

Laboratorio narrativo teatrale-digitale

«LA NEVE IN TASCA»

Docenti
*Mirella DE MATTEIS, Francesca
MALATESTA, Emanuela VALERII*

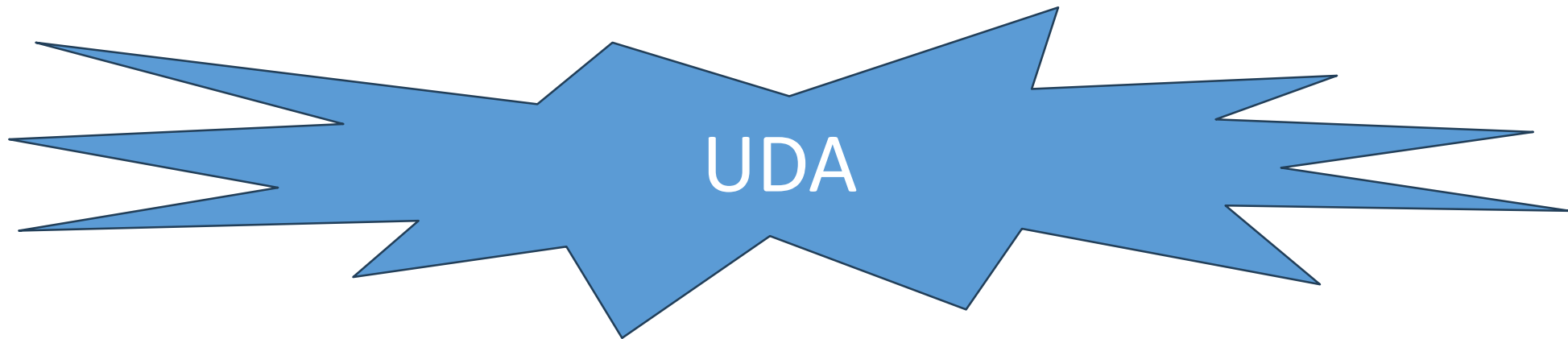




“Seminare nei bambini buone idee perché se oggi non le comprenderanno, un giorno fioriranno”.

Maria Montessori





L'Uda nasce per favorire lo sviluppo delle politiche di inclusione, potenziando significativamente la capacità di attuare piani didattici personalizzati, sia verso i BES sia verso i disturbi dello spettro autistico. Le attività sono state progettate su misura per i bambini e i loro bisogni educativi verso tutti i traguardi di apprendimento, integrando esperienze concrete e astratte, cartacee e digitali, tradizione e innovazione, natura e tecnologia.

MOTIVAZIONE

Le attività narrativo-teatrali sono nate per aiutare i bambini a sviluppare attività fondamentali come la creatività, lo spirito di ricerca, la comunicazione, l'empatia, la fiducia in se stessi, la cooperazione, la leadership e il dialogo.

“La cosa più importante di tutto ciò è il fatto che le attività teatrali sono sempre divertenti, cosa che fa sì che l'apprendimento sia gradevole e venga ricordato per sempre”.

COMPETENZE CHIAVE

(PELLEREY)

- **COMPETENZA NELLA MADRELINGUA**
- **COMPETENZA NELLE LINGUE STRANIERE**
- **COMPETENZA MATEMATICA**
- **COMPETENZA DIGITALE**
- **IMPARARE AD IMPARARE**
- **COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**
- **SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ**
- **CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE**



AGENDA 2030



OBIETTIVO 4. Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti.



CONTESTO

**Scuola dell'infanzia SAN GIUSEPPE,
8 bambini di cinque anni della sez.A, con la presenza dei 2 bambini h
della sezione e del bambino h della sezione B**



PREREQUISITI

- *Utilizzare il linguaggio per esprimere bisogni*
- *Utilizzare il linguaggio verbale per conoscere , esplorare, e rappresentare la realtà*
- *Conoscere semplici strategie di memorizzazione*
- *Conoscere le regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza*
- *Conoscere le regole della vita e del lavoro in sezione*
- *Conoscere gli elementi essenziali per l'ascolto di una storia*
- *Conoscere le principali forme di espressione artistica*
- *Conoscere il gioco simbolico*

