Unità d'apprendimento per CAD: un esempio

BARBARA D'ANNUNZIO
SCIENZE DELLA FORMAZIONE PADOVA

Unità Didattica: La fiaba Riccioli d'oro e i 3 orsi

Unità Didattica: La fiaba Riccioli d'oro e i 3 orsi

- Fase 1 MOTIVAZIONE
- 1. Creare **interesse, aspettativa, curiosità, coinvolgimento attivo** in vista dell'esperienza che si andrà a vivere insieme
- 2. Nel caso della fiaba si fanno portare i loro libri (affettività) che si esaminano tutti insieme, lasciandoli poi a disposizione dei bambini perché li osservino
- 3. Si possono anche classificare insieme le fiabe, es, con animali, con "cose" magiche, con numeri, con personaggi cattivi, ecc.

Fase 1: Motivazione_tecniche

- 3. Elicitazione/conversazione guidata/brainstorming/costruzione di mappe mentali che conducono alle
- 3. Prime informazioni sul testo : fiaba italiana? Qualcuno la conosce? > Guida alla comprensione
- 4. Esplorazione di parole chiave: es. bosco, casetta, orsi, scodella, zuppa/minestra, sedia, letto, grande, medio/a, piccolo/a, troppo calda, troppo fredda, troppo alta, troppo bassa, troppo duro, troppo morbido, proprio giusto/a

Fase 1: Motivazione_tecniche

- Ascolto e identificazione delle parole/frasi chiave (in piccole parti del testo).
  - Giochi di ascolto attivo
- TPR: es. ascolta e alza la mano/batti le mani/alza la carta, indica, mima, ecc. quando senti una delle parole nuove o delle frasi significative(comprensione del lessico).
- 7. Vero o falso / Scelta multipla per aiutare la comprensione

Fase 2: Globalità_Tecniche

- Primo avvio alla comprensione del **contesto**, (attraverso ascolto, lettura, visione) Comprendere: DOVE, QUANDO, CHI, COSA, COME, PERCHÉ.
- Ascolto (**lettura animata** dell'insegnante/ cassetta): voce, gestualità, espressività..
- e visione di immagini: far indicare le immagini in cui sono presenti **ambienti, personaggi, fatti, azioni significative.**
- 2. Ascolto e lettura silenziosa (anche di segmenti del testo)

Fase 2_Globalità_Tecniche

3. Ascolto – ripetizione segmentata. Al b. in difficoltà è data la possibilità di ascoltare e ripetere (insieme ai compagni) singole parole e/o frasi dotate di senso, usando gestualità, espressività del volto e della voce.

es. FIABA: Cosa dice Riccioli d'Oro quando assaggia la zuppa di Papà Orso? TROPPO CALDA. E quando assaggia quella della mamma? TROPPO FREDDA

Fase 2_Globalità_Tecniche

4. Animazione/drammatizzazione del testo della fiaba

Nell'animazione, drammatizzazione, il bambino in difficoltà impara la sua parte a memoria e viene coinvolto nell'attività insieme ai compagni.

Non viene richiesta produzione orale ma **riproduzione.**

FASE 3_Analisi_tecniche

- Dopo aver capito il testo nel suo complesso, inizia il lavoro di ANALISI DEL TESTO
  al b. in difficoltà,
- Si possono proporre ESERCIZI –GIOCO DI FISSAZIONE:
- di elementi lessicali, es. stanze della casa e arredi,
- di strutture morfosintattiche, (Chi ha toccato/mangiato la mia zuppa? Chi si è seduto/ ha rotto la mia sedia ecc.
- di regole (genere, numero, ecc.)

