

Creata da Bisia (Silvia Di Castro) www.latecadidattica.it

Denominazione: Nel mondo delle regole

Tipologia: di Asse Culturale

» **Descrizione**

Lavorando in maniera interdisciplinare affrontiamo il tema delle regole nei diversi contesti di vita dei bambini: regole a scuola e per la sicurezza, regole nelle situazioni di gioco, regole per creare qualcosa. Si utilizzeranno risorse multimediali come strumenti di innesco o catalizzatori dell'attenzione; saranno proposte letture di testi narrativi e regolativi. La riflessione linguistica si soffermerà sull'ortografia delle parole con raddoppiamenti, il suono GN e GLI, il nome, gli articoli determinativi e indeterminativi. Un compito di realtà o "prova esperta" sarà al contempo un prodotto e uno strumento per la valutazione della competenza di produzione di un testo regolativo.

» **Prodotti**

Testi regolativi.

» **Destinatari**

Tutti gli alunni della classe.

» **Prerequisiti**

Comprensione letterale di testi, orientamento spaziale, discriminazione dei concetti topologici destra/sinistra, sopra/sotto, dentro/fuori...

» **Risorse umane**

Insegnante di classe.

» **Valutazione**

Valutazione di prova esperta.

» **Metodologia di lavoro**

Lavoro cooperativo e in piccoli gruppi.

» **Classi**

Seconde

» **Alumni**

Tutti gli alunni sono coinvolti

» **Docenti**

...

COMPETENZE

» *Cittadinanza*

AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

» *Italiano*

COMPETENZE SPECIFICHE- Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti

- Leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo
- Produrre testi di vario tipo in relazione ai differenti scopi comunicativi
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.

Abilità:

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.
- Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago.
- Scrivere sotto dettatura, curando in modo particolare l'ortografia.
- Produrre semplici testi regolativi connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/ofamiliare).

Conoscenze:

- Principi essenziali di organizzazione del discorso regolativo
- Strutture essenziali dei testi regolativi

- Ascolto e parlato

Abilità:

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola

- Lettura

Abilità:

- Comprendere testi di tipo diverso, continui e non continui, in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago

- Scrittura

Abilità:

- Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia

- Elementi di grammatica esplicita e riflessione sugli usi della lingua

Abilità:

- Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta

» **Musica**

- Musica

Abilità:

- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.

» **Tecnologia**

- COMPETENZE SPECIFICHE - Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.

Abilità:

- Leggere e ricavare informazioni utili da istruzioni di montaggio.
- Impiegare alcune regole del disegno tecnico per rappresentare semplici oggetti.
- Realizzare un oggetto in polimaterico descrivendo e documentando la sequenza delle operazioni.

Conoscenze:

- Modalità di manipolazione dei materiali più comuni

FASI E PIANO DI LAVORO

» FASE 1 - L'ambiente scuola

1.1 Presentiamo la scuola

Materia:

Durata: 1 giorno

Descrizione: Brainstorming sulla funzione della scuola nella vita dei bambini; parodia del testo della canzone di Rovazzi "Andiamo a comandare" (scheda allegata).

Strumenti: PC, video

Prodotti parziali o completi: Parodia del testo di una canzone.

Contenuti: Rime, canti rap.

Link al file remix scelto, senza "parolacce":

<https://www.youtube.com/watch?v=mSQwd9kmV5E>

Link al file-parodia versione karaoke "Andiamo ad imparare" degli alunni della 2^a A di Fiuggi:

<https://www.youtube.com/watch?v=aw-KpM5Hr3g>

1.2 Le regole a scuola

Materia: Italiano

Durata: 1 giorno

Descrizione: Brainstorming sui comportamenti corretti a scuola; definizione di regole; elencazione di regole sotto forma di acrostico; ascolto della storia "Denny Bravo e il vestito sbagliato", conversazione guidata, produzione di un disegno campito con parole (scheda allegata).

Prodotti parziali o completi: Acrostico con le parole SCUOLA e REGOLE; disegno di una sagoma di bambino campito con parole.

