Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti
"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari)
"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)

@SCOLTO, C@PISCO, R@CCONTO E CREO INSIEME

Dall'analisi di un video al Manifesto della Comunicazione non Ostile

SCUOLA dell'INFANZIA - Gruppo 5/6 anni (Infanzia e Classe Prima Scuola Primaria)

Curriculum Educazione Civica Digitale ***_Educazione ai media/ Cultura e creatività digitale***

DISCIPLINE: #ilséel'altro #idiscorsieleparole #immaginisuoniecolori

14 ore previste (L'attività può essere sviluppata come UDA con il gruppo-sezione a cadenza giornaliera in circa 20 giorni oppure come progetto di laboratorio a cadenza settimanale per 2-3 mesi)

AUTORI: Boneschi Annamaria, Macchi Valeria, Milazzo Annalisa (Polo formativo IC E. Curiel, Paullo Tribiano)

PREREQUISITI:

- Conoscenza della lingua italiana: lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali;
- Conoscenza del significato della parola gruppo e dei termini regola, divieto, collaborazione;
- Saper strutturare una frase di senso compiuto;
- Saper ascoltare all'interno di un gruppo;
- Saper osservare, prestare attenzione;
- Saper passare dal generale al particolare;
- Saper lavorare in coppia e in piccolo gruppo;
- Saper utilizzare le funzioni base di un dispositivo digitale (tablet): accendere, spegnere, scattare una foto; aprire/chiudere un'applicazione.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (1):

IL SE' E L'ALTRO

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, li sa esprimere in modo sempre più adeguato.
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE (2):

I DISCORSI E LE PAROLE

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

IMMAGINI, SUONI E COLORI

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Il percorso di apprendimento che andiamo a proporre nasce dall'osservazione effettuata in una sezione eterogenea, all'interno della quale il gruppo dei bambini di 5 anni ha evidenziato fatiche nella produzione linguistica e nella relazione interpersonale.

Si tratta di

- bambini di diverse provenienze geografiche che non conoscono la lingua italiana
- bambini con Bisogni Educativi Speciali
- bambini che semplicemente hanno un lessico poco ricco.

Tutti manifestano difficoltà nella gestione delle relazioni e nei conflitti, anche generate dalla difficoltà nel comunicare.

Gli obiettivi di questa progettazione saranno pertanto quelli relativi all'area linguistica, affiancati da competenze che attraversano altri campi di esperienza. Lo scopo è quello di offrire ai bambini spazi di collaborazione, occasioni per confrontarsi e migliorare le proprie capacità comunicative e relazionali, momenti per ripensare ai propri vissuti e a quelli dei compagni alla luce dell'attenzione e del rispetto dell'altro. (cfr. Manifesto della Comunicazione non Ostile)

L'intero progetto con il materiale da utilizzare è disponibile sulla piattaforma BlendSpace al seguente link https://www.tes.com/lessons/W1lX-qzndHB9Kw/edit

Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti
"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari)
"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)

INDICATORI

Comunicazione nella madrelingua

- ascolta e comprende parole, discorsi, narrazioni o letture;
- ricostruisce in sequenza un breve racconto;
- esprime e comunica emozioni, sentimenti e situazioni personali attraverso il linguaggio verbale in base alla situazione comunicativa;
- possiede un bagaglio lessicale appropriato;
- esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.

Competenze digitali

- Utilizza gli elementi costitutivi di un pc/tablet.

Consapevolezza ed espressione culturale: immagini, suoni, colori

- Riconosce le emozioni;
- Utilizza le tecniche grafico, pittoriche, espressive, manipolative.