CAMPI DI ESPERIENZA

COSTRUZIONI CULTURALI CHE PORTANO IL SEGNO DELL'INTENZIONALITÀ

LA CONOSCENZA
DEL MONDO

IL SE' E L'ALTRO

I DISCORSI E
LE PAROLE

IL CORPO E IL
MOVIMENTO

IMMAGINI,
SUONI E
COLORI

TRAGUARDI DI SVILUPPO

CRITERI PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE ATTESE

- *Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale*
- *Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni*
- *Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze*
- *Acquisire e interpretare l'informazione*
- *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*
- *Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

CAMPI DEL SAPERE-CONOSCENZE-ABILITÀ

- *Comprendere il significato globale del testo ascoltato, sottolineando aspetti emozionali quali: l'incontro con l'altro, l'amicizia, la curiosità e la scoperta*
- *Potenziare la propria identità corporea, esprimendosi tramite il movimento, la gestualità e la mimica*
- *Prestare attenzione all'ascolto di storie e consegne*
- *Comprendere storie, racconti e narrazioni*
- *Arricchire il lessico e l'articolazione delle frasi*
- *Usare il linguaggio per raccontare e spiegare*
- *Dimostrare prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.*

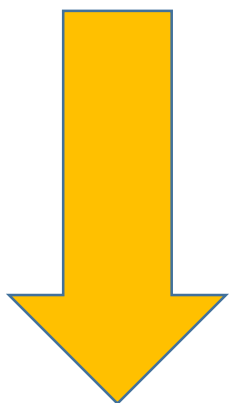
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

OCSE-PISA

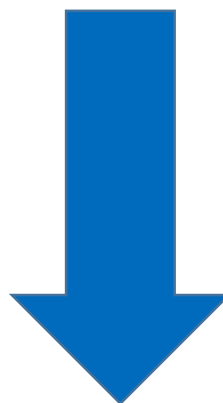
ELEMENTI INVARIANTI COMUNI

- *L'atteggiamento dei docenti e degli studenti nei confronti dell'apprendimento;*
- *Il clima disciplinare del piccolo gruppo;*
- *La relazione tra insegnante-studente;*
- *La capacità del docente nello stimolare la motivazione dello studente;*
- *Il ruolo, il coinvolgimento e le aspettative dei genitori rispetto al processo formativo e alla scuola;*
- *La leadership educativa espressa dal dirigente scolastico.*

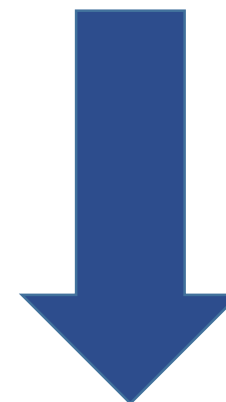
AMBIENTE DI APPRENDIMENTO



FLESSIBILITÀ
EFFICACIA
EFFICIENZA



TEMPI



SPAZIO

SPAZI E TEMPI

AULA
DIGITALE



CIRCA UN
MESE



APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO

(AUSUBEL)

DECISIONE DIMETTERE IN RELAZIONE DELLE NUOVE INFORMAZIONI CON LE CONOSCENZE CHE GIA' SI POSSIEDONO

- ***SIGNIFICATIVO***
- ***ATTIVO***
- ***SITUATO***
- ***COLLABORATIVO***
- ***APERTO***
- ***MULTIMEDIALE***
- ***METACONITIVO***



DIDATTICA INCLUSIVA



CREATIVA

FLESSIBILE

VICINA ALLA
REALTA'

APERTA AD UNA
RELAZIONE
DIALOGICO/AFFETTIVA

STRATEGIE DELL'INCLUSIONE

(ERICKSON)



- **RISORSA COMPAGNI DI CLASSE**
- **ADATTAMENTO**
- **STRUMENTI COMPENSATIVI**
- **PROCESSI COGNITIVI E STILI DI APPRENDIMENTO**
- **METACOGNIZIONE**
- **EMOZIONI E VARIABILI PSICOLOGICHE**
- **VALUTAZIONE**



METODOLOGIE

PROCEDURE DI INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO I CUI PASSI SONO CHIARI E DEFINITI



- **CIRCLE TIME**
- **COOPERATIVE LEARNING**
- **BRAINSTORMING**
- **PROBLEM SOLVING**
- **TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E COMUNICAZIONE**

