INSIEME A " LALLO IL PAPPAGALLO"*

Cosa si chiede di fare

- di giocare con nomi e parole
- di costruire il memory

In che modo (singoli, gruppi..)

Per costruire il memory giocheremo da soli, in coppia e in gruppo

Quali prodotti

Costruiremo con parole, immagini e disegni il memory

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

- A sperimentare il ritmo con il corpo, la voce
- Ad allenare i movimenti della nostra bocca
- A riconoscere sillabe iniziali e finali delle parole
- A trovare parole lunghe e corte
- Ad educare l'ascolto
- A facilitare la percezione uditiva e la memoria

Tempi

Dal 13 gennaio al 29 gennaio -9 incontri di un'ora e trenta ciascuno in attività laboratoriale

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

Avremo a disposizione giochi di parole, CD musicali con suoni, canzoni e danze per muoverci, immagini per realizzare i nostri giochi, pennelli, pennarelli.

Criteri di valutazione

Vi chiederemo se siete stati capaci di:
Giocare con le parole
Imparare semplici ritmi

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: <i>IMPARIAMO A GIOCARE CON LE PAROLE DELLA LINGUA ITALIANA INSIEME A "LALLO PAPPAGALLO"</i>
Coordinatore: Milan Marina-Cappelletto Manuela
Collaboratori: // // // // //

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 Promuoviamo la conoscenza reciproca dei bambini	Giocano con il loro nomi presentandosi al pappagallo Lallo: -Il gioco del nome a pezzetti -il gioco del nome-gesto	Si attiva nel preparare spazi e giochi per accogliere il gruppo. Prepara delle medaglie con il simbolo del gruppo	medaglie con il simbolo del gruppo di appartenenza i	Due incontri	<i>Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri</i>	Osservazione: Della qualità della partecipazione, e dell'interesse
2 Giochi sul ritmo	Ascoltano brani musicali Associano suono/movimento/ritmo	Ricerca brani musicali adeguati	Testi scritti con simboli non convenzionali	Due incontri	<i>Controlla l'esecuzione del gesto, interagisce con gli altri, nei giochi di movimento, nella musica, nella danza.</i>	Osservazione con i seguenti indicatori: E' in grado di riconoscere suoni e riuscire a riprodurli in una successione ritmica, col corpo.
3 Giochi sull'ascolto	Giocano a: -A passo di sillabe -Sillabe a palmo di mano -Prendi le parole per la testa -prendi le parole per la coda	Attiva i giochi	Costruzione di parole e immagini	Due incontri	<i>Scopre l'aspetto sonoro del linguaggio, attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo</i>	Osservazione con i seguenti indicatori: Rubrica di valutazione

<p>4 Giochi fonologici e giochi di parole</p>	<p>Giocano: - Con le sillabe in cerchio con i movimenti del corpo e della voce. -E' arrivato un treno carico di ... -Giocano a rubabandiera con le sillabe iniziali e finali -Gioco indovina la parola segreta per entrare nel castello -Ripetono filastrocche</p>	<p>Ricerca e prepara Cartelloni e immagini per i relativi giochi Fa conoscere le regole dei relativi giochi e attiva i giochi</p>	<p>Cartoncini rettangolari con parole/ nomi e immagini Produzioni grafiche</p>	<p>Due incontri</p>	<p><i>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.</i> <i>Sperimenta rime, filastrocche, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati</i> <i>-Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.</i></p>	<p>Osservazione con i seguenti indicatori: Rubrica di valutazione Osservazione con i seguenti indicatori: Interagisce attivamente ai giochi proposti Nomina correttamente le immagini che gli vengono proposte</p>
<p>5 Giochi di parole</p>	<p>Giocano a: -a trovare coppie di immagini che iniziano con la stessa sillaba giocando a memory -a ripetere filastrocche</p>	<p>Ricerca, stampa immagini per i giochi proposti Attiva i giochi di parole con il gruppo</p>	<p>Produzioni grafiche</p>	<p>Un incontro</p>	<p><i>Sperimenta filastrocche, e nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati</i> <i>-Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini</i></p>	<p>Osservazione con i seguenti indicatori: Interagisce attivamente ai giochi proposti Nomina correttamente le immagini che gli vengono proposte Riconoscere le parole che fanno rima</p>

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi					
	GENNAIO					
1	x					
2	x					
3	x					
4	x					
5	x					
6						
7						

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: *IMPARIAMO A GIOCARE CON LE PAROLE DELLA LINGUA ITALIANA*

RUBRICA DI COMPITO SIGNIFICATIVO: *Realizziamo il memory linguistico*

DIMENSIONE	INDICATORE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
<i>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale</i>	<i>Il bambino usa la lingua italiana, arricchendo il proprio lessico, comprendendo suoni e parole, in contesti diversi e in completa autonomia.</i>	<i>Il bambino usa la lingua italiana, arricchendo il proprio lessico, comprendendo suoni e parole in contesti diversi e in completa autonomia</i>	<i>Il bambino usa la lingua italiana arricchisce e precisa il proprio lessico comprendendo suoni e parole con buona autonomia</i>	<i>Il bambino usa la lingua italiana, comprendendo suoni e parole</i>	<i>Con la guida dell'insegnante usa la lingua italiana per formulare parole e suoni</i>

Alunni	<i>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale</i>

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: *IMPARIAMO A GIOCARE CON LE PAROLE DELLA LINGUA ITALIANA*

RUBRICA DI COMPITO SIGNIFICATIVO: *Realizziamo il memory linguistico*

DIMENSIONE	INDICATORE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
<i>Produce sequenze sonore e ritmi con il corpo, la voce</i>	<i>Scopre l'aspetto sonoro del linguaggio riproducendo suoni e ritmi con il corpo, la voce</i>	<i>Scopre l'aspetto sonoro del linguaggio riproducendo suoni e ritmi con il corpo, la voce, In contesti diversi in completa autonomia</i>	<i>Scopre l'aspetto sonoro del linguaggio riproducendo suoni e ritmi con il corpo, la voce, con buona autonomia</i>	<i>Scopre l'aspetto sonoro del linguaggio riproducendo suoni e ritmi con il corpo, la voce</i>	<i>Con la guida dell'insegnante scopre e ripete suoni e semplici ritmi con il corpo, la voce</i>

Alunni	<i>Produce sequenze sonore e ritmi con il corpo, la voce</i>
---------------	--