FASE 3_Analisi_tecniche

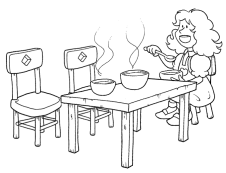
- Bingo con immagini, parole.
- Memory, con immagini, parole.
- (Le carte possono essere facilmente costruite dai bambini)
- www.midisegni.it
- Domino: associazione di frasi e immagini
- Giochi su schema, labirinti

FASE 3_Analisi_tecniche

- Attività di incastro fotocopie con immagini e fumetti con battute da associare alle immagini
- Cloze (anche semplificati) Fotocopie del testo o di sue parti con parole cancellate da inserire, scegliendole da un box.
- Cruciverba con immagini e schemi per lavorare sulla competenza grafemica. o su campi lessicali, (ricerca di parole), su aspetti grammaticali, (riflessione linguistica)

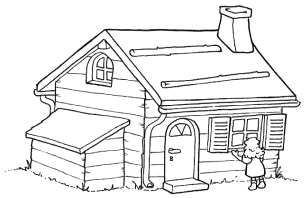
Incastro_esempio

Troppo calda. Troppo fredda. Proprio giusta!



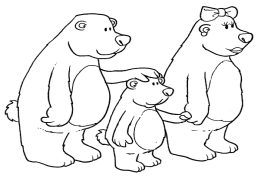
Incastro_2

- Mmmm che profumino!C'è nessuno in casa?



Incastro 3

- La zuppa è troppo calda. Andiamo a fare una passeggiata nel bosco



FASE 3_Analisi_tecniche

- In questa fase si introducono solitamente canzoni, filastrocche, (importanti per pronuncia ritmo, associazione con movimento) e project work che
- contribuiscono alla rimotivazione e offrono nuovo materiale linguistico e nuovi contesti per il REIMPIEGO più libero dei materiali linguistici appresi.
- SIMULAZIONI/ ROLE PLAY
  - PROGETTO LIBRO-CASA

Fase 4_ Riflessione_Tecniche

- La "riflessione sulla lingua" stimolata e guidata dall'insegnante è punto d'arrivo per l'allievo che giunge a una progressiva presa di coscienza di quanto è stato intuito, fissato, e reimpiegato durante l'unità didattica
- La riflessione avviene per **schemi aperti** , facendo scoprire attivamente le regole e non fornendole a priori

Fase 4_ Riflessione_Tecniche

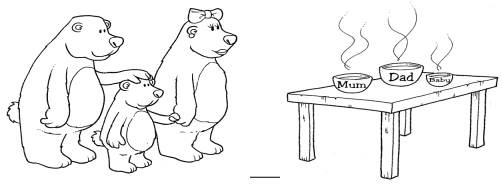
- Tecniche di natura insiemistica, es.
- Inclusione/ esclusione

Trova l'intruso

- **Cucina, salotto, camera, bambina**
- Es: bambina, (gli altri sono ambienti)
- Salotto (finisce per O, maschile)
- Salotto (ha una doppia)

Fase 4_ Riflessione_Tecniche

- Seriazioni
- Piccolo-medio grande
- Caldo- tiepido- freddo

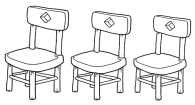


Fase 4_ Riflessione_Tecniche

- Riflessione sul lessico: **Opposti**
- Caldo – freddo; Grande – piccolo; Duro –morbido; Alto -basso

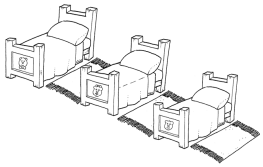
attraverso mimo o disegni, scoperta **Alterati**

Sedia - seggiolina



Fase 4_ Riflessione_Tecniche

- **letto lettino lettone**



Fase 4 _Riflessione_Tecniche

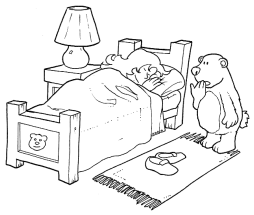
- Scoperta di relaz.Causa-effetto: connettori
- Riccioli d'oro è curiosa quindi…
- Riccioli d'oro ha fame quindi….
- Riccioli d'oro è pesante quindi….
- Riccioli d'oro ha sonno quindi….

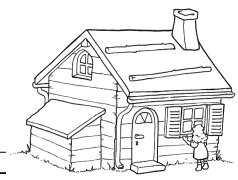
Fase 4 _Riflessione_Tecniche

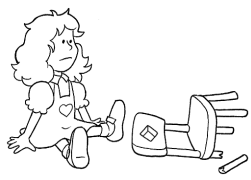
- Riccioli d'oro entra in casa perché….
- Riccioli d'oro mangia la zuppa perché…
- Riccioli d'oro rompe la sedia perché….
- Riccioli d'oro dorme perché….

