

**SCHEDA DI PROGETTAZIONE
"SCUOLA ON THE ROAD"**



ANNO SCOLASTICO 2013-2014

TITOLO DELL'ATTIVITA' ¹ 4° UdA "Arrivati a Giocalopoli!"	INSEGNANTI Tutti gli insegnanti della scuola dell'infanzia di Arcè
PERIODO DELL'ANNO SCOLASTICO	aprile/maggio 2014
COMPETENZE CHIAVE ²	La comunicazione nella madrelingua Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per comunicare verbalmente Comprendere testi di vario tipo letti da altri Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento La competenza digitale Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante Imparare a imparare Acquisire ed interpretare l'informazione.

¹ Produrre una sola scheda di progettazione per ogni UDA

² Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 (2006/962/CE)

	<p>Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati Motivare le proprie scelte</p> <p>Le competenze sociali e civiche Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.</p> <p>Il senso di iniziativa e imprenditorialità Assumere e portare a termine compiti e iniziative Prendere iniziative di gioco e di lavoro Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotesizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura) Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di eventi e spettacoli, Illustrare racconti, film, spettacoli; drammatizzare racconti, narrazioni, filmati Realizzare giochi simbolici Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO³</p>	<p>Prima fase: Regole e convenzioni della comunicazione nell'era digitale 3/4/5 ANNI: -riconoscere le preferenze personali e quelle degli altri rispetto ai giochi preferiti; -giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini; -discutere su "chi vince?", sulle regole per far in modo che tutti giochino rispettando gli altri; -scegliere un'immagine di azione positiva vissuta "nel gruppo" e abbinarla ad un "emoticons" di benessere; -riassumere le azioni che fanno stare bene quando si è insieme ad altri;</p>

³ Rif. Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione - 2012

- illustrare le regole dei giochi utilizzando i fumetti ;
- partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole;
- scoprirsi appartenenti alla grande squadra chiamata “scuola”, metafora di un “mondo-arcobaleno” di colori!
- festeggiare insieme agli altri, scoprendo la bellezza di lasciarsi incuriosire dall’esistenza di altri punti di vista.

Seconda fase: il lessico nella comunicazione nell’era digitale

3 ANNI:

- osservare e descrivere un’immagine-gioco, mimarne l’azione (sciare, lanciare, nuotare, ...) così che gli altri la possano indovinare;

3/4/5 ANNI:

- osservare, descrivere e discriminare tra varie immagini quelle che sono “cose da fare per organizzare le Olimpiadi”;
- inventare saluti e sillabare frasi di saluto con salti ritmati;

4/5 ANNI:

- riconoscere le qualità e le preferenze personali e quelle degli altri rispetto ai giochi e ai movimenti che ognuno sa fare;
- osservare e descrivere varie immagini-gioco, verbalizzarne le azioni/movimenti illustrati utilizzando semplici frasi, per poi allenarsi in quel gioco;
- decidere e raccogliere in un depliant quante e quali gare/giochi organizzare;
- rispondere alle domande: “Facciamo le Olimpiadi: dove? quando? come?”.

Terza fase: Tipologie testuali nella comunicazione digitale

3 ANNI:

- formulare una semplice frase al telefono;
- ascoltare e imparare una canzone e una filastrocca in rima;

4/5 ANNI:

- scoprire le regole di una telefonata chiara (mi presento e saluto, mi accerto di parlare con la persona giusta, comunico il mio messaggio, ascolto la risposta e concludo salutando);
- inventare frasi con rima da unire in una filastrocca, se ne aggiunge una melodia o un ritmo per farne un inno;
- descrivere i giochi fatti e raccontarne le emozioni provate;
- rispondere in modo pertinente alle domanda di un’intervista.

quarta fase: Ambiente tecnologico nella comunicazione nell’era digitale

3 ANNI:

- mettere in sequenza due fotografie di fatti accaduti;

	<p>-guardare una sequenza di fotografie ascoltandone la narrazione degli eventi.</p> <p>4/5 ANNI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>ri</i>-costruire una sequenza di un evento mettendone in ordine le fotografie; - mettere in parallelo alla sequenza di foto anche le parole/frasi così da narrare l'evento delle Olimpiadi; -arricchire la sequenza fotografica e i dialoghi con musica/ritmo e movimento/animazioni; -collaborare e partecipare alle attività collettive.
<p>DESTINATARI E CRITERI PER L'ORGANIZZAZIONE DEGLI ALUNNI⁴</p>	<p>Destinatari sono tutte le 7 sezioni e tutti i bambini/e suddivisi in 3 team di intersezione:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. sez. A-cielo + sez. C-bosco + sez. G-foresta 2. sez. B-prato + sez. E-montagna 3. sez. D-mare + sez. F-fiume <p>Le proposte sono distinte e graduate nella difficoltà in 3 livelli e in 3 gruppi differenti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. per i bambini e bambine di 3 anni 2. per quelli di 4 anni 3. per quelli di 5 anni
<p>TEMPO DI REALIZZAZIONE E UTILIZZO DEGLI SPAZI (SETTING)</p>	<p>Le attività si svolgono dalle 10,45 alle 11,45 di martedì o mercoledì o giovedì in spazi allestiti per l'occasione secondo il tema del giorno in contesti simbolici (siamo dentro al camper, in viaggio verso il luogo delle olimpiadi, giochiamo a squadre in occasione delle olimpiadi).</p> <p>E' previsto anche uno spazio fisso in sezione "l'angolo delle parole" (pannello con strapp) per giocare a attaccare immagini (oggetti, simboli, lettere) e "l'angolo dell'ascolto" di riflessioni, di filastrocche, di canzoni, di dialoghi.</p> <p>Infine ogni incontro prevede routine: benvenuto/saluto, lancio della situazione stimolo, raccolta di possibili idee, ricerca e rilancio delle idee migliori, attività di sintesi e di valutazione personale e arrivederci/saluti.</p>