 Studiamo	 Studiare	 Rispetto	 Rispettare gli altri
 Con	 Collaborare	 E	 Esprimersi educatamente
 Un	 Unirsi	 Gentilezza	 Gratificare i compagni
 Obiettivo:	 Organizzarsi	 Ottengono	 Organizzarsi
 Lavorare	 Leggere	 Lodi	 Lavorare con impegno
 Allegramente	 Ascoltare	 Eccezionali	 Entusiasmarsi

Contenuti: L'acrostico, regole di convivenza.

» FASE 2 - Le regole

2.1 Scriviamo regole

Materia: Italiano, tecnologia

Durata: 6 giorni

Descrizione: Utilizziamo alcuni testi regolativi presenti sul libro per analizzare la struttura del testo regolativo (regole di giochi, regole per costruire un gioco, ricette). Mettiamo in evidenza l'uso di frasi brevi e chiare e i **comandi diretti all'esecutore**. Per essere sicuri che tutti abbiano capito, ogni bambino chiederà a un compagno di eseguire un comando (-Allacciati la scarpa. - Apri il libro. - Alzati... ecc)

Mostriamo come nei testi regolativi sia necessario, in alcuni casi, anticipare le procedure di lavoro con un elenco di nomi che rappresentano l'**occorrente** o, nel caso di una ricetta, gli **ingredienti**.

.....

Poi proponiamo la visione del video sulle regole di sicurezza a casa e scuola in caso di terremoto "Civilino e il terremoto" https://www.youtube.com/watch?v=f_TuvDSz9yk .

Partendo da questo cartoon avviamo una discussione sull'argomento e, quando ogni curiosità e necessità di raccontare sarà esaurita, trasformiamo l'intero video in due testi regolativi: "Regole di sicurezza in caso di terremoto a casa", "Regole di sicurezza in caso di terremoto a scuola". Facciamo notare che in questo tipo di testo non occorre elencare l'occorrente ma è opportuno dividere le regole in PRIMA, DURANTE e DOPO il terremoto. Per rendere l'attività più accattivante chiediamo ai bambini di creare una Safety Bag piegando a metà un foglio di carta e disegnandovi dentro gli 8 elementi elencati da Civilino nel video.

.....

Passiamo poi alla realizzazione di un gioco di movimento ispirato al gioco Cody & Roby ideato dal Prof. Alessandro Bogliolo in occasione dell'Europe CodeWeek, cui vi rimando: <http://codeweek.it/cody-roby/>

Su foglietti bianchi ottenuti ritagliando in 8 parti un A4 i bambini disegnano le frecce colorate con cui orientare i compagni su un reticolo di 5 x 5 quadrati realizzato in un androne della scuola (corridoio, palestra...). Poi su altri 8 foglietti si disegnano dei rifiuti classificati in organico, carta, vetro, plastica e metalli.

Si gioca così: si formano squadre da 2 bambini; uno dei due percorrerà il tracciato e l'altro, dopo aver pescato la carta rifiuto (non deve mostrarla al compagno), lo guiderà verso l'adatto contenitore della raccolta differenziata. Sarà l'insegnante a decidere la posizione dei 4 contenitori sul percorso.

I comandi saranno impartiti dal compagno utilizzando le carte di movimento AVANTI, GIRA A DESTRA, GIRA A SINISTRA.

Una squadra avversaria posizionerà sul percorso ostacoli e pericoli; compito dell'insegnante sarà verificare che la meta sia però raggiungibile.

Al termine del gioco, in forma guidata e cooperativa, i bambini scriveranno un testo regolativo che ne descriva le fasi preparatorie (Occorrente, Procedimento) e le modalità di gioco (Gioca così).

.....

Su questo tema assegniamo esercizi strutturati di riflessione linguistica sull'ortografia delle parole, sull'uso distinto degli articoli determinativi e indeterminativi.

Strumenti: Video "Civilino e il terremoto", imitazione del gioco Cody & Roby, carta e cartoncini, nastro adesivo colorato, schede strutturate.

Prodotti parziali o completi: Testi regolativi.

Contenuti: Il testo regolativo.