- HA SONNO HA FAME

È CURIOSA È TROPPO PESANTE







Tecniche per la Verifica, Rinforzo e Recupero

- Testing diffuso e osservazione dell'insegnante durante lo svolgimento dell'Unità
- Test alla fine dell'unità
- Scelte multiple, griglie. Domande
- Transcodificazioni: es ascolta e disegna
- Incastri abbinamenti
- Cloze, simulazione di dialoghi, dialoghi aperti ecc.

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- Scienze: Temperature: caldo freddo tiepido
- Materiali: Duro, morbido
- Ambiente: Il bosco e gli animali del bosco. L'orso.
- I cibi.
- Matematica: misurazioni: alto basso, grande piccolo, medio, pesante
- Geometria: costruzione del libro casa, piegature, simmetrie

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- Arte, educazione all'immagine: Costruzione, illustrazione del Libro Casa.
- Costruzione di cartelloni di classificazione fiabe
- con ambienti della casa funzioni delle stanze
- Costruzione di materiali per giocare (carte, ecc.)
- Costruzione di sequenze illustrate della storia con didascalie e fumetti
- Costruzione di maschere (fondali) per drammatizzazione

COLLEGAMENTI INTERDISCIPLINARI

- Tecnologie informatiche: uso di Word per la scrittura dei testi, di Paint per illustrare la storia, eventuale ipertesto.
- Musica, Danza e movimento: ricerca di musiche, canzoni, filastrocche ritmate accompagnate da azioni, per drammatizzazione, memorizzazione, rinforzo motivazione, piacere della coralità,ecc
- Intercultura: le fiabe nel mondo, l'immaginario dei popoli. La casa nelle diverse culture
- Geografia: La casa e i climi
- Storia: La casa nel tempo
-

Parole chiave della metodologia ludica

- Espressività e creatività: inventare, immaginare, fantasticare, simulare…
- Integrazione tra le discipline
- Interculturalità: il gioco come universalia

Parole chiave della m.ludica

- Multisensorialità: coinvolgimento di tutti i sensi in esperienze significative
- Semioticità: pluralità di linguaggi: motorio, ritmico- musicale, grafico- iconico
- TPR: Risposta Fisica Totale
- Relazionalità: uso della lingua autentica in contesti autentici e possibilità di fare esperienze significative e motivanti con i pari (co-costruzione di conoscenza)

Per i bambini è ludico tutto quanto consente di

- Imparare facendo (learning by doing):
- manipolare, tagliare, incollare, disegnare, dipingere, muoversi, mimare, animare, drammatizzare, cantare, dire rime e filastrocche, progettare, costruire: "fare" a tutti i livelli, ascoltare leggere e raccontare fiabe, scrivere fumetti, cartelloni, giornalini, ipertesti, sfidare, sfidarsi-misurarsi, gareggiare, giocare a indovinare, risolvere problemi, inventare, essere creativi, accedere a, e usare supporti/prodotti multimediali, giocare liberamente, ma anche con obiettivi didattici, ecc.

Met. Ludica e contesti ludici

- Adottare la metodologia ludica non significa quindi proporre semplicemente dei giochi ma creare un **ambiente di apprendimento** caratterizzato da ludicità diffusa, in cui si favoriscono:
- Curiosità e desiderio di conoscere
- esperienze che rendono attivi nella scoperta della conoscenza (non solo riproduzione)
- piacere (anche di sistematizzare!) e
- coinvolgimento "totale" dell'allievo
- potenziando:

Obiettivi della metodologia ludica

- Sviluppo cognitivo: attraverso gioco di scoperta (motivazione, attivazione curiosità, ecc.) e creazione di reti concettuali sempre più complesse
- Sviluppo di competenza comunicativa: piacere nell'uso di lingua autentica tra pari: negoziazione di significati, semplificazione, feedback immediato e reiterazione degli input in contesto dialogico
- Sviluppo di competenze sociali: scoperta del gruppo come risorsa e rispetto delle regole, sana competizione e collaborazione tra pari