

Il laboratorio di... italiano 1

Proposte operative
per competenze

Classi prima, seconda e terza
della scuola primaria

Giuseppina Gentili

MATERIALI
DIDATTICA



IL LIBRO

IL LABORATORIO DI... ITALIANO 1

Nato dalla volontà di offrire un percorso progettuale e operativo di didattica per competenze per l'insegnamento disciplinare di italiano per le prime tre classi di scuola primaria, il volume presenta un ampio ventaglio di proposte laboratoriali, nelle quali ogni alunno è sollecitato, insieme agli altri, a risolvere problemi reali utilizzando la metodologia della ricerca.

Il laboratorio diventa il principio trasversale della proposta, in cui ogni alunno, con la sua originale combinazione di capacità, risorse e caratteristiche personali, riflette e lavora in ottica partecipativa, utilizzando molteplici modalità apprenditive.

In questo modo è possibile realizzare situazioni di apprendimento pienamente inclusive, utili a impiegare concretamente le conoscenze, le abilità e il pensiero in compiti significativi e motivanti per tutti gli alunni. Il volume, articolato in 10 laboratori, propone dettagliate indicazioni per l'organizzazione e la gestione delle attività per l'insegnante, oltre 200 schede e numerosi e ricchi materiali per l'alunno.

I LABORATORI

Oralità: ascolto e parlato

1. Siamo noi!
2. A scuola di magia!
3. Storie a pezzi

Letture

4. Suoni in libertà
5. Passeggiando tra i libri
6. Attenti alle istruzioni!

Scrittura e riflessione sulla lingua

7. Alfabetiamo
8. Scrivo per...
9. S.O.S. grammatica!

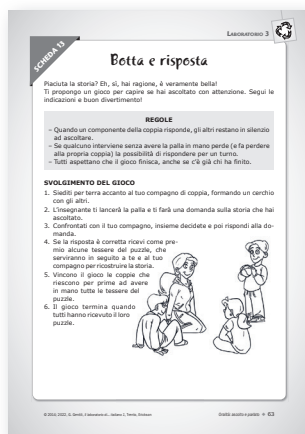
Acquisizione ed espansione del lessico ricettivo e produttivo

10. A caccia di parole!

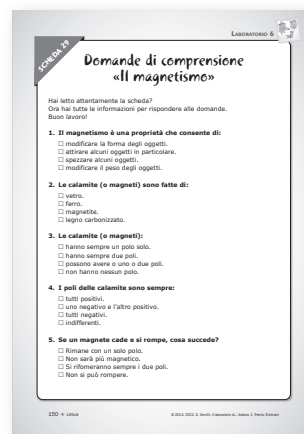
L'AUTRICE

GIUSEPPINA GENTILI

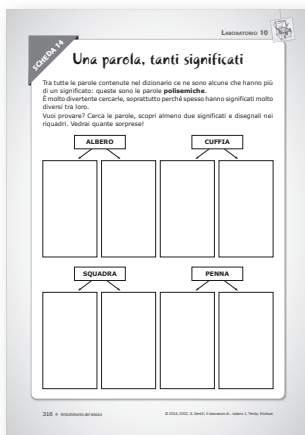
Insegnante e formatrice multimediale, ha maturato nel tempo e conservato fino a oggi passione ed entusiasmo verso la propria professione. Si è laureata con una tesi sperimentale sulla applicazione della teoria delle Intelligenze Multiple nei contesti scolastici, presso l'Università di Macerata, dove, in seguito, ha fatto parte del comitato scientifico organizzatore delle annuali Summer School sulla Teoria di Gardner. Attualmente, oltre a insegnare, si occupa del coordinamento dei gruppi di ricerca-azione IMAS (Intelligenze Multiple a Scuola) e svolge attività di formazione presso il Centro Studi Erickson di Trento.



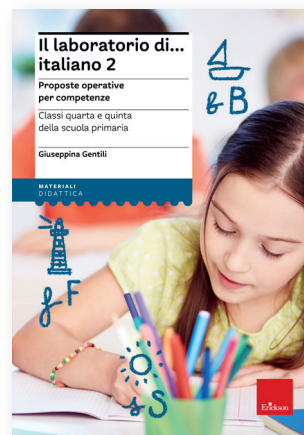
Oralità: ascolto e parlato («Botta e risposta»)



Letture («Domande di comprensione: il magnetismo»)



Scrittura e riflessione sulla lingua («Una parola, tanti significati»)



▲ Della stessa serie Il laboratorio di... italiano 2

€ 22,00



www.erickson.it

MATERIALE ONLINE vai su:
<https://risorseonline.erickson.it>

INDICE

7 *Introduzione*

Didattica per competenze e metodologia laboratoriale
Come usare il volume

23 NUCLEO TEMATICO 1 – Oralità: ascolto e parlato

LABORATORIO 1 Siamo noi!

LABORATORIO 2 A scuola di magia!

LABORATORIO 3 Storie a pezzi

PROVA DI COMPETENZA Miki, Dodo e il calore delle parole

81 NUCLEO TEMATICO 2 – Lettura

LABORATORIO 4 Suoni in libertà!

LABORATORIO 5 Passeggiando tra i libri

LABORATORIO 6 Attenti alle istruzioni!

PROVA DI COMPETENZA La nostra gita

167 NUCLEO TEMATICO 3 – Scrittura e riflessione linguistica

LABORATORIO 7 Alfabetiamo!

LABORATORIO 8 Scrivo per...

LABORATORIO 9 S.O.S. grammatica!