2.2 La prova esperta: COME COSTRUIRE UN ROBOT

Materia: italiano, tecnologia

Durata: 1 giorno

Descrizione: Anticipiamo agli alunni che l'attività è una "prova esperta" oggetto di valutazione; leggiamo il comando insieme a loro e chiariamo ogni dubbio. << **Con il materiale che ti fornirà l'insegnante costruisci un oggetto che assomigli a un piccolo robot. Poi scrivi un testo regolativo comprendente queste voci: OCCORRENTE, PROCEDIMENTO, GIOCA COSÌ**>>.

Non diamo alcun modello di robot da copiare ma forniamo solo il materiale.

Strumenti: Rotolo di foglio di alluminio, bicchieri di plastica resistente, coppette di alluminio, nastro adesivo, vari fogli di cartoncino colorato, forbici.

Prodotti parziali o completi: pupazzo simile a un robot, testo regolativo.

Contenuti: il testo regolativo.



.....

Dettati ortografici

GN

La scuola dei ragni

La scuola dei ragni è un vecchio castagno. Lo gnomo bidello fa spesso l'appello.

Agnese è presente ma Ignazio non c'è, allora i ragni e le ragnette fanno la fila per tre.

Arriva il maestro, uno gnomo di grande ingegno, e a insegnare le ragnatele si mette d'impegno.

Così gnomi e gnome, ragni e ragnette, fanno ragnatele davvero perfette.

GLI

In famiglia Ilaria è la migliore a riordinare le cose e aiuta sempre la mamma a raccogliere le biglie del fratellino Emilio. Papà Attilio spazza le foglie in giardino mentre il nonno porta da mangiare ai conigli.

Per Halloween tutti insieme vogliono addobbare la soglia di casa con una grossa zucca e Emilio la va a cogliere nell'orto. Però la sceglie troppo grande e mentre torna a casa inciampa in un trifoglio, cade in un cespuglio, si taglia un sopracciglio e si strappa la maglia. Povero Emilio!

Uso la fantasia per... cambiare un pop-rap

Andiamo a comandare

VS

Andiamo ad imparare

<p>Ho un problema nella testa funziona a metà Ogni tanto parte un suono che fa</p> <p>E ogni volta che mi parte, situo imbarazzante Come quella volta che stavo al ristorante e "Posso offrirti da bere?" Lei dice "Va bene" Solo che quando le passo il bicchiere</p> <p>È una malattia È pericolosa Statemi lontano, è contagiosa!</p> <p>Non so se son pazzo O sono un genio Faccio i selfie mossi Alla Guè Pequeno Non mi fumo canne Sono anche astemio Io non faccio brutto Ma...</p> <p>Col trattore in tangenziale Andiamo a comandare Scatto foto col mio cane Andiamo a comandare In ciabatte nel locale Andiamo a comandare Sboccio acqua minerale...</p>	<p>Ho un problema nella testa funziona a metà Ogni tanto parte un pensiero che fa</p> <p>E ogni volta che mi parte non sento ragione, neanche la maestra mi mette in funzione: "Quanto fa 2 + 8?" Le dico "Fa 7" Solo che dopo mi tiro un cazzotto...</p> <p>È una malattia. È pericolosa. Statemi lontano, è contagiosa!</p> <p>Non so se son pazzo O un po' ignorante Faccio i conti a razzo Come un negoziante Non mi leggo libri Sono petulante Io non faccio niente Ma...</p> <p>Con il mondo da esplorare Andiamo ad imparare Con chiarezza nel pensare Andiamo ad imparare Con impegno a ragionare Andiamo ad imparare Con la voglia di aiutare...</p>
--	--

Andiamo a comandare
Andiamo a comandare

Ho un problema nella testa funziona
a metà

Ogni tanto parte un suono che fa

E ho la testa che gira, come il kebab
Spenso la musica dentro il tuo club

Non so se son pazzo
O sono un genio
Faccio i selfie mossi
Alla Guè Pequeno
Non mi fumo canne
Sono anche astemio
Io non faccio brutto
Ma...

Col trattore in tangenziale
Andiamo a comandare
Scatto foto col mio cane
Andiamo a comandare
In ciabatte nel locale
Andiamo a comandare
Sboccio acqua minerale...