Spirito di iniziativa ed imprenditorialità

- Collabora e partecipa alle attività collettive;
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Lungi dal configurarsi come "momento" conclusivo, la valutazione si caratterizza come "valutazione continua, formativa, polidimensionale", finalizzata non tanto al controllo dell'apprendimento quanto e soprattutto al sostegno dell'apprendimento.
La valutazione attingerà quindi a diverse modalità:

- ☑ *osservazioni sistematiche con griglie adeguate* alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all'argomento di lavoro:
- ☑ comprensione e adeguatezza al compito
- ☑ scheda per rilevazione bisogni e caratteristiche dell'alunno
- ☑ scheda per rilevazione competenze gruppo classe
- ☑ *osservazioni occasionali* con l'annotazione, nel corso dell'attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto...);
- ☑ *documentazione* : schede di verifica, @Scolto, C@Pisco, R@Cconto E Creo ... - Lessons, vedi lezione 2: scheda 1 e scheda 2, elaborati, registrazione di conversazioni,…;
- ☑ *rubriche di valutazione i*n dotazione all'Istituto Curiel relative ai campi di esperienza che entrano in gioco nella progettazione RUBRICHE DI VALUTAZIONE
- ☑ *autovalutazione dell'alunno* scheda verifica percorso.pptx
- ☑ *verifica con le famiglie* del livello di gradimento del percorso e sulle ricadute degli apprendimenti nella vita famigliare https://forms.gle/i9LDqmXcdjwBDrBL9

SETTING

Abbiamo convenuto di dare una strutturazione al setting che aiuti il bambino nell'evolversi delle esperienze a ricostruire il proprio percorso di apprendimento.
L'aula potrà essere sempre la stessa, divisa in spazi/tempi nei quali emergerà dall'organizzazione spaziale la specifica funzionalità. Potrà variare in essi il materiale da presentare ai bambini.
Avremo un primo spazio "ANGOLO DEL SALUTO" dove i bambini si saluteranno, si conosceranno, scopriranno il motivo dei loro incontri;
un secondo spazio "ANGOLO VEDO, ASCOLTO, CAPISCO" dove si valorizzerà l'esperienza e le conoscenze di ogni bambino, per ancorarvi nuovi contenuti;
un terzo spazio "ANGOLO SPERIMENTO E CREO" dove, incoraggiando l'apprendimento collaborativo, si favorirà l'esplorazione e la scoperta di materiali e sussidi, al fine di promuovere la passione per la ricerca di nuove conoscenze, realizzando percorsi, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello.

1^ Lezione:

DURATA

1 ora e 30 min

TECNOLOGIE

PC, TV con supporto USB o video proiettore

MATERIALI

- https://www.youtube.com/watch?v=XKIYoxhrM3w video "IL LEONE E IL TOPO"
- 1 pentola
- 2 mestoli

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO
Bambini disposti in semicerchio

ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO": spazio allestito con schermo e videoproiettore con seggioline disposte a semicerchio in modo da poter garantire la visibilità del video a tutti i bambini e per migliorarne l'ascolto. La disposizione in semicerchio favorisce la gestione di bambini più esuberanti e stimola lo spirito critico e la capacità di osservazione che serviranno durante la fase "Osservo - Rispondo".

ANGOLO "SPERIMENTO E CREO": spazio in cui strutturare il gioco del "Domandiere"

FASI DIDATTICHE

L'accoglienza dei bambini avviene nell'ANGOLO DEL SALUTO: l'insegnante saluta e spiega ai bambini l'attività che si andrà a svolgere.

Dopo aver spiegato, insegnante e bambini si spostano nell'ANGOLO " VEDO, ASCOLTO E CREO" dove verrà mostrato ai bambini il video della storia "IL LEONE E IL TOPO".

L'insegnante chiede ai bambini di ascoltare attentamente la storia.
Dopo l'ascolto viene presentato nuovamente il video suddiviso in parti tali da poter permettere loro di osservare attentamente le scene per rispondere, poi, correttamente ad alcune domande
" E adesso? Vediamo se siete stati davvero attenti ….facciamo un gioco: Giochiamo al "Domandiere".