PROVA DI COMPETENZA «Scuola news» Edizione straordinaria

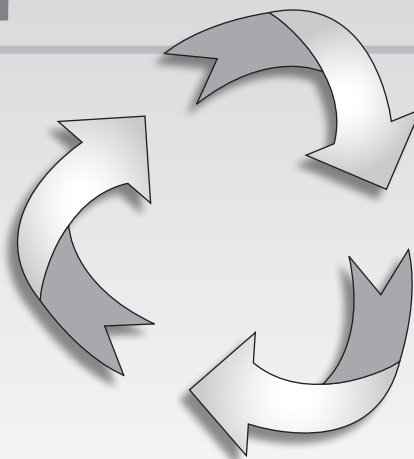
291 NUCLEO TEMATICO 4 – Arricchimento del lessico

LABORATORIO 10 A caccia di parole!

PROVA DI COMPETENZA Parole in banca

NUCLEO TEMATICO 1

ORALITÀ: ASCOLTO E PARLATO



Itre laboratori proposti in questo nucleo tematico sono stati appositamente progettati per favorire uno sviluppo armonico e completo di tutte le dimensioni cognitivo-educative che costituiscono l'*oralità*: interazione, parlato, ascolto e comprensione. Ogni laboratorio è e può essere ulteriormente strutturato su livelli di complessità crescente per rispondere in modo più preciso ed efficace alle diverse esigenze educative di ogni alunno e alle loro età. Le competenze scelte per sviluppare il nucleo tematico, che si concretizzano nella pratica, nella riflessione e nella interiorizzazione delle esperienze apprenditive realizzate nei laboratori, sono:

- partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro adeguato;
- ascoltare e comprendere testi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

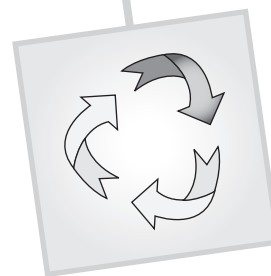
A conclusione del percorso laboratoriale e per accertare il livello delle competenze raggiunto da ogni alunno, si propone una prova di competenza strutturata attraverso tre modalità di verifica diverse (ascolto e conversazione, costruzione di un lapbook e domande di comprensione), per dare la possibilità a ogni alunno di trovare quella adeguata per se stesso.

«La comunicazione orale nella forma dell'ascolto e del parlato è il modo naturale con cui il bambino, ad un tempo, entra in rapporto con gli altri e "dà i nomi alle cose" esplorandone la complessità. Tale capacità di interagire, di nominare in modo sempre più esteso, di elaborare il pensiero attraverso l'oralità e di comprendere discorsi e testi di vario tipo viene sviluppata e gradualmente sistematizzata a scuola, dove si promuove la capacità di ampliare il lessico, ascoltare e produrre discorsi per scopi diversi e man mano più articolati e meglio pianificati.» (Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione)

Obiettivi di apprendimento

- › Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- › Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
- › Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.
- › Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
- › Raccontare storie personali o fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia chiaro per chi ascolta.
- › Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti.

Nelle Indicazioni ministeriali si evince chiaramente la volontà di valorizzare questo aspetto dell'apprendimento linguistico, invitando a predisporre a scuola ambienti idonei all'interazione verbale, promuovendo e potenziando attività dedicate all'ascolto, alla comprensione e al parlato.



Questo primo laboratorio consente agli alunni non solo di esercitare e sviluppare competenze linguistiche relative al primo nucleo tematico (oralità), ma si configura come strumento per sperimentare fondamentali abilità sociali e comunicative. Attraverso le esperienze di apprendimento proposte, gli alunni sono invitati a esprimersi, riflettere, condividere il proprio pensiero e negoziare i propri punti di vista all'interno del gruppo classe. I giochi inseriti nel laboratorio, inoltre, guidano e invitano ogni alunno a «guardarsi dentro», a riflettere sui propri punti di forza e di debolezza e, grazie anche al confronto con gli altri e alle loro considerazioni, a modificare la negativa percezione di sé. Spesso, gli alunni che hanno sperimentato esperienze di insuccesso scolastico hanno una scarsa autostima e un'immagine di se stessi non proprio corrispondente alla realtà. Per provare a modificare questa «erronea percezione», sono stati inseriti giochi che consentono di valorizzare se stessi, attraverso l'individuazione delle originalità di ognuno (punti di forza e di debolezza), passando attraverso il riconoscimento da parte degli altri fino ad arrivare alla consapevolezza di far parte di una comunità educante in cui tutti diventano imprescindibili risorse.

Competenze di riferimento

- › Partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro adeguato.
- › Ascoltare e comprendere testi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.

Compito unitario di apprendimento

Realizzare il cartellone di classe «Unici e irripetibili» e messaggi audio per presentarsi ai coetanei di un'altra classe o scuola con i quali si è in corrispondenza.

Obiettivi specifici di apprendimento

- › Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni.
- › Raccontare in forma orale esperienze personali, rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie.
- › Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.

Organizzazione della classe

- Grande gruppo (disposizione circolare)
- Piccolo gruppo (lavoro a coppie)
- Liberi in palestra



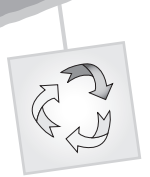
Organizzazione degli spazi – Palestra (o spazio libero da arredi)
 – Aula (banchi due a due nel lavoro a coppie)

Tempi di applicazione Primi due mesi di scuola (ogni esperienza di apprendimento può essere ripetuta più volte), eventualmente anche in seguito nei diversi gruppi classe.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ (SEQUENZA APPLICATIVA)			
UA	ATTIVITÀ	MATERIALI	OSSERVAZIONI
1	Stop! Chi sei? Gioco motorio	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 1 • Palla 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
2	Il nostro dado Attività di costruzione	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 2 • Allegato 1 • Forbici • Colla • Pennarelli (o colori) 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
3	Il gioco della ragnatela Circle time	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 3 • Allegato 1 • Gomitolo 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
4	I nostri talenti Attività visuo-spaziale	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 4 • Allegato 2 • Post-it (7-8 cm) • Pennarelli (o colori) • Forbici • Colla • Cartellone (carta da pacchi) • Foto della classe 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