Andiamo a comandare
Andiamo a comandare

Andiamo ad imparare
Andiamo ad imparare

Ho un problema nella testa funziona
a metà

Ogni tanto parte un pensiero che fa

E ho la testa che pensa come un pc
Svuoto tutto lo zaino e mi siedo qui

Non so se son pazzo
O un po' ignorante
Faccio i conti a razzo
Come un negoziante
Non mi leggo libri
Sono petulante
Io non faccio niente
Ma...

Con i video da guardare
Andiamo ad imparare
Con i canti da mimare
Andiamo ad imparare
Con disegni da inventare
Andiamo ad imparare
Con la voglia di ascoltare...

Andiamo ad imparare
Andiamo ad imparare

Denny Bravo e il vestito sbagliato (lettura dell'insegnante)

C'era una volta un bambino che, come voi, andava a scuola. Come voi aveva tanti amici e per tutti quanti i suoi amici lui era Denny Bravo.

Lo chiamavano così perché era bravo davvero. Lo diceva la maestra quando finiva un compito:

- Complimenti Denny, sei stato proprio bravo!

Lo dicevano le mamme dei compagni di classe quando lo invitavano a casa:

-Oh Denny, come sei ordinato, sei proprio bravo.

Lo diceva l'allenatore di basket quando lui infilava tre canestri di seguito:

- Denny Bravo, sei un campione!

Denny era bravo e aveva anche un problema: voleva continuare a essere bravo e a piacere agli altri, sempre.

Oh- penserete voi- ma questo non è un problema se uno è bravo! E invece lo era per Denny, perché un giorno gli accadde questo.

Denny aveva un armadio grande, con due ampi scomparti: uno a sinistra pieno dei suoi soliti vestiti che la mamma teneva puliti e ben piegati; uno a destra, dove erano riposte due scatole chiuse, che tanto incuriosivano il nostro Denny.

Un giorno che doveva andare a una festa di compleanno di un suo amico, Denny decise di aprire le scatole misteriose nel suo armadio.

Dentro c'erano vestiti strani: pantaloni da cowboy, cappelli da pagliaccio, stivali da soldato, giacche da cameriere, guanti da poliziotto... sembravano accessori per il carnevale. Ma tanta era la voglia di Denny di piacere, che decise di indossare uno di quei vestiti nuovi. Così si presentò alla festa di Davide, il suo migliore amico, vestito da... bè, non si può dire bene da che cosa: aveva in testa un casco da rugby, addosso una tuta da astronauta e ai piedi le pinne da sub.

Che risate si fecero i suoi amici all'inizio. Ma poi si stufarono di vederselo attorno tutto scomposto come un quadro di Picasso e andò a finire che pure il suo amico Davide cercò in tutti modi di evitarlo. Fu un disastro.

Denny tornò a casa dicendo a se stesso che aveva imparato la lezione: mai più avrebbe indossato un vestito sbagliato.

E così passarono i giorni e Denny tornò a essere il bravo bambino di sempre.

Ma il suo cruccio continuava a logorarlo: fino a quando gli altri lo avrebbero amato? Prima o poi gli amici si sarebbero annoiati di lui, di Denny Bravo sempre lo stesso, sempre se stesso, e lo avrebbero mollato.

Accadde così che una mattina, a scuola, mentre la testa di Denny brulicava di preoccupazioni e la maestra Sandra spiegava scienze...

- Mi sapete dire perché gli animali, come ad esempio il ghiro, in inverno dormono sempre?

Denny alzò la mano e disse “Perché non gli va più di fare un caxxx”.

Tutti i bambini scoppiarono a ridere e smisero solo quando videro il viso pallido della maestra Sandra, che era rimasta lì ferma a guardare Denny come se fosse stato uno sconosciuto. E quando tornò il silenzio imbarazzato della classe, la maestra continuò la sua lezione. Ma intanto dentro la testa di Denny era successo qualcosa: le risate dei compagni lo avevano fatto sentire bene, benone, benissimo! Perciò quando la maestra cominciò a parlare degli orsi...

- A primavera questi grandi animali escono dal letargo e...

- Fanno una bella caccona - concluse Denny senza nemmeno alzare la mano.