FASI DIDATTICHE 1^ Lezione

L'insegnante allestisce l' "ANGOLO SPERIMENTO E CREO" con un tavolo sopra cui mette una pentola capovolta che fungerà da gong per il gioco. Successivamente suddivide i bambini in due squadre (gruppi da 5), ciascuna delle quali avrà a disposizione un mestolo che utilizzerà durante il gioco per colpire la pentola e rispondere alle domande.
In cosa consiste il gioco? L'insegnante fa partire il video della storia. Ad un certo punto lo stoppa e chiede ai bambini domande simili a: "Di che colore è la criniera del leone?" oppure "Dove si addormentò il leone?"
Dopo essersi consultati con i compagni, a turno, i bambini corrono, picchiano il mestolo sulla pentola, rispondono alla domanda, tornano indietro e passano il mestolo ad un altro compagno e così via.

Vince la squadra che risponde a più domande.

Ritorno all'"ANGOLO DEL SALUTO" per il saluto finale.

2^ Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Schede
- Colla
- Forbici
- Matite colorate

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO: bambini disposti in semicerchio

ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO": spazio allestito con schermo e videoproiettore con seggioline disposte a semicerchio

ANGOLO "SPERIMENTO E CREO": tavoli e sedie per la proposta dell'attività individuale

CONTENUTI

Verifica individuale della comprensione del testo della storia.

FASI DIDATTICHE

Nell'ANGOLO DEL SALUTO bambini e insegnante sono seduti in cerchio per il saluto iniziale: "Bentrovati bambini! Sapete...oggi ci aspetta un compito speciale. Siete curiosi? Anche io sono curiosa come voi. Volete sapere il perchè? Venite con me!"

Successivamente ci si sposta nell'ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO" e l'insegnante spiega loro l'attività da svolgere:
"Bambini vi ricordate il gioco del Domandiere che abbiamo fatto l'ultima volta? Vi è piaciuto? Prima vi ho detto che ero curiosa vero? Eh sì, sono curiosa…….. di vedere se se siete stati tutti davvero attenti.. in che modo?...Dai andiamo a scoprirlo insieme...."

FASI DIDATTICHE 2^ Lezione

L'insegnante fa spostare i bambini nell'"ANGOLO SPERIMENTO E CREO" dove, attraverso l'utilizzo di schede strutturate, i bambini risponderanno alle domande. L'attività di verifica è suddivisa in due modalità di risposta:

STRUTTURA SCHEDA 1: la scheda è composta da domande con relative risposte, raffiguranti alcune scene del video della storia "Il leone e il topo" . Per ogni domanda si hanno a disposizioni tre immagini diverse. Il bambino dovrà ritagliare e incollare l'immagine corretta nell'apposito riquadro.

STRUTTURA SCHEDA 2: la scheda è composta da domande con accanto un riquadro bianco dove il bambino andrà a disegnare la risposta corretta.

Terminata l'attività, bambini e insegnante ritornano nell'ANGOLO DEL SALUTO per darsi "l'arrivederci" alla settimana successiva.

3^ Lezione:

DURATA

1 ora e 30 min

MATERIALI

- Scatola delle sorprese
- Video ”IL LEONE E IL TOPO” https://www.youtube.com/watch?v=XKIYoxhrM3w
- Schermo
- Videoproiettore
- PC
- Cartellone
- Fogli A4
- Colori tempera stick o altro materiale che abbia una buona resa con poco tempo

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO: i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla “scatola delle sorprese”. Un cartellone e un pennarello sono appesi al muro.

ANGOLO VEDO, ASCOLTO, CAPISCO: spazio allestito con schermo e videoproiettore e sedie disposte sempre a semicerchio o su file parallele.

ANGOLO SPERIMENTO E CREO: tavoli e sedie per proposta attività a coppie.

TECNOLOGIE

Schermo, Videoproiettore, PC

CONTENUTI

Cattura l'emozione... Nelle immagini

Analisi del video ”IL LEONE E IL TOPO” con particolare attenzione all'espressione del viso che indicherà gioia o rabbia, tristezza o inquietudine, ansia, meraviglia, stupore.