⁴ Indicare la classe e la sezione, il numero di alunni, le modalità di organizzazione di eventuali gruppi di lavoro.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA'⁵

“Siamo arrivati con il camper a Giocalopoli per le olimpiadi: preparativi e giochi”

Prima fase: Regole e convenzioni della comunicazione nell'era digitale

- formare le squadre scegliendo e preparando scheda-gioco, bandiera, nome, bans, danza e colore
- discussione per condividere le regole delle Olimpiadi illustrate a fumetti
- giochi seguendo le indicazioni delle altre squadre

Seconda fase: il lessico nella comunicazione nell'era digitale

- depliant che illustra l'organizzazione dei tempi/luoghi e dei giochi delle Olimpiadi descrivendo il programma
- schede-gioco con le azioni e i movimenti per allenarsi ai vari giochi
- benvenuto alle squadre e agli atleti
- voto dei giudici utilizzando una paletta di emoticon

Terza fase: Tipologie testuali nella comunicazione digitale

- gioco del telefono
- bans della squadra fatto da una filastrocca con frasi in rima, sillabato con ritmo, animato con gesto ritmato e/o musica
- racconti degli atleti che descrivono l'evento delle Olimpiadi
- intervista agli atleti

quarta fase: Ambiente tecnologico nella comunicazione nell'era digitale

- festa insieme conclusiva dei giochi
- documentazione dell'evento con foto in sequenza, con testo di racconti, narrazioni e interviste, con movimenti/animazioni, con inni ritmati, canzoni, musiche e danze

⁵ Allegare, se lo si ritiene esemplificativo per descrivere le varie fasi di realizzazione, anche un diagramma di flusso delle attività (distinguendo anche fra attività svolte dall'insegnante e attività svolte dall'alunno).

<p>PRODUZIONE DI MATERIALI - DOCUMENTAZIONE⁶</p>	<p>Il DEPLIANT di presentazione dei GIOCHI la SCHEDA-GIOCO i BANS delle squadre l'INTERVISTA, I RACCONTI dei giochi LE FOTOGRAFIE E il VIDEO</p>
<p>VERIFICA (INDIVIDUALE E/O DI GRUPPO)⁷</p>	<p>Il bambino/a</p> <p>Prima fase: Regole e convenzioni 3 ANNI: ha capito che le Olimpiadi sono dei giochi a squadre per giocare insieme – guardando l'illustrazione a fumetti 4 ANNI: ha compreso dove e quando avverranno le Olimpiadi – guardando il depliant di presentazione 5 ANNI: partecipa alla discussione per condividere le regole delle Olimpiadi – illustrazione a fumetti</p> <p>Seconda fase: il lessico nella comunicazione nell'era digitale 3 ANNI: inventa saluti e li sillaba con salti ritmati – benvenuto agli atleti 4 ANNI: inventa saluti e li sillaba con salti ritmati – benvenuto agli atleti 5 ANNI: verbalizza le azioni dei giochi utilizzando verbi corretti – legge la scheda-gioco</p> <p>Terza fase: Tipologie testuali nella comunicazione digitale 3 ANNI: formula una semplice frase al telefono 4 ANNI: scopre le regole di una telefonata chiara (mi presento e saluto, mi accerto di parlare con la persona giusta, comunico il mio messaggio, ascolto la risposta e concludo salutando); 5 ANNI: inventa frasi con rima da unire in una filastrocca – inno di squadra</p> <p>quarta fase: Ambiente tecnologico nella comunicazione nell'era digitale 3 ANNI: guarda una sequenza di fotografie e ascolta la narrazione degli eventi con attenzione 4/5 ANNI: mette in ordine le fotografie secondo quanto accaduto (3 foto per 4 anni / 5 foto per 5 anni)</p>

⁶ <http://tech-teach.jimdo.com/documentazione/> LINK di riferimento per spunti sulle attività di documentazione

⁷ Si suggerisce di prevedere un questionario di gradimento dell'attività ed una griglia per l'osservazione sistematica.