Altra risata della classe, ma un po' più corta questa volta. E poi suonò la campanella della ricreazione.

Tutti i compagni presero le merende e si organizzarono in gruppetti per mangiare e giocare. Denny cercò il suo gruppo di amici preferiti che però, vedendolo avvicinarsi, gli dissero che erano già in troppi. Denny cercò Davide, che stava ancora seduto da solo, ma anche lui lo evitò dicendo che preferiva finire il suo panino e mettersi a leggere un libro, da solo. E non gli andò meglio quando si accostò alle compagne, che abbassarono la testa e presero fogli e matite impegnandosi a disegnare non si sa che.

Intanto la maestra lo osservava. Gli si avvicinò. Il suo sguardo dolce un po' lo consolava.

- Ma che hanno oggi contro di me? - chiese Denny alla maestra.

- Contro di te niente, caro Denny. È che... vedi, oggi... oggi tu hai indossato il vestito sbagliato, tutto qui.

Silvia Di Castro

Elementi di discussione/attività prima del disegno.

*La maestra fa capire a Denny che dire le parolacce è come indossare un vestito sbagliato, sporco, strano, non adeguato. Quali altre cose possono essere un vestito sbagliato? I dispetti, le spinte, fare male agli altri, non salutare, non aiutare chi è in difficoltà, prendere in giro. Diamo un **nome** a queste azioni: indifferenza, arroganza, prepotenza, volgarità...*

*All'opposto ci sono i vestiti giusti, che nel caso di Denny sono le cose positive che egli sa fare: terminare i compiti, essere ordinato, impegnarsi nello sport. Quali altre cose possono essere un vestito giusto? Aiutare i compagni, dire parole educate, collaborare con la mamma e il papà, avere rispetto per la natura, tenere pulita la classe... Diamo un **nome** a queste azioni: altruismo, empatia, ordine, pulizia, collaborazione, impegno, ...*

✎ Scrivi... i vestiti sbagliati



✎ Scrivi... i vestiti giusti

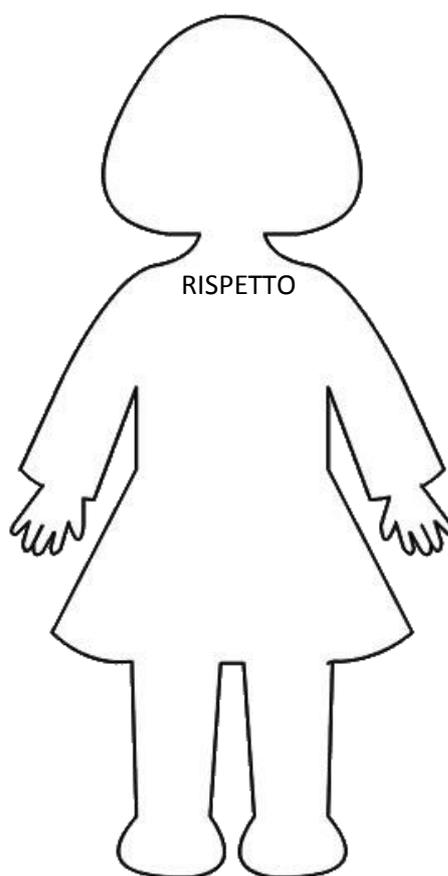
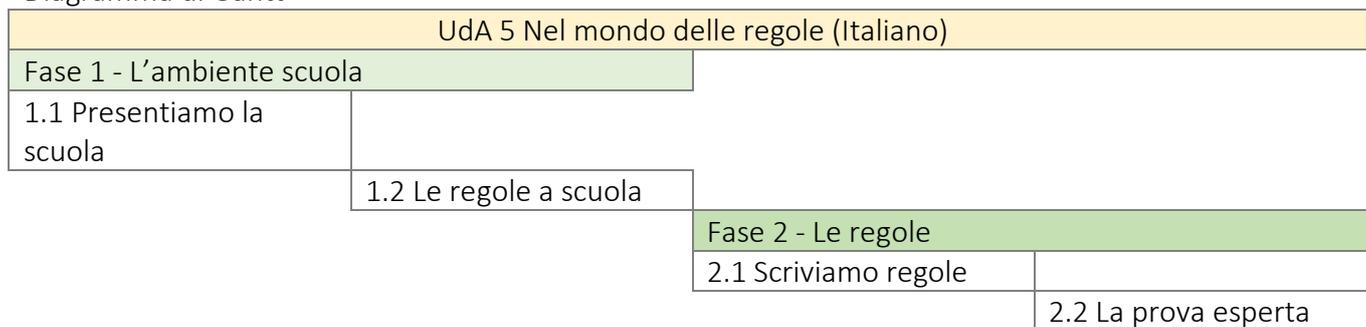