FASI DIDATTICHE

Al centro dell’ANGOLO DEL SALUTO i bambini trovano la “scatola delle sorprese”. L’insegnante estrae un retino. Propone ai bambini il gioco de “La caccia del leone”: “Oggi andremo a caccia… dei personaggi della nostra storia”.

Gli oggetti-stimolo vogliono essere lo strumento per aiutare i bambini a capire che, come in natura, per osservare e conoscere una farfalla, un’ape è necessario che io le catturi e le fermi, così se io voglio “catturare il leone, il topo o conoscere meglio i cacciatori” della nostra storia, all’interno del video occorre che fermi le immagini e le osservi con attenzione.

Attraverso la tecnica del “brainstorming” si chiederà:

- Quale personaggio ti/vi è piaciuto di più e perché?
- Quale personaggio ti/vi è piaciuto di meno e perché?

L’insegnante prende nota sul cartellone delle risposte dei bambini.

FASI DIDATTICHE 3^ Lezione

Insegnante e bambini si spostano nell'ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO". Si rivede insieme il video de "IL LEONE E IL TOPO" e si catturano, attraverso l'utilizzo della tecnica dello "screenshot" le immagini del "personaggio preferito".
I bambini vengono coinvolti uno ad uno nello scegliere l'immagine preferita e nel catturarla.
L'attenzione dei bambini viene orientata sull'espressione del viso del personaggio che indicherà gioia o rabbia, tristezza o inquietudine, sorpresa;
Si sostiene la riflessione ponendo delle domande:
- Come vi sembra il *leone*? Arrabbiato? Felice? Spaventato? Curioso? Meravigliato? Da cosa lo capite?
- Come vi sembra il *topo*? Arrabbiato? Felice? Spaventato? Curioso? Meravigliato?
Da cosa lo capite?
- E i *cacciatori*? come vi sembrano?
Si sceglie insieme l'inquadratura che meglio rappresenta i tre personaggi e la si lascia sullo schermo in modo che i bambini possano sempre vederla.

Si passa nell'ANGOLO "SPERIMENTO E CREO". L'insegnante (sulla base delle scelte fatte dai bambini relative al personaggio preferito) forma delle coppie alle quali viene dato un foglio A4 su cui è riprodotta la sagoma del personaggio preferito. I due bambini insieme riproducono l'espressione del viso che più identifica il personaggio.
Le sagome, rese espressive dai bambini, vengono appese nell'ANGOLO DEL SALUTO dove i bambini tornano a sedersi per visionare il prodotto creato e lo confrontano.

4^ Lezione:

DURATA

1 ora e 30 min

MATERIALI

- Scatola delle sorprese
- Video ”IL LEONE E IL TOPO” https://www.youtube.com/watch?v=XKIYoxhrM3w
- Schermo
- Videoproiettore
- PC
- Cuffie per ascoltare
- Tablet
- App CHATTERKID

TECNOLOGIE

Schermo

Videoproiettore

PC

Cuffie per ascoltare

Tablet a coppie

App CHATTERKID

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO: i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla “scatola delle sorprese”. Dentro la scatola si trovano delle cuffie e un tablet.

ANGOLO “VEDO, ASCOLTO, CAPISCO”: spazio allestito con schermo e videoproiettore e sedie disposte sempre a semicerchio o su file parallele.

ANGOLO “SPERIMENTO E CREO”: tavoli e sedie per proposta attività a coppie.

CONTENUTI

Cattura l'emozione... Nella voce

Analisi del video "IL LEONE E IL TOPO" con particolare attenzione alla voce, altra fonte di espressività e come espressione dell’identità.

FASI DIDATTICHE 4^ Lezione

Al centro dell'ANGOLO DEL SALUTO i bambini trovano la "scatola delle sorprese". L'insegnante estrae un paio di cuffie e spiega lo scopo dei giochi che andrà a proporre.