Le Fasi

Conversazione guidata/
circle time



Narrazione della storia «La neve
in tasca»

Esercitazioni o consegne di
Lavoro individuale, a coppie
o a gruppi



Rappresentazione grafica della
storia divisa in sequenze

Approccio da esperienze concrete
e manipolative



Creazione dei personaggi
Drammatizzazione della storia,
Giochi di MIMO

Esercitazioni o consegne di
Lavoro individuale, a coppie
o a gruppi



Creazione della storia con l'I
Teatre

Compito di realtà



Organizzazione laboratorio
teatrale open-day

FASE 1
LO SFONDO INTEGRATORE

STORIA « La Neve in tasca »

Inverno: tempo di venti forti, gelate notturne, brividi di freddo. Ma anche di giochi davanti al fuoco, di coperte morbide e di abbracci stretti che riscaldano la vita di Orso e Scoiattolo, i protagonisti de "La neve in tasca". Tanti anni sono passati da quando Papà Orso ha costruito la sua tana dentro una vecchia quercia, ma solo da tre la condivide con il Piccolo Scoiattolo. Orso insegna a Scoiattolo tutti i segreti della foresta, i luoghi più interessanti da scoprire, le pozzanghere più divertenti in cui saltare, ma c'è ancora una cosa che Scoiattolo non ha mai sperimentato: la neve. Quando finalmente la neve arriva Scoiattolo è incantato dalla magia che ricopre tutta la foresta ma, ahimè, Orso si è preso un brutto raffreddore! Scoiattolo non ha dubbi: porterà a Orso il più bel fiocco di neve che riuscirà a trovare, custodito nella tasca della sua giacca...



FASE 1-CIRCLE TIME

La lettura della storia e la riflessione che ne scaturisce, sono volti a creare un clima inclusivo. Con un breve **BRAINSTORMING** le insegnanti analizzeranno la comprensione dei bambini. Il confronto sarà una buona occasione per un circle time.



FASE 2 BRAINSTORMING

L' Insegnante attraverso la metodologia del brainstorming incoraggerà discussioni costruttive tra i bambini attraverso domande-stimolo che creino, all'inizio una dissonanza cognitiva...: « **Bambini quali sono i personaggi della storia ???**. **Dove è ambientata la storia?**

Le insegnanti annoteranno le risposte su un foglio e, attraverso, la guida condurranno i bambini a riflettere sul comportamento dei personaggi

Verranno perciò estrapolati alcuni punti essenziali:

« **Bambini, secondo Voi, un orso e uno scoiattolo possono essere amici? Cos'è per voi l'amicizia?** i bambini daranno, anche qui, diverse risposte... Le insegnanti le annoteranno su un foglio e, attraverso, la guida condurranno i bambini a riflettere e sul valore delle relazioni e sull'importanza della fiducia e dell'aiuto reciproco.

FASE 3 – ESERCITAZIONI INDIVIDUALI



I Bambini rappresenteranno in piccolo gruppo i due personaggi (l'orso e lo scoiattolo) e i paesaggi.



FASE 4 – COOPERATIVE-LEARNING Drammatizzazione della storia

I bambini verranno divisi in tre Gruppi e utilizzando la metodologia del Cooperative-learning, ad ogni bambino verrà dato un ruolo ed un compito.

Ogni gruppo dramatizzerà una parte della storia

- Primo gruppo (personaggi)
- Secondo gruppo (sfondi)
- Terzo gruppo (fiocchi di neve)



I THEATRE

- L'I THEATRE è un laboratorio creativo polisensoriale, digitale basato sulla narrativa per l'educazione al linguaggio multimediale.
- Attraverso la co-costruzione di storie, narrazione, rappresentazioni simboliche in formato multimediale. E' uno strumento tecnologico innovativo che consiste in pezzi modulari, in un contesto laboratoriale giocoso.
- Fornisce alle insegnanti una risorsa utile molto efficace e intuitiva per coinvolgere i bambini nelle attività a piccolo gruppo, con lo scopo di sviluppare competenze socio relazionali, cognitive dell'area linguistico espressive.



