



GRIGLIA DI PROGETTAZIONE
del LABORATORIO



Classi 1^a A-B e 1^a A-B TP FIUGGI

Anno Scolastico 2005/2006

Il laboratorio ha natura:

- disciplinare
- interdisciplinare (coinvolge tutte le discipline)
- multidisciplinare (coinvolge più discipline)
- trasversale
- extracurricolare

Modalità didattica privilegiata:

- ricerca
- rielaborazione-progettazione
- creatività ed espressione
-

Indicare e definire sinteticamente (scegliere una o più possibilità)

Un problema da risolvere:

superare la diffidenza istintiva dei piccoli lettori, neofiti nell'arte del decodificare i segni del linguaggio scritto, utilizzando la lettura di fiabe classiche come spunto di attività di drammatizzazione, di rielaborazione letteraria, di interpretazione iconica e artistica.

Un compito da svolgere:

*lettura, comprensione e analisi di una fiaba con individuazione di uno schema di interpretazione finalizzato a semplificarne la comprensione, ma non a sostituirsi al piacere della lettura, alla riflessione, all'approfondimento, al confronto con i compagni attraverso la drammatizzazione(cfr laboratorio teatrale a.s 2005/2006).
Utilizzare parole- didascalie per raccontare in estrema sintesi la fiaba letta, accompagnandosi ad immagini.
Costruire libri, giochi di ruolo e ricordi pittorici del percorso fiabesco affrontato.*

Un prodotto atteso (specificare):

la raccolta dei giochi ispirati alle fiabe e l'elaborazione di una fiaba di genere "fantasy", con modernizzazione dei personaggi tipo (cfr. Progetto



Continuità “L’inventafavole” A.S. 2005/2006).

Tematica disciplinare o interdisciplinare affrontata:

la struttura del genere letterario fiabesco e la caratterizzazione fisionomica, morale e prassica dei suoi personaggi.

OSA Conoscenze e abilità implicate (in relazione alle singole discipline coinvolte):

ITALIANO

CONOSCENZE

- Comunicazione orale: tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione), la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa).
- Tecniche di lettura.
- I diversi caratteri grafici e l’organizzazione grafica della pagina.

ABILITÀ

- Mantenere l’attenzione sul messaggio orale, avvalendosi del contesto e dei diversi linguaggi verbali e non verbali (gestualità, mimica, tratti prosodici, immagine, grafica).
- Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati.
- Narrare brevi esperienze personali e racconti fantastici, seguendo un ordine temporale.
- Utilizzare tecniche di lettura.
- Organizzare da un punto di vista grafico la comunicazione scritta, utilizzando anche diversi caratteri.

STORIA

CONOSCENZE

- Successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni.

ABILITÀ

- Collocare nel tempo fatti ed esperienze ascoltate durante la lettura dell’insegnante.

TECNOLOGIA E INFORMATICA

ABILITÀ

- Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d’uso comune utilizzati nell’ambiente di vita e nelle attività dei fanciulli classificandoli in base alle loro funzioni (di raccogliere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, trasformare, misurare, trasportare).

ARTE E IMMAGINE

CONOSCENZE

- Potenzialità espressive dei materiali plastici (argilla, plastilina, pasta di sale, cartapesta.) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere,).

ABILITÀ

- Rappresentare figure tridimensionali con materiali plastici.

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

CONOSCENZE

- L’alfabeto motorio
- Codici espressivi non verbali in relazione al contesto sociale.



ABILITÀ

- Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche.
- Comprendere il linguaggio dei gesti.

Fasi di articolazione delle attività:

FASE 1 “Introduzione”

Spiegare l'importanza del leggere non solo per trarne delle abilità spendibili nel contesto scolastico, ma per sviluppare un autonomo piacere, anche al di fuori della scuola. Chiarire che i molti stimoli a cui i ragazzi sono sottoposti rischiano di non poter essere sfruttati appieno: vengono consegnate loro immagini già confezionate, in modo molto sofisticato, le quali, progressivamente, riducono la possibilità di una partecipazione attiva, critica e creatrice. Sottolineare l'importanza del riuscire a divenire padroni delle proprie scelte, anche per quel che riguarda il divertimento. Esplicitare gli obiettivi dell'attività.

FASE 2 “Il genere fiabesco”

Dare dei cenni sulle caratteristiche del genere.

FASE 3 “Uno schema di analisi”

Presentare uno schema di interpretazione che potrà essere utilizzato per il racconto che si leggerà, così come per altri dello stesso genere.

FASE 4 “Tecniche di lettura”

Proporre in modo pratico ed esplicito, con la lettura ad alta voce da parte di una o due insegnanti, il testo della fiaba secondo i canoni della drammatizzazione. In questo modo i bambini apprenderanno lo stretto legame tra testo scritto e recitato, in prospettiva della creazione e fruizione di un copione teatrale.

FASE 5 “Il piccolo teatro”

Al termine della lettura, la classe partecipa ad una riesposizione drammatizzata della fiaba: si scelgono, con la guida dell'insegnante, le scene salienti; si individuano, per ciascuna scena, i personaggi; si attribuiscono le parti ai bambini; si recita il racconto, anche utilizzando semplici attrezzi di scena con il materiale reperibile al momento in classe.

FASE 5 “La ricostruzione di carta”

Questa fase differisce, nelle attività proposte, a seconda delle fiabe e del livello crescente di difficoltà operativa che le insegnanti hanno deciso di



sperimentare su ciascuna fiaba.

Si inizierà con la ricostruzione del testo in ordine cronologico, utilizzando illustrazioni fornite dalle insegnanti; gli alunni ritaglieranno ed incolleranno in ordine di narrazione le varie scene, dopo averle utilizzate come struttura narrativa orale e numerate lavorando in gruppo.

Ad un livello più elevato (2^a-3^a settimana di laboratorio), si aggiungeranno delle parole- didascalie per accompagnare ciascuna immagine.

Per alcune fiabe si creerà, invece, un gioco di ruolo utile alla drammatizzazione. (Ad esempio, Cenerentola prevede la creazione di bamboline di carta da vestire con abiti di carta; Hansel e Gretel prevede la costruzione di una casetta tridimensionale in cartoncino bristol, da rivestire con ritagli di confezioni di dolci vari e la costruzione di due marionette di carta che si tengono in piedi, raffiguranti i due bimbi protagonisti; ...)

In una fase più avanzata si cercherà di costruire un semplice libro illustrato rispettando le strutture editoriali tipiche (copertine, pagine interne, ex libris...) e scrivendo frasi semplici con soggetto, predicato ed espansione diretta.

N.B. Le fasi 1 e 2 saranno affrontate solo durante i prime due incontri (ed eventualmente ripetute per quei bambini che, nei predetti due incontri, dovessero essere risultati assenti).

Tempi di impegno settimanale: 1 ora

Tempi di sviluppo complessivo del progetto: ottobre-gennaio nell'Anno Scolastico 2005/2006.

Modalità di raggruppamento degli alunni (ed eventuale assegnazione dei compiti):

- gruppi della stessa classe
- gruppi di interclasse
- gruppi di livello
- gruppi di compito o elettivi

Materiali necessari: carta, cartoncino A4 da 200 g/m², pastelli, pennarelli, forbici, colla stick.

Strumenti e tecnologie: testi di fiabe classiche illustrate, scanner, stampante a colori.



Docenti responsabili ed eventuale organizzazione dei compiti:

Carcano Maria Teresa, Di Castro Silvia, Meloni Concetta (responsabili nell'organizzazione delle attività, nella conduzione e nella verifica del laboratorio nelle classi I^a A-B modulare).

Coccia Mirella e Sarandrea Nadia (responsabili nell'organizzazione delle attività, nella conduzione e nella verifica del laboratorio nella classe I^a A t.p.).

Coladarci Paola (responsabile nell'organizzazione delle attività, nella conduzione e nella verifica del laboratorio nelle classi I^a B t.p.).

Modalità di accertamento e valutazione delle competenze:

La verifica degli osa disciplinari avverrà tramite somministrazione di una scheda strutturata, per quanto riguarda le discipline ITALIANO, STORIA e ARTE E IMMAGINE. La verifica degli osa di TECNOLOGIA e SCIENZE MOTORIE si svolgerà su prova pratica in situazione e i risultati saranno registrati su apposite griglie di osservazione/registrazione.

Il laboratorio, nella sua unitarietà, si attende il conseguimento delle competenze sottoelencate; esse saranno riportate su apposito attestato di partecipazione e valutate secondo il livello di: *“pienamente raggiunta”*, *“raggiunta”*, *“parzialmente raggiunta”*. L'attestato sarà inserito nel Portfolio.

Competenze attese:

- 1. Racconta una favola/fiaba ascoltata**
- 2. Rispetta l'impaginazione grafica e le convenzioni ortografiche nella riproduzione di una didascalia**
- 3. Partecipa ad attività di gioco e drammatizzazione attivando tutti i codici espressivi**
- 4. Esegue con cura ed ordine procedurale la costruzione di semplici oggetti di carta**

Progettato ad ottobre dell'anno 2005

Firma dei docenti