Conduce successivamente i bambini nello spazio "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO dove propone alcuni giochi.

1°gioco: "ASCOLTA LA VOCE":
Un bambino a turno indossa le cuffie e in una sorta di "cabina" stile "quizzone" ascolta alcuni brani tratti dal video (le voci dei diversi personaggi).
Prova ad indovinare a chi appartiene la voce: i compagni che vedono nel video il personaggio, confermano o meno la positività della risposta.

In aggiunta o in alternativa si possono proporre altri giochi:
2° gioco: "INDOVINA CHI SONO 1"
Un bambino entra nella "cabina" e un altro dice qualcosa di sè. Il bambino dentro la cabina deve indovinare di chi si tratta

3° gioco: "INDOVINA CHI SONO 2"
I bambini ascoltano delle voci registrate dei compagni di sezione. Provano ad indovinare a chi appartiene la voce.

FASI DIDATTICHE 4^ Lezione

Si passa poi all'ANGOLO "SPERIMENTO E CREO" dove i bambini vengono invitati, attraverso l'uso dell'app CHATTERKID, a dare la loro voce e la loro espressività ai personaggi della storia.
L'insegnante mostra loro come si utilizza l'app e affida a ogni coppia l'immagine di uno dei personaggi della storia.
I bambini a coppie hanno a disposizione un tablet.
Si sperimentano nel gioco, passando dalla produzione all'ascolto. Il gioco si conclude quando ogni coppia consegna la voce del proprio personaggio.

Si ritorna nell'ANGOLO DEL SALUTO dove i bambini ascoltano tutte le produzioni vocali realizzate dai compagni e si propongono alcune domande:

- avete riconosciuto la voce dei personaggi della storia?
- che differenza c'era tra la voce del leone e quella del topo?
- avete riconosciuto la voce dei vostri amici?

L'insegnante: "Oggi abbiamo scoperto che non serve sempre vedere qualcuno per riconoscerlo o per capire come sta. Quindi da oggi proveremo ad ascoltare con più attenzione la voce dei nostri amici e delle nostre maestre per capire così se sono felici, tristi, arrabbiati,...

5^ Lezione:

DURATA

1 ora e 30 min

MATERIALI

- Scatola delle sorprese
- Schermo
- Videoproiettore
- PC
- Learning app
- Tablet

TECNOLOGIE

Schermo

Videoproiettore

PC

Learning app

Tablet a coppie

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO: i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese". Dentro la scatola si trova il Manifesto della Comunicazione Non Ostile.

ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO": spazio allestito con schermo e videoproiettore e sedie disposte sempre a semicerchio o su file parallele.

ANGOLO "SPERIMENTO E CREO": tavoli e sedie per proposta attività a coppie con tablet.

CONTENUTI

Cattura le parole gentili o ostili

Analisi del video "IL LEONE E IL TOPO" con particolare attenzione alla parole e alle conseguenze che esse creano.

Scoperta del Manifesto della Comunicazione Non Ostile.

FASI DIDATTICHE 5^ Lezione

Al centro dell'ANGOLO DEL SALUTO i bambini trovano la "scatola delle sorprese". L'insegnante estrae dei rotoli di carta su cui ci sono scritte alcune parole/frasi pronunciate dai personaggi della storia e introduce i bambini alla differenza tra parole GENTILI e parole OSTILI.

Conduce successivamente i bambini nello spazio "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO dove propone il gioco strutturato attraverso "Learning app".
Mostra sul grande schermo, attraverso l'uso del pc, il funzionamento del gioco.
I bambini potranno ascoltare brevi spezzoni di dialoghi dei personaggi della storia (audio) e collocarli tra le parole GENTILI o le parole OSTILI.

Si passa poi all'ANGOLO "SPERIMENTO E CREO" dove i bambini, divisi a coppie, con a disposizione ciascuna un tablet, si sperimentano nel gioco.