Diagramma di Gantt



Altre schede a supporto dell'UdA 5 - Italiano "Nel mondo delle regole" e in particolare della fase 2.1 saranno pubblicate all'indirizzo:

<http://www.latecadidattica.it/seconda2016/seconda-16-17.htm>

RIGLIA DI VALUTAZIONE DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO 5 ITALIANO

Nel mondo delle regole
di Asse Culturale

ALUNNO _____

» VALUTAZIONE UDA - PRODOTTO

1.1 - Completezza, pertinenza, organizzazione

LIV 1	Il prodotto presenta lacune circa la completezza e la pertinenza, le parti e le informazioni non sono collegate
LIV 2	Il prodotto contiene le parti e le informazioni di base pertinenti a sviluppare la consegna
LIV 3	Il prodotto contiene tutte le parti le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna, anche quelle ricavabili da una propria ricerca personale e le collega tra loro
LIV 4	Il prodotto contiene tutte le parti e le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna, anche quelle ricavabili da una propria ricerca personale e le collega tra loro in forma organica

» VALUTAZIONE UDA - PROCESSO

2.2 - Precisione e destrezza nell'uso degli strumenti e delle tecnologie

LIV 1	L'allievo utilizza gli strumenti e le tecnologie in modo assolutamente inadeguato
LIV 2	L'allievo usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità
LIV 3	L'allievo usa strumenti e tecnologie con discreta precisione e destrezza. Trova soluzione ad alcuni problemi tecnici con discreta manualità, spirito pratico e discreta intuizione
LIV 4	L'allievo usa strumenti e tecnologie con precisione, destrezza e efficienza. Trova soluzione ai problemi tecnici, unendo manualità, spirito pratico a intuizione

» VALUTAZIONE UDA - DIMENSIONE METACOGNITIVA

4.4 - Creatività

LIV 1	L'allievo non esprime nel processo di lavoro alcun elemento di creatività
LIV 2	L'allievo propone connessioni consuete tra pensieri e oggetti, dà scarsi contributi personali e originali al processo di lavoro e nel prodotto
LIV 3	L'allievo trova qualche nuova connessione tra pensieri e oggetti e apporta qualche contributo personale al processo di lavoro, realizza produzioni abbastanza originali
LIV 4	L'allievo elabora nuove connessioni tra pensieri e oggetti, innova in modo personale il processo di lavoro, realizza produzioni originali

» COMPETENZE DI BASE SCUOLA PRIMARIA - ITALIANO

01.03 - Legge e comprende testi di vario tipo, continui e non continui, ne individua il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.

LIV 1	
LIV 2	
LIV 3	
LIV 4	

01.06 - Scrive testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti, legati all'esperienza e alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre; rielabora testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

LIV 1

LIV 2

LIV 3

LIV 4

01.a - Interagisce in una conversazione in modo pertinente, rispettando i turni di parola (Cittadinanza e Costituzione)

LIV 1

LIV 2

LIV 3

LIV 4

» COMPETENZE DI BASE SCUOLA PRIMARIA - MUSICA

07.05 - Esegue, da solo e in gruppo, semplici brani vocali o strumentali, appartenenti a generi e culture differenti, utilizzando anche strumenti didattici e auto-costruiti.

LIV 1

LIV 2

LIV 3

LIV 4

» COMPETENZE DI BASE SCUOLA PRIMARIA - TECNOLOGIA

10.06 - Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.

LIV 1

LIV 2

LIV 3

LIV 4