

Istituto Comprensivo G. Galilei – Scorzè

Scuola dell'Infanzia

“Gianni Rodari”

ANNO SCOLASTICO 2019/2020

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

"PAROLE E SUONI IN GIOCO "

Comprendente:

UDA
CONSEGNA AGLI STUDENTI
PIANO DI LAVORO
RUBRICA VALUTATIVA

UDA

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	"PAROLE E SUONI IN GIOCO "
Compito significativo e prodotti	Costruiamo un microfono per giocare, con la nostra voce, a ripetere parole e suoni.
<i>Competenze chiave e relative competenze specifiche</i>	<i>Evidenze osservabili</i>
Comunicazione nella madrelingua Dal Curricolo di Istituto Favorire l'acquisizione della fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione Comprendere consegne verbali Sviluppare la capacità di usare la lingua per giocare Scoprire la presenza di linguaggi diversi dal proprio	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
<i>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)
sa esprimere i propri bisogni usando linguaggi diversi sa formulare brevi frasi semplici sa esprimere desideri e preferenze sa descrivere un'esperienza comprende ed apprezza semplici brevi rime	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
Utenti destinatari	Tutti gli alunni di 3 anni (cuccioli) delle sezioni A C D F - un alunno certificato suddivisi in tre gruppi.
Prerequisiti	L'alunno è in grado di produrre e discriminare suoni e parole per verbalizzare brevi enunciati corretti.
Fasi di applicazione	1 Primo incontro di conoscenza con tutti i b/i , in attività laboratoriale, ed i personaggi mediatori (pappagalli) 2 il mio nome 3 il verso degli animali 4 Impariamo la canzone del pappagallo 5 Il mio nome in sillabe (giochi) 6 leggo le immagini e gioco con i suoni 7 Il pappagallo ci regala la canzone degli animali 8 costruiamo un microfono 9 giochiamo al gioco degli animali con il dado.
Tempi	Dal 13 al 29 gennaio 2020 9 incontri di 45 minuti ciascuno in attività laboratoriale.
Esperienze attivate	- giochi di conoscenza relazionale - giochi linguistici e fonologici - giochi percettivi/uditivi - giochi di associazione logica - giochi sul ritmo

Metodologia	Le scelte didattiche/metodologiche e le strategie educative sono incentrate sulla valorizzazione del gioco, risorsa privilegiata di apprendimento e di relazione. Momenti di apprendimento cooperativo, lavoro in grande gruppo, individuale e a coppie.
● ● Risorse umane interne esterne	Bovo Antonella, Gherardelli Carmen, Montemurro Flores, Pellecchia Donatella, Presti Carmela, Simionato Barbara
Strumenti	Personaggi mediatori (pappagalli, burattini, animali peluche,) medaglie colorate, trucchi, fogli, colori, foto, immagini, dado, tappeto/cartellone, cartoncini e carte varie colorate, colla, musiche, Cd, usb, stereo, tablet, teli di stoffa colorati, casa/cartone tridimensionale.
Valutazione	Osservazione della partecipazione e interesse dell'alunno, 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 "PAROLE E SUONI IN GIOCO "

Cosa si chiede di fare:

- conoscere nuovi amici, con loro giocheremo a riconoscere, riprodurre suoni e rumori ed il loro significato.

In che modo (singoli, gruppi..)

- in grande o piccolo gruppo, con l'insegnante, da soli, giochiamo con il pappagallo.

Quali prodotti:

- impareremo a cantare semplici e brevi canzoni
- realizzeremo un microfono di cartone
- produrranno semplici elaborati grafici dei giochi

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

- percepire, riconoscere e ripetere suoni, versi rumori; giocare con la voce e con le parole;
- ascoltare e interpretare canzoni e conte

Tempi

Dal 13 al 29 gennaio 2020, 9 incontri di 70 minuti ciascuno in attività laboratoriale

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità...)

-pappagalli/burattini, pupazzi animali in peluche/burattini, CD con canzoni, tablet per giocare con suoni e versi di animali, immagini e dado con animali; grande cartellone a caselle con animali per il gioco azione/suono, microfono e medaglie colorate in cartone, teli colorati, valigia contenente oggetti vari volti ad animare situazioni e/o contesti.

Criteri di valutazione

Vi chiederemo se vi è piaciuto giocare con noi:

- ad ascoltare e ripetere i suoni nel modo corretto
- ad imparare canzoncine
- ad usare la vostra voce in tono alto/basso
- a giocare agli indovinelli
- ad imparare il gioco delle caselle con il grande dado
- e a giocare con il pappagallo