Si ritorna nell'ANGOLO DEL SALUTO dove i bambini scoprono il Manifesto della Comunicazione Non Ostile, lo leggono e lo portano in sezione per appenderlo in uno spazio in cui sia sempre visibile a tutto il gruppo classe.

6^ Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Scatola delle sorprese
- Cartoncino.
- Pennarelli.
- Forbici.
- Spoletta/rocchetto di elastico.
- Pinzatrice.
- Specchio a misura di bambino

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO: i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese".

ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO": spazio allestito con sedie disposte sempre a semicerchio o su file parallele.

ANGOLO "SPERIMENTO E CREO": tavoli e sedie per la proposta dell'attività individuale.

CONTENUTI

Maschera del leone

FASI DIDATTICHE

Al centro dell'ANGOLO DEL "SALUTO" i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese".
Dentro la scatola si trova un cartoncino formato A4 con disegnato la maschera di un leone.

Successivamente i bambini vengono condotti nello spazio "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO" dove l'insegnante spiega che la maschera dovrà essere colorata a piacere.
Si passa poi all'ANGOLO "SPERIMENTO E CREO" dove i bambini, utilizzando i pennarelli, saranno liberi di colorare la loro maschera. Al termine ogni bambino ritaglierà il contorno e gli occhi della sua maschera. L'insegnante lo aiuterà a pinzare un elastico. Ogni bambino indosserà la sua maschera e si guarderà allo specchio per valutare il proprio lavoro.

Si ritorna poi dell'ANGOLO DEL SALUTO dove i bambini osserveranno le maschere dei compagni. Al termine si daranno appuntamento alla prossima settimana.

7^ Lezione:

DURATA

1 ora

MATERIALI

- Scatola delle sorprese
- Computer
- Proiettore
- Video tutorial: https://www.wikihow.it/Creare-le-Orecchie-di-Topolino
- Cerchietto
- Cartoncino nero
- Forbici
- Colla
- Pinzatrice
- Specchio a misura di bambino

TECNOLOGIE

Schermo

Videoproiettore

PC

CONTENUTI

Maschera del topo

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO: i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese".

ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO": spazio allestito con sedie disposte sempre a semicerchio o su file parallele.

ANGOLO "SPERIMENTO E CREO": tavoli e sedie per la proposta dell'attività individuale.

FASI DIDATTICHE

Al centro dell'ANGOLO DEL "SALUTO" i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese".
Dentro la scatola si trova l'immagine delle orecchie del topo.

Successivamente i bambini vengono condotti nello spazio "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO" dove l'insegnante mostra il tutorial che spiega come realizzare le orecchie del topo.

FASI DIDATTICHE 7^ Lezione

Si passa poi all'ANGOLO "SPERIMENTO E CREO" dove i bambini, supportati dall'insegnante, realizzeranno le orecchie del topo. Ogni bambino indosserà le sue orecchie e si guarderà allo specchio per valutare il proprio lavoro.

Si ritorna poi dell'ANGOLO DEL SALUTO dove i bambini osserveranno le orecchie realizzate dai compagni. Al termine si daranno appuntamento alla prossima settimana.

8^ Lezione:

DURATA

1 ora e 30 min

MATERIALI

- Scatola delle sorprese
- Tablet
- Maschera da leone, realizzata da ogni bambino
- Mantello per "travestirsi da leone"
- Sfondo della savana

TECNOLOGIE

Schermo

Videoproiettore

PC

Tablet

CONTENUTI

Ti scatto una foto (1)

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO: i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese".

ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO": spazio allestito con sedie disposte sempre a semicerchio o su file parallele

ANGOLO "SPERIMENTO E CREO": sfondo della savana, travestimenti.

FASI DIDATTICHE

Al centro dell'ANGOLO DEL "SALUTO" i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese".
Dentro la scatola si trova un tablet.