UA	ATTIVITÀ	MATERIALI	OSSERVAZIONI
5	Pensa positivo Circle time	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 5 • Allegato 3 • Cartoncino • Post-it (10 cm) • Colla • Forbici 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
6	Puzzle personale Attività visuo-spaziale	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 6 • Allegato 4A • Allegato 4B • Penna • Pennarelli (o colori) rossi e verdi • Forbici • Colla • Cartoncini 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
7	Gettoni preziosi Circle time	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 7 • Allegato 5 • Forbici • Cartoncino • Pennarelli (o colori) • Colla 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
8	Questi siamo noi! Attività linguistica	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 8 • Registratore • Pennarelli (o colori) 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
OSSERVAZIONI A CONCLUSIONE DEL PERCORSO			
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>			



UNITÀ DI APPRENDIMENTO 1

STOP! CHI SEI?

[gioco motorio]

- › **Materiali:** scheda 1, palla
- › **Luogo:** palestra (o spazio all'aperto)

Descrizione

Distribuire a tutti gli alunni la scheda 1, raccomandando loro di leggere per il momento solo la fase A (nel caso si tratti di bambini di prima classe, sarà l'insegnante, in questa come nelle prossime attività, a leggere la scheda ad alta voce, assicurandosi che tutti abbiano ben compreso l'attività). Una volta che tutti hanno terminato di leggere le regole di gioco, tenendo la palla in mano, dare inizio e guidare l'attività: lasciare quindi che i bambini corrano occupando tutto lo spazio a disposizione senza urtarsi e all'improvviso bloccare il movimento con: «Stop!». A questo punto i bambini si fermeranno, verrà tirata la palla a uno di loro e gli verrà chiesto: «Chi sei?». Chi riceve la palla deve presentarsi dicendo il proprio nome e qualcosa che a lui/lei piace fare, mangiare, ecc. Ad esempio: «Io sono Marco e mi piace giocare a calcio [mangiare la pizza, ecc.]». Occorrerà fare attenzione che tutti i bambini possano ricevere la palla e presentarsi.

Terminato il primo giro (tutti i bambini si sono presentati), il gioco può continuare con la lettura della fase B. Quando il bambino prende la palla, dovrà dire il proprio nome e mimare con il corpo qualcosa che sa fare bene: «Io sono Paolo e sono bravo a... [mimare l'azione di cosa si sa fare bene]».

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 2

IL NOSTRO DADO

[attività di costruzione]

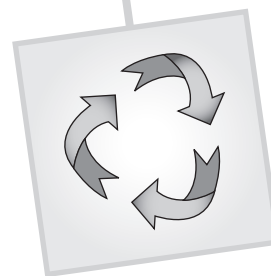
- › **Materiali:** scheda 2, allegato 1 «Dado del chi sono» [RISORSE ONLINE](#), forbici, colla, pennarelli (o colori)
- › **Luogo:** aula

Descrizione

Proseguendo nel percorso di presentazione di se stessi ai compagni, distribuire a tutti gli alunni la scheda 2 e l'allegato 1. Si tratta dello sviluppo di un cubo, svolto su due pagine; si dovrà fare attenzione, quindi, a incollare correttamente le due parti. Chiedere di leggere con attenzione la scheda e, utilizzando il modello di dado fornito, invitare ogni bambino a disegnare su ognuna delle sei facce le proprie preferenze e caratteristiche personali in ordine a:

1. animale preferito
2. cibo preferito
3. «Sono felice quando...»
4. «Sono triste quando...»
5. «Mi arrabbio se...»
6. colore preferito.

Completati e colorati i disegni, i bambini ritagliano il modello e compongono il dado incollando le varie facce.



Con «Storie a pezzi» si conclude il percorso apprenditivo relativo al primo nucleo tematico dell'italiano. Tutto il laboratorio è strutturato su tre livelli di complessità crescente (indicativamente e rispettivamente per alunni di classe prima, seconda e terza), per lunghezza, articolazione della storia proposta, divisione in sequenze (più numerose e complesse) e alla progettazione delle domande guida fatte dall'insegnante nell'esperienza ludica («Botta e risposta»).

Sono state scelte tre storie:

1. Clemente, il pesce col salvagente
2. Hansel e Gretel
3. La talpa, il pappagallo e l'elefante.

Queste storie, con linguaggio semplice ma efficace, accompagnano l'alunno nel suo processo di decodifica e comprensione di testi ascoltati e lo invitano contemporaneamente a riflettere su alcune tematiche importanti spesso presenti nei contesti e nei vissuti dei bambini: accoglienza, tolleranza e rispetto delle diversità, amicizia, sensibilità e amore verso la natura.

Competenze di riferimento

- › Ascoltare e comprendere testi cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.
- › Partecipare a scambi comunicativi formulando messaggi chiari e pertinenti in un registro adeguato.

Compito unitario di apprendimento

Ricostruire il solido della storia ascoltata, per svolgere il compito assegnato a casa: raccontare di nuovo la storia utilizzando correttamente le sequenze della storia.

Obiettivi specifici di apprendimento

- › Ascoltare testi narrativi ed espositivi mostrando di saperne cogliere il senso globale e gli elementi narrativi e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.
- › Individuare gli elementi principali di un breve testo descrittivo di tipo paesaggistico (ambientazione della storia).
- › Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni.
- › Raccontare in forma orale esperienze o storie fantastiche rispettando l'ordine cronologico ed esplicitando le informazioni necessarie.
- › Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.