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: "PAROLE E SUONI IN GIOCO "
Coordinatore: Bovo Antonella, Gherardelli Carmen, Montemurro Flores, Pellecchia Donatella, Presti Carmela, Simionato Barbara.
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 Primo incontro di conoscenza con tutti i b/i e del personaggio mediatore (pappagallo)	In salone si dispongono seduti in cerchio presentandosi uno alla volta, pronunciando al microfono il proprio nome. Ascoltano la canzone del pappagallo, partecipano alla suddivisione dei gruppi, indossano la collana identificativa	Prepara il setting per accogliere il gruppo. Motiva l'incontro animandolo con giochi e canzoni.	Canzone di apertura al laboratorio	70 minuti	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce, precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi	Ascolto, interazione, interesse e partecipazione.
2 Il mio nome	Il bambino nel gruppo si presenta al pappagallo pronunciando il proprio nome in vari modi, con il corpo gesti e movimenti, utilizzando il microfono.	Interagisce e stimola il gruppo, promuove attività senso-uditive sul ritmo. Prepara il materiale per la costruzione del microfono personale.	Documentazione fotografica	70 minuti	Presenta attenzione e ascolto utilizzando gesti e movimenti.	Pronuncia correttamente il proprio nome, percepisce il suono con maggiore concretezza.
3 Impariamo la lingua del pappagallo	I bambini invitati e stimolati dal personaggio guida ripetono e riproducono verbalmente suoni attraverso gli organi di fonazione (bocca, labbra denti).	Aiuta e stimola il gruppo nei giochi di imitazione con esercizi di movimento bucco/fonatorio.	Documentazione fotografica	70 minuti	Utilizza la capacità di attenzione nel riprodurre i suoni. Utilizza in modo corretto gli organi di fonazione.	Attenzione e riproduzione corretta dei suoni.
4 giochi con il nome	Ascolta e ripete il proprio nome e quello dei bambini del gruppo di appartenenza interpretandolo con l'azione corporea.	Stimola i b/i all'ascolto dei loro nomi, aiutandoli ad associare a ciascuna sillaba un movimento	Ricerca e utilizza giochi che aiutano il b/o a sillabare individualmente il nome.	70 minuti	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce, precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.	Comprende il significato delle parole nel contesto operativo.

<p>5 Gioco ad indovinare il suono e il verso</p>	<p>Ascoltano la canzone degli animali.</p> <p>Utilizzano (con l'aiuto dell'insegnante) il tablet per giocare agli indovinelli e per riconoscere e ripetere i versi degli animali contenuti nell'applicazione "insegnami le parole"</p>	<p>.Prepara il contesto.</p> <p>Utilizza il Cd mettendo a disposizione animali/peluches</p> <p>Utilizza il tablet per specifiche applicazioni didattiche</p>	<p>Documentazione fotografica.</p>	<p>70 minuti</p>	<p>Il bambino scopre l'aspetto sonoro del linguaggio attraverso attività di percezione.</p>	<p>Dimostra interesse.</p> <p>Riconosce la diversità dei suoni e la provenienza.</p>
<p>6 il gioco degli animali</p>	<p>Gioca e discrimina i suoni associandoli ad oggetti o animali. Produce graficamente un semplice elaborato grafico dell' esperienza.</p>	<p>Prepara i giochi e il materiale per le attività</p>	<p>Elaborato grafico</p>	<p>70 minuti</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce, precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.</p>	<p>Comprende il significato delle parole nel contesto operativo</p>
<p>7 Il pappagallo ci regala una canzone</p>	<p>Ascoltano la canzone degli animali, facendo attenzione al verso/animale, per partecipare coralmemente al canto. A turno ricercano tra i peluche l'animale corrispondente al suono ascoltato.</p>	<p>Prepara il contesto.</p> <p>Utilizza il Cd mettendo a disposizione animali/peluche.</p> <p>Spiega la regola del gioco.</p>	<p>Cd</p> <p>Animali in peluche.</p>	<p>70 minuti</p>	<p>Il bambino scopre l'aspetto sonoro del linguaggio attraverso attività di percezione e discriminazione uditiva, utilizzando la propria voce.</p>	<p>Dimostra interesse.</p> <p>Riconosce la diversità dei suoni e dei versi.</p> <p>Comprende la corrispondenza animale/verso.</p>
<p>8 costruzione di un microfono</p>	<p>Costruiscono un microfono per giocare con la voce</p>	<p>Dispone il materiale da utilizzare per la costruzione del microfono</p>	<p>Con materiale vario ogni bambino si costruisce un microfono</p>	<p>70 minuti</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce, precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo, verbalizzando l'esperienza.</p>
<p>9 Il gioco degli animali</p>	<p>Con il cartellone/tappeto o suddiviso in caselle/immagini, il bambino, di volta in volta, si posiziona in base all'animale uscito dopo il lancio del dado e ne pronuncia il verso rispettivo.</p>	<p>Conduce all'assunzione e al rispetto delle regole del gioco.</p> <p>Supporta e facilita il gioco.</p>	<p>Cartellone/ tappeto</p> <p>Dado gigante animali.</p>	<p>70 minuti</p>	<p>Il bambino scopre l'aspetto sonoro utilizzando la voce.</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo.</p> <p>Riconosce la diversità di versi e suoni.</p> <p>Comprende la regola del gioco.</p>

PIANO DI LAVORO UDA
DIAGRAMMA DI GANTT

Fasi	Tempi					
	Gennaio					
1	X					
2	X					
3	X					
4	X					
5	X					
6	X					
7	X					
8	X					
9	X					

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: **"PAROLE E SUONI IN GIOCO "**

RUBRICA DI COMPITO SIGNIFICATIVO : Costruiamo un microfono per giocare con la nostra voce a ripetere parole e suoni.

DIMENSIONE	INDICATORE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	INIZIALE
Padroneggia gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativo/verbale	Il bambino in completa autonomia e in contesti diversi, percepisce e articola, in modo corretto e comprensibile, suoni e parole della lingua italiana	Il bambino in completa autonomia e in contesti diversi, percepisce e articola, in modo corretto e comprensibile, suoni e parole della lingua italiana	Il bambino con buona autonomia e in contesti diversi, percepisce e articola, in modo corretto e comprensibile, suoni e parole della lingua italiana	Il bambino percepisce e articola parzialmente suoni e parole	Il bambino con la guida dell'insegnante, percepisce e articola parzialmente suoni e parole

Alunni	Padroneggia gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativo/verbale. LIVELLO DI PADRONANZA