Successivamente i bambini vengono condotti nello spazio "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO" dove l'insegnante spiega che oggi, attraverso una conta, i bambini vengono divisi in due gruppi: fotografi e leoni, i ruoli verranno successivamente invertiti.

FASI DIDATTICHE 8^ Lezione

Si passa poi all'ANGOLO "SPERIMENTO E CREO" dove i bambini "attori", si metteranno il mantello e la loro maschera, davanti allo sfondo sceglieranno la posizione preferita e il "fotografo" scatterà una foto.

Si ritorna poi dell'ANGOLO DEL SALUTO dove i bambini, con occhio critico, analizzeranno le foto.
Domande rivolte agli "attori":
- Avevi voglia di travestirti da leone?
- Cosa hai provato quando ti sei travestito da leone?
- Perché hai scelto questa posizione?
- Come ti sei sentito quando hai scelto questa posizione?
- Avevi voglia di farti scattare la foto?
- Ti piace la foto che ti ha scattato il "fotografo?
- Possiamo stampare la foto per inserirla nel tuo raccoglitore?

Domande rivolte ai "fotografi":
- E' stato difficile scattare la foto?
- Cosa pensavi mentre scattavi la foto?
- A cosa dovevi stare attento per fare una foto ben riuscita?
- Ti è piaciuto scattare la foto?
- Ti piace la foto che hai scattato?

Domande a tutti i bambini:
- Cosa ci dice la foto in merito al leone?
- Cosa è stato inquadrato? Tutto il leone o solo una parte?
- Il leone è al centro della foto?
- Si vede lo sfondo?
- La foto è troppo buia o troppo chiara? E' sfuocata/mossa o nitida?.
- Ti è piaciuto di più: fare l'attore o il fotografo?

Al termine si darà appuntamento alla prossima settimana.

9^ Lezione:

DURATA

1 ora e 30 min

MATERIALI

- Scatola delle sorprese
- Tablet
- Maschera da topo, realizzata da ogni bambino
- Mantello per "travestirsi da topo"
- Sfondo della savana

TECNOLOGIE

Schermo

Videoproiettore

PC

Tablet

CONTENUTI

Ti scatto una foto (2)

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO: i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese".

ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO": spazio allestito con sedie disposte sempre a semicerchio o su file parallele.

ANGOLO "SPERIMENTO E CREO": sfondo della savana, travestimenti.

FASI DIDATTICHE

Al centro dell'ANGOLO DEL "SALUTO" i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese".
Dentro la scatola si trova un tablet.

Successivamente i bambini vengono condotti nello spazio "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO" dove l'insegnante spiega che oggi, attraverso una conta, i bambini vengono divisi in due gruppi: fotografi e topi, i ruoli verranno successivamente invertiti.

FASI DIDATTICHE 9^ Lezione

Si passa poi all'ANGOLO "SPERIMENTO E CREO" dove i bambini "attori", si metteranno il mantello e la loro maschera, davanti allo sfondo sceglieranno la posizione preferita e il "fotografo" scatterà una foto.

Si ritorna poi dell'ANGOLO DEL SALUTO dove i bambini, con occhio critico, analizzeranno le foto.
Domande rivolte agli "attori":
- Avevi voglia di travestirti da topo?
- Cosa hai provato quando ti sei travestito da topo?
- Perchè hai scelto questa posizione?
- Come ti sei sentito quando hai scelto questa posizione?
- Avevi voglia di farti scattare la foto?
- Ti piace la foto che ti ha scattato il "fotografo?
- Possiamo stampare la foto per inserirla nel tuo raccoglitore?

Domande rivolte ai "fotografi":
- E' stato difficile scattare la foto?
- Cosa pensavi mentre scattavi la foto?
- A cosa dovevi stare attento per fare una foto ben riuscita?
- Ti è piaciuto scattare la foto?
- Ti piace la foto che hai scattato?