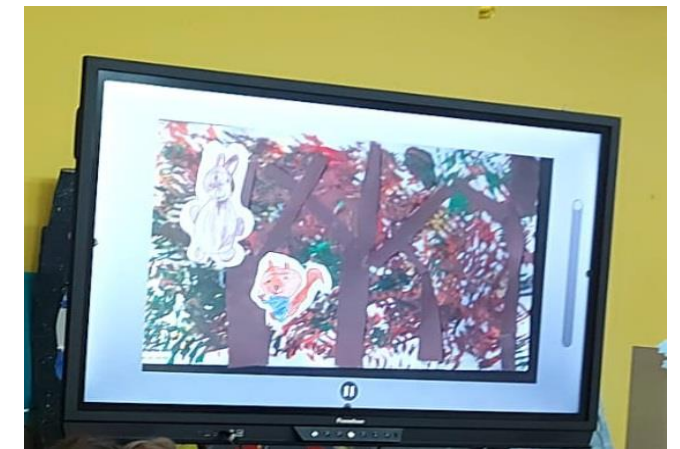
OBIETTIVI

- Promuovere lo sviluppo del pensiero narrativo in una prospettiva di co-costruzione della storia
- Promuovere lo sviluppo di abilità emozionali, cognitive, metacognitive attraverso processi creativi e innovativi, permettendo ai bambini di approcciarsi ai linguaggi multimediali in modo personale e originale
- Integrare attività tradizionali come dipingere, disegnare, ritagliare e incollare con l'utilizzo dei media digitali in modo intuitivo e interattivo
- Attivare processi di apprendimento collaborativi promuovendo competenze socio-relazionali essenziali
- Sostenere un progetto ricco e personalizzato, progettando percorsi di apprendimento che mirino a sviluppare il processo di inclusione rivolto a bambini con difficoltà di apprendimento.

FASE 5-STORYTELLING CON I-THEATRE

La fase dello storytelling si è sviluppata in diversi momenti:

- Spiegazione da parte delle insegnanti dei pezzi modulari e delle loro funzioni;
- Scansione degli sfondi e dei personaggi;
- Ritaglio dei personaggi
- Drammatizzazione e registrazione
- Riproduzione del prodotto finale alla lim



VALUTAZIONE



La valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo in quanto « riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata ad esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità». (Indicazioni nazionali 2012)




PROSPETTIVE DI VALUTAZIONE



**AUTOBIOGRAFIA
COGNITIVA**



**COMPITO
AUTENTICO**



**RUBRICA
VALUTATIVA**

COMPITO AUTENTICO

Dev'essere **COMPLESSO**, devono cioè confluire più competenze per realizzarlo. Lo studente, deve risolvere situazioni problematiche vicine al mondo reale, utilizzando competenze acquisite e trasformandole in ambiti di riferimento diversi da quelli resi famigliari dalla pratica didattica

I Bambini, si occuperanno dell'organizzazione dell'open-day, durante la quale riproporranno ai genitori dei nuovi iscritti tutte le fasi del lavoro.





**AUTOBIOGRAFIA
COGNITIVA**

↓

L'alunno racconta quali sono gli aspetti più interessanti per lui e perché, quali le difficoltà incontrate e in che modo le abbia superate, la successione delle operazioni compiute esprimendo un'autovalutazione non solo del prodotto ma del processo produttivo adottato.



RUBRICA VALUTATIVA

↓

Griglie di osservazione per la formulazione del giudizio sull'apprendimento e sul comportamento attraverso indici di valutazione prestabiliti

PRODOTTO FINALE

- I risultati dell'esperienza sono stati vari, dalla narrazione spontanea emersa dal gioco simbolico dei bambini, alla rielaborazione di una storia.
- Sono emerse abilità narrative, processi cognitivi, riflessioni sui media e socializzazione dello strumento tecnologico.
- Il lavoro è stato focalizzato sulla trasformazione delle funzioni narrative del libro e sulla transizione dal cartaceo al digitale e sul potenziamento dell'utilizzo di software e dispositivi per aumentare le abilità narrative.

DOCUMENTAZIONE



- *DIARIO DI BORDO(durante le attività)*
- *VIDEO E FOTO*
- *OSSERVAZIONE DELL'INSEGNANTE*