Organizzazione della classe – Grande gruppo (disposizione circolare)
– Piccolo gruppo (lavoro a coppie)

Organizzazione degli spazi – Aula con spazio libero da arredi
– Aula (banchi due a due nel lavoro a coppie)

Tempi di applicazione 4 ore totali: 2 ore per le prime tre attività e 2 ore per l'ultima esperienza, possibilmente in giorni successivi.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ (SEQUENZA APPLICATIVA)			
UA	ATTIVITÀ	MATERIALI	OSSERVAZIONI
1	Ascolta la storia! Attività linguistica di ascolto	<ul style="list-style-type: none"> • Allegato 8 • Allegato 9 • Allegato 10 • Traccia audio 3 • Traccia audio 4 • Traccia audio 5 • PC o smartphone 	_____

2	Botta e risposta Gioco linguistico-motorio	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 13 • Box 1 • Box 2 • Box 3 • Allegato 11 • Allegato 12 • Allegato 13 • Palla 	_____



UA	ATTIVITÀ	MATERIALI	OSSERVAZIONI
3	Il puzzle della storia Attività visuo-spaziale Attività di costruzione	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 14 • Cartoncini formato A4 • Allegato 14 • Allegato 15 • Allegato 16 • Allegato 17A (o 17B) • Allegato 18A (o 18B) • Allegato 19A (o 19B) • Colla • Forbici • Pennarelli (o colori) 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
4	La storia matta Gioco linguistico	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 15 • Solido (allegato 14, 15 o 16) 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
OSSERVAZIONI A CONCLUSIONE DEL CORSO			
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>			



UNITÀ DI APPRENDIMENTO 1

ASCOLTA LA STORIA!

[attività linguistica di ascolto]

- › **Materiali:** allegato 8 «Clemente, il pesce col salvagente» [RISORSE ONLINE](#), traccia audio 3 «Clemente, il pesce col salvagente» [RISORSE ONLINE](#), allegato 9 «Hansel e Gretel» [RISORSE ONLINE](#), traccia audio 4 «Hansel e Gretel» [RISORSE ONLINE](#), allegato 10 «La talpa, il pappagallo e l'elefante» [RISORSE ONLINE](#), traccia audio 5 «La talpa, il pappagallo e l'elefante» [RISORSE ONLINE](#), PC o smartphone
- › **Luogo:** aula con spazio libero da arredi

Descrizione

Dividere gli alunni in coppia e invitarli a sedersi uno accanto all'altro, formando tutti insieme un grande cerchio per ascoltare la storia con attenzione (tracce audio 3, 4 o 5). Ogni storia è pensata e strutturata per un preciso target di età:

- «Clemente il pesce col salvagente» per la classe prima (6 sequenze)¹
- «Hansel e Gretel» per la classe seconda (8 sequenze)²
- «La talpa, il pappagallo e l'elefante» per la classe terza (12 sequenze).³

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 2

BOTTA E RISPOSTA

[gioco linguistico-motorio]

- › **Materiali:** scheda 13, box 1, box 2, box 3, allegato 11 Puzzle «Clemente, il pesce col salvagente» [RISORSE ONLINE](#), allegato 12 Puzzle «Hansel e Gretel» [RISORSE ONLINE](#), allegato 13 Puzzle «La talpa, il pappagallo e l'elefante» [RISORSE ONLINE](#), palla
- › **Luogo:** aula con spazio libero da arredi

Descrizione

Fotocopiare e ritagliare il puzzle della storia scelta (allegati 11, 12 e 13) e inserire le tessere in una scatola o sacchetto (uno per ogni coppia formata). Poi distribuire la scheda 13 e leggerla insieme.

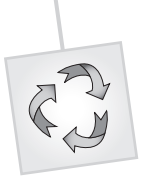
Dopo aver ascoltato la storia, gli alunni restano seduti mantenendo la disposizione circolare, i componenti di ogni coppia restano uno di fianco all'altro. Si inizia il gioco, lanciando la palla a uno di loro e rivolgendogli una domanda relativa alla storia appena ascoltata (box 1, 2 e 3). I due componenti della coppia si confrontano e poi decidono la risposta che deve essere data dall'alunno al quale è stata lanciata la palla.

Tutti gli altri debbono mantenere il silenzio e ascoltare. Se qualcuno interviene quando non è il suo turno perde (e fa perdere alla propria coppia) la possibilità di ricevere la palla per un turno. Se la risposta è corretta, si consegnano alla coppia due tessere del puzzle raffigurante le sequenze narrative della storia ascoltata (nel caso del puzzle di 8 o 12 tessere se ne potranno consegnare 4 o 6 per ogni risposta corretta).

¹ Tratto da: Scataglini C. (2013), *Clemente il pesce col salvagente*, Trento, Erickson.

² Tratto da: Giustini A. (2004), *Narrativa facile*, Trento, Erickson.

³ Tratto da: Scataglini C. (2003), *Lo strano mistero di Cartoonville*, Trento, Erickson.



Il numero delle tessere da consegnare sarà deciso di volta in volta sulla base della quantità di domande che si intende fare e del numero degli alunni che compongono la classe, tenendo presente che ognuno deve avere la possibilità di rispondere almeno una volta (due domande per ogni coppia). Tutti i bambini, quindi, dovranno ricevere almeno una volta la palla e avere il diritto di rispondere. Il gioco termina quando ogni coppia avrà ricevuto tutte le tessere del proprio puzzle.

BOX 1

Clemente, il pesce col salvagente

DOMANDE

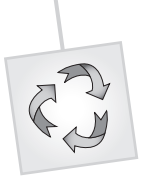
1. Chi è il protagonista di questa storia e come si chiama?
2. Dove vive il protagonista della storia?
3. Perché Clemente è speciale? Cosa fa?
4. Chi ha conosciuto sul fondo del mare?
5. Michele è un granchio fedele, sai spiegare perché?
6. Come ha aiutato il pesciolino Clemente a risolvere il suo problema?
7. Chi prende in giro Clemente e perché?
8. Che dispetto fa il delfino a Clemente?
9. La medusa invece cosa fa?
10. Che cosa ha in mente di fare Clemente?
11. Chi è Ruga? Quanti anni ha?
12. Quale consiglio dà a Clemente?
13. Cosa accade il giorno dopo?
14. Come si chiama lo squalo?
15. Come riesce Clemente a sconfiggere lo squalo?
16. Come finisce la storia?

BOX 2

Hansel e Gretel

DOMANDE

1. Chi sono Hansel e Gretel?
2. Quali altri personaggi compaiono nella storia?
3. Cosa propone di fare la matrigna e perché?
4. Dopo aver sentito i discorsi dei genitori, cosa fa Hansel?
5. Dove vanno all'alba tutti insieme?
6. Cosa fanno i bambini dopo essersi svegliati?
7. Come riescono a tornare alla loro casa?
8. Come reagiscono il padre e la matrigna quando li vedono tornare?
9. Perché la matrigna vuole di nuovo abbandonare i bambini nel bosco?
10. La seconda volta riesce la matrigna ad abbandonare i bambini nel bosco? Perché?
11. Nel bosco Hansel e Gretel vagano per tre giorni fino a che incontrano qualcuno. Chi è?
12. Dove si posa l'uccellino?
13. Con quali materiali è costruita la casetta?
14. Cosa dice la vecchina che i due bambini sentono e chi esce poi dalla casetta?
15. Perché, secondo te, la vecchina all'inizio sembra gentile?
16. Chi è in realtà la vecchina e che cosa vuole fare?
17. Cosa fa ai due bambini?
18. Quale strategia utilizza Hansel per imbrogliare la strega?



19. Cosa fa Gretel quando la strega decide di mangiare lei e Hansel?
20. Mentre Hansel e Gretel sono a casa della strega, cosa è accaduto nella loro casa nel bosco?
21. Come si conclude la storia?
22. Quale altra conclusione puoi inventare?

BOX 3

La talpa, il pappagallo e l'elefante

DOMANDE

1. Quali sono i personaggi di questa storia?
2. Cosa accade nelle notti di luna piena nella savana?
3. Chi è il re di quella terra e cosa decide di fare?
4. Chi incarica il re per primo di risolvere il problema?
5. Perché il re sceglie proprio il rinoceronte?
6. Dove vive e quando compare lo spirito nero?
7. Perché il rinoceronte torna indietro di corsa?
8. Che cosa racconta al re?
9. Chi è il secondo animale incaricato dal re a risolvere il problema?
10. Perché viene scelto proprio il pitone?
11. Riesce il pitone a risolvere il problema?
12. Che cosa succede quando il pitone cerca di sconfiggere lo spirito nero?
13. Quando il leone non sa più chi poter incaricare per il difficilissimo compito, chi si propone?
14. Perché i tre animali vengono derisi dal re e da tutti gli altri?
15. Quale potrebbe essere secondo te «l'arma vincente» dei tre amici, per sconfiggere finalmente lo spirito nero?
16. Cosa rispondono i tre amici alle perplessità del re?
17. Il re ha fiducia nelle possibilità di riuscita dei tre animali?
18. Quale frase urlano i tre amici prima di partire? Secondo te cosa significa?
19. Qual è il piano di azione dei tre amici?
20. Cosa fanno i tre amici di diverso dagli altri animali quando sentono la voce terribile dello spirito?
21. Dopo aver controllato che lo spirito non c'era più cosa fanno?
22. Chi va a chiamare il re della savana?
23. Cosa accade all'alba?
24. Di chi è la vocina che sentono?
25. Chi esce dalla grande roccia?
26. Come aveva fatto la scimmia a far credere a tutti di essere uno spirito malvagio?
27. Perché la scimmia ha deciso di fingersi uno spirito malvagio?
28. Cosa fa il leone mentre la scimmia continua a parlare?
29. Che fine fa la scimmia?
30. Cosa dice il re ai tre animali?
31. Secondo te, perché i tre animali sono riusciti a fare cose che altri animali più potenti di loro non hanno fatto?
32. Quali sono i due nemici pericolosi di cui parla, alla fine, il leone?
33. Come si conclude la storia e cosa accade nella savana ora quando qualcuno ha un problema da risolvere?
34. Secondo te, cosa può significare il detto: «Uno per tutti e tutti per uno», o ancora: «Chi trova un amico trova un tesoro»?



UNITÀ DI APPRENDIMENTO 3

IL PUZZLE DELLA STORIA

[attività visuo-spaziale, attività di costruzione]

› **Materiali:** scheda 14, allegato 14 «Modello cubo» [RISORSE ONLINE](#), allegato 15 «Modello ottaedro» [RISORSE ONLINE](#), allegato 16 «Modello dodecaedro» [RISORSE ONLINE](#), allegato 17A (o 17B) Sequenze «Clemente, il pesce col salvagente» [RISORSE ONLINE](#), allegato 18A (o 18B) Sequenze «Hansel e Gretel» [RISORSE ONLINE](#), allegato 19A (o 19B) Sequenze «La talpa, il pappagallo e l'elefante» [RISORSE ONLINE](#), cartoncini formato A4, colla, forbici, pennarelli (o colori)

› **Luogo:** aula con spazio libero da arredi

Descrizione

Mantenendo le coppie formate nell'unità di apprendimento 2 «Botta e risposta», distribuire la scheda 14 a ogni alunno e un cartoncino formato A4 a ogni coppia. Si invitano gli alunni, all'interno della coppia, a mettere insieme le tessere del loro puzzle, mescolarle e distribuirle tra loro equamente (stesso numero per entrambi). Gli alunni devono ricostruire il puzzle che verrà incollato pezzo dopo pezzo su di un cartoncino in modo da ricostruire tutta la storia ascoltata. Ognuno mette a disposizione del lavoro comune le proprie tessere, creando così interdipendenza di scopo e di materiali.

Quando una coppia finisce il puzzle, riceve come premio due (uno per ogni membro della coppia) modelli di un solido da ricostruire (un cubo per la storia «Clemente, il pesce col salvagente», allegato 14; un ottaedro per la storia «Hansel e Gretel», allegato 15; un dodecaedro per la storia «La talpa, il pappagallo e l'elefante», allegato 16). Si distribuiscono anche due fogli con le immagini in sequenza della storia da colorare o già colorate (sarà l'insegnante a decidere). Vengono consegnate, inoltre: 6 sequenze della storia «Clemente, il pesce col salvagente» (allegato 17A o 17B), 8 sequenze di «Hansel e Gretel» (allegato 18A o 18B), 12 sequenze di «La talpa, il pappagallo e l'elefante» (allegato 19A o 19B). Ai bambini viene chiesto di ricostruire il solido, colorare le sequenze della storia, ritagliarle e incollarle, senza seguire un ordine, sulle facce del solido.

Il solido servirà poi a ogni alunno per giocare nell'ultima esperienza proposta («La storia matta», unità di apprendimento 4) e per svolgere il compito a casa, che rappresenta il compito unitario di questo laboratorio. I bambini porteranno il solido costruito a casa e, come compito, racconteranno la storia a un familiare mostrando di volta in volta, in ordine logico e sequenziale corretto, le facce/sequenze.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 4

LA STORIA MATTA

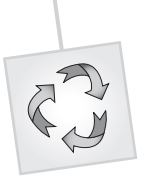
[gioco linguistico]

› **Materiali:** scheda 15, solido costruito (allegato 14, 15 o 16; UA 3 «Il puzzle della storia»)

› **Luogo:** aula

Descrizione

Questo gioco viene proposto a conclusione del laboratorio e a completamento delle altre esperienze realizzate (unità di apprendimento 1 «Ascolta la storia», 2 «Botta e risposta» e 3 «Il puzzle della storia»). Distribuire la scheda 15. Gli alunni, sempre in coppia (non necessariamente la stessa dell'unità di apprendimento precedente), lanciano a turno il proprio solido e in base alla sequenza che esce sulla faccia del solido, iniziano a raccontare la storia, descrivendo la sequenza (quindi senza necessariamente rispettare



un ordine cronologico e logico). Procedono così fino a quando non decidono di concludere la storia con un ultimo lancio e un'ultima sequenza che potrebbe anche essere la prima nella storia effettiva. In questo modo, ogni coppia di alunni darà vita a una vera e propria «storia matta» che verrà poi raccontata dai due membri della coppia agli altri compagni della classe.



Botta e risposta

Piaciuta la storia? Eh, sì, hai ragione, è veramente bella!

Ti propongo un gioco per capire se hai ascoltato con attenzione. Segui le indicazioni e buon divertimento!

REGOLE

- Quando un componente della coppia risponde, gli altri restano in silenzio ad ascoltare.
- Se qualcuno interviene senza avere la palla in mano perde (e fa perdere alla propria coppia) la possibilità di rispondere per un turno.
- Tutti aspettano che il gioco finisca, anche se c'è già chi ha finito.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

1. Siediti per terra accanto al tuo compagno di coppia, formando un cerchio con gli altri.
2. L'insegnante ti lancerà la palla e ti farà una domanda sulla storia che hai ascoltato.
3. Confrontati con il tuo compagno, insieme decidete e poi rispondi alla domanda.
4. Se la risposta è corretta ricevi come premio alcune tessere del puzzle, che serviranno in seguito a te e al tuo compagno per ricostruire la storia.
5. Vincono il gioco le coppie che riescono per prime ad avere in mano tutte le tessere del puzzle.
6. Il gioco termina quando tutti hanno ricevuto il loro puzzle.





Il puzzle della storia

Il gioco continua...

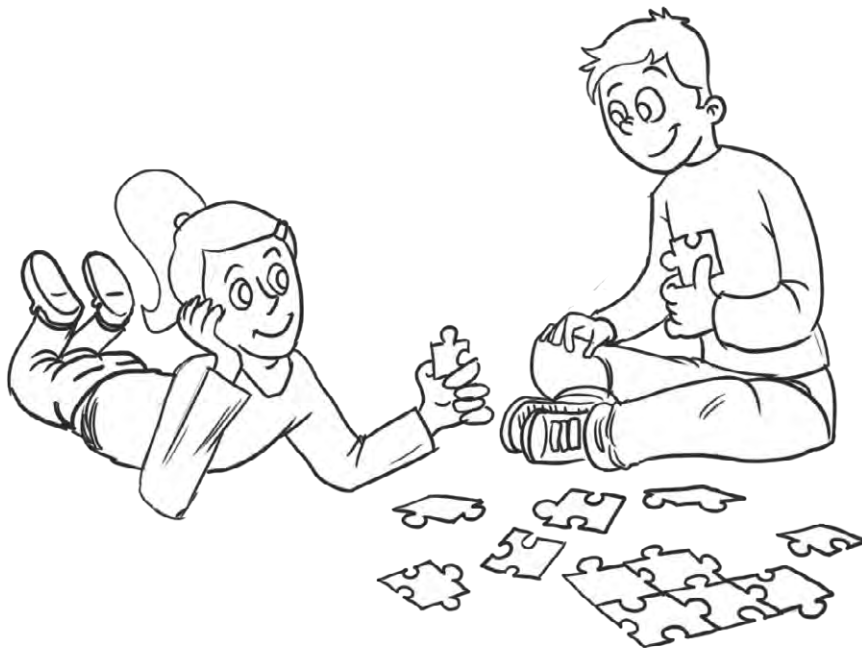
Ora mettete insieme le vostre tessere, mescolatele e distribuitevele (ognuno dei due deve averne lo stesso numero).

Adesso ricostruite il puzzle con le sequenze della storia e, una volta completato, incollatelo sul cartoncino. A quel punto l'insegnante vi consegnerà il premio.

Cosa sarà?



È una sorpresa! Pronti per scoprirlo?





Il puzzle della storia

Ricevuto il premio?

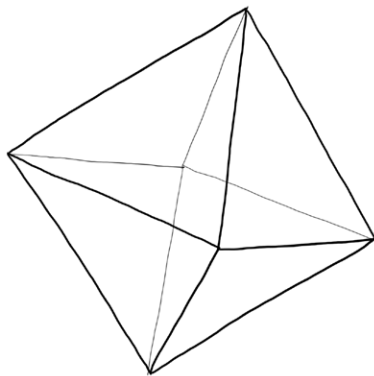
Bravissimo, ora sei pronto!



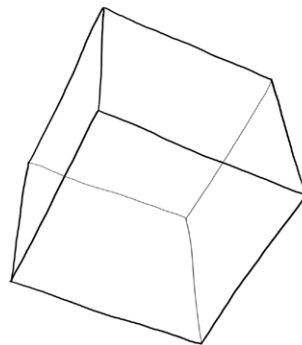
1. Ritaglia il modellino del solido.
2. Prendi il foglio con le sequenze della storia, colorale, ritagliale e incollale sul solido. Fai attenzione, metti una sequenza su ogni faccia, ma decidi tu con quale iniziare.
3. Inizia a costruire il tuo solido, piega verso l'interno, lungo le linee che uniscono le varie facce, metti la colla sulle alette, incolla le facce alle linguette e...
4. Eccolo pronto!

Sai come si chiama?

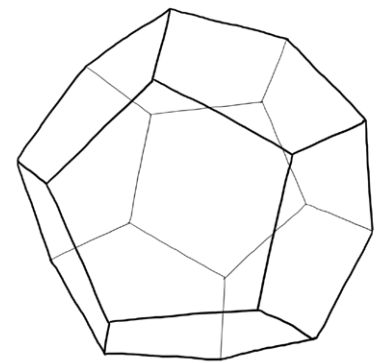
È facile! Osserva i solidi qui sotto, trova quello che assomiglia al tuo e sottolinea il suo nome.



Ottaedro



Cubo



Dodecaedro

Il solido geometrico si chiama così, perché è formato da tante forme geometriche uguali (facce).

Il cubo è costituito da 6 quadrati.

L'ottaedro è costituito da 8 triangoli.

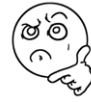
Il dodecaedro è costituito da 12 pentagoni.

Ogni forma geometrica è una faccia del solido.



Il puzzle della storia

Il solido è pronto per il tuo compito a casa.

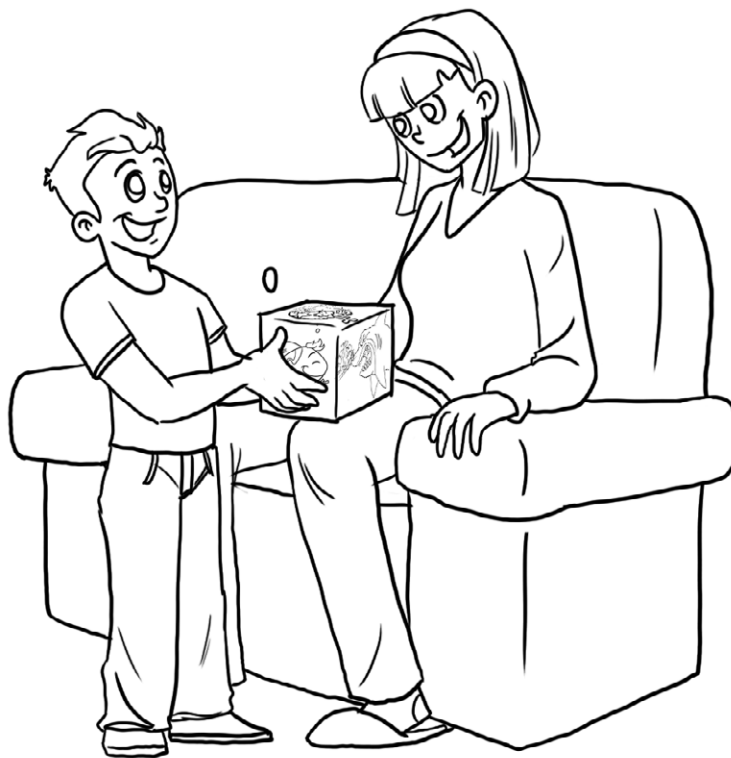


Non sai qual è il compito per casa?

Facile!

Gioca con il solido e racconta la storia che hai ascoltato a scuola ai tuoi genitori... o a chi vuoi tu!

Però fai attenzione a rispettare l'ordine delle sequenze, altrimenti chi ti ascolta non capirà niente.





La storia matta

Ti propongo un ultimo gioco... ci sarà da ridere!

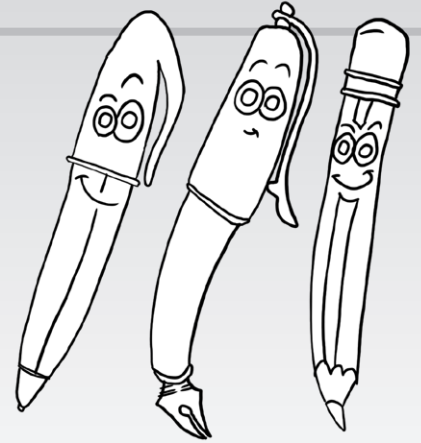
Forma una coppia con un tuo compagno e prendete il vostro solido. Lancialo per primo e, in base alla sequenza che esce, comincia a inventare e raccontare una storia, poi sarà il turno del tuo compagno. A sua volta lancerà il solido e in base alla sequenza che uscirà, continuerà la storia iniziata da te. Questo fino a che ne avete voglia e decidete di concludere la storia con un ultimo lancio.



Che storia divertente! Perché non la raccontate anche agli altri?

NUCLEO TEMATICO 3

SCRITTURA E RIFLESSIONE LINGUISTICA



Prendendo avvio dai «suggerimenti» ministeriali, il percorso apprenditivo proposto per questo nucleo tematico si sviluppa e si articola come attività di scoperta e invenzione della scrittura. Il bambino, soggetto attivo e protagonista, non resta puro esecutore di un codice insegnato, ma si pone come artefice e costruttore di un sistema linguistico codificato al quale arriva in seguito a molteplici esperienze di problematizzazione e rimodellamento delle proprie teorie ingenuie, costruite già ben prima del suo ingresso nella scuola primaria. Attraverso le esperienze progettate nei tre laboratori, il bambino è invitato a scoprire e appropriarsi, in un primo momento, delle strumentalità della letto-scrittura, e, in seguito, a utilizzarle per i propri scopi comunicativo-funzionali ed espressivi. L'apprendimento della scrittura risulta, quindi, mediato dalla lettura, dalla produzione di una grande varietà di testi e da esperienze di riflessione linguistica. I testi, di scrittura funzionale e creativa, sono finalizzati ai bisogni espressivo-comunicativi e sempre inseriti in contesti motivanti, così come la prova di competenza richiesta per l'accertamento del livello delle competenze acquisite: scrivere un elaborato linguistico a scelta, tra tutti quelli sperimentati nei laboratori, per realizzare il giornalino della scuola. Ogni alunno può contribuire preparando articoli appartenenti alle diverse tipologie testuali sperimentate. Nel caso dei bambini più piccoli, che si stanno impadronendo della strumentalità della letto-scrittura, si tratterà di semplici elaborati come, ad esempio, stralci del diario di bordo (proposto nel laboratorio 7), filastrocche o descrizioni. Per gli alunni più grandi l'articolo richiesto per il giornalino coincide con il compito unitario del laboratorio 8, all'interno del quale si farà esperienza di testi narrativi, descrittivi e poetici, scegliendo quindi al termine la tipologia preferita da ognuno.

Nelle risorse online sono state inserite schede di verifica aggiuntive, più standardizzate, da utilizzare contemporaneamente alla prova di competenza (Verifiche: Scrittura e riflessione linguistica). Sono strumenti ulteriori di analisi e confronto dei risultati apprenditivi ottenuti dagli alunni. Le schede sono state inserite secondo un ordine di complessità graduale e crescente.

Le competenze individuate per questo nucleo tematico sono:

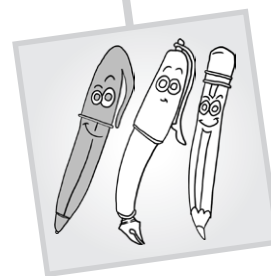
- scrivere semplici testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti legati all'esperienza;
- riflettere sui testi prodotti per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.

«La pratica della scrittura viene introdotta in modo graduale: durante la prima alfabetizzazione il bambino, partendo dall'esperienza, viene guidato contemporaneamente a leggere e scrivere parole, frasi e poi testi, sempre legati a bisogni comunicativi e inseriti in contesti motivanti. L'acquisizione della competenza strumentale della scrittura, entro i primi due anni di scuola, comporta una costante attenzione alle abilità grafico-manuali e alla correttezza ortografica. Questo indispensabile apprendistato non esaurisce la complessità dell'insegnare e dell'imparare a scrivere ma ne costituisce il necessario requisito. [...] Nei primi anni della scuola primaria l'uso della lingua e la riflessione su di essa vanno curate insieme. Del resto nella pratica coincidono: l'apprendimento della strumentalità del leggere e dello scrivere è da considerarsi infatti attività linguistica e metalinguistica al tempo stesso.» (Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione)

Obiettivi di apprendimento

- › Acquisire la tecnica della scrittura.
- › Produrre, in modo corretto ed efficace, frasi e semplici testi per comunicare il proprio pensiero, raccontare esperienze e scrivere brevi storie.
- › Scrivere messaggi per comunicare, efficaci e adeguati agli scopi.
- › Scrivere testi narrativi chiari e coerenti utilizzando macrostrutture e sequenze.
- › Scrivere semplici testi descrittivi con tecniche di facilitazione e schemi.
- › Scrivere testi in versi sperimentandone le potenzialità espressive.
- › Utilizzare in modo corretto le conoscenze ortografiche e morfosintattiche nella produzione scritta.
- › Riconoscere gli elementi principali della frase, la loro struttura logica e le loro funzioni.
- › Passare dalla frase nucleare alla frase espansa.

Come ribadito nelle Indicazioni ministeriali, nei primi anni della scuola primaria l'uso della lingua e la riflessione su di essa vanno curate insieme, per questo sono entrambe state inserite all'interno di un unico nucleo tematico.

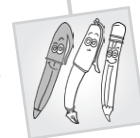


Questo primo laboratorio, espressamente centrato sulla letto-scrittura, si pone come approfondimento e completamento del laboratorio fonologico 4 «Suoni in libertà!» (nucleo tematico 2 «Lettura»), evidenziando come lettura e scrittura siano e debbano essere concepite in un continuo rapporto interattivo e sinergico. Si suggerisce di sperimentare le attività di questi due laboratori contemporaneamente o in immediata successione, esercitando l'attività metafonologica orale, grazie alla quale il bambino diventa soggetto attivo e riflette sui suoni e segni grafici della parola.

Un allenamento delle competenze fonologiche facilita l'acquisizione delle abilità iniziali di letto-scrittura. Avere una buona consapevolezza fonologica permette, infatti, di imparare a riflettere sulla lingua indipendentemente