Domande a tutti i bambini:
- Cosa ci dice la foto in merito al topo?
- Cosa è stato inquadrato? Tutto il topo o solo una parte?
- Il topo è al centro della foto?
- Si vede lo sfondo?
- La foto è troppo buia o troppo chiara? E' sfuocata/mossa o nitida?.
- Ti è piaciuto di più: fare l'attore o il fotografo?

Al termine si darà appuntamento alla prossima settimana.

10^ Lezione:

DURATA

1 ora e 30 min

MATERIALI

- Scatola delle sorprese
- Bigliettino arrotolato con fiocco
- Schermo
- Videoproiettore
- PC
- app per registrazione vocale
- Tablet per attività a coppie
- webApp PADLET
- webApp KAHOOT

TECNOLOGIE

Schermo

Videoproiettore

PC

App per registrazione vocale

Tablet per attività a coppie

webApp PADLET

webApp KAHOOT

SETTING

ANGOLO DEL SALUTO: i bambini sono disposti in semicerchio intorno alla "scatola delle sorprese". Dentro la scatola si trovano delle cuffie e un tablet.

ANGOLO "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO": spazio allestito con schermo e videoproiettore e sedie disposte sempre a semicerchio o su file parallele.

ANGOLO "SPERIMENTO E CREO": tavoli e sedie per proposta attività a coppie.

CONTENUTI

The end or to be continued...
Debriefing e metacognizione di tutto il percorso

FASI DIDATTICHE 10^ Lezione

Al centro dell'ANGOLO DEL SALUTO i bambini trovano la "scatola delle sorprese". L'insegnante estrae il bigliettino arrotolato con scritto all'interno *l'URL*.
Spiega ai bambini che si tratta di un indirizzo che usa Internet per trovare "la casa" in cui stanno le nostre foto.
Avremo, infatti, precedentemente realizzato un Padlet all'interno del quale avremo raccolto 1 o 2 foto significative di ogni incontro/lezione.

Conduce successivamente i bambini nello spazio "VEDO, ASCOLTO, CAPISCO dove si prende insieme visione del foto poste sul padlet che aiutano a ricostruire il percorso fatto insieme.
Si pongono ai bambini alcune domande per supportarli nella riflessione e metacognizione:

- Cosa mi è piaciuto di più? Perchè?
- Cosa mi è piaciuto di meno? Perchè?
- C'è stato qualcosa di difficile? Se sì, cosa?
- I compagni mi hanno aiutato?
- Cosa ho imparato da questo percorso?
- Da chi l'ho imparato?
- Perchè è meglio che uso parole gentili?

Si passa poi all'ANGOLO "SPERIMENTO E CREO" dove i bambini vengono invitati, a compilare individualmente una scheda di autovalutazione.
scheda verifica percorso.pptx
L'insegnante aiuta i bambini a scattare le foto ai disegni prodotti sulla scheda e a pubblicarli sul padlet.
Registra attraverso una qualsiasi app le risposte che i bambini danno alle domande e le pubblica sul padlet.

FASI DIDATTICHE 10^ Lezione

Si procede poi nel porre, sotto forma di quiz https://kahoot.com, domande che riflettono sulla realtà fisica e digitale.
Ad esempio, durante questo percorso abbiamo utilizzato diversi materiali e fatto diverse attività:

cosa ti è piaciuto di più tra

- giocare al "domandiere"
- realizzare le maschere
- dare la voce ai personaggi
- catturare le immagini con il computer

e ancora tra

- vedere il video del "il leone e il topo"
- giocare a fare finta di essere il leone
- fotografare il tuo amico che faceva il leone
- farti fotografare mentre facevi finta di fare il leone

Attraverso questa app e l'uso del tablet sempre a coppie, i bambini rispondono individualmente alle domande come se partecipassero a un quiz.

Si ritorna nell'ANGOLO DEL SALUTO dove i bambini rivedono dal padlet le produzioni grafiche e verbali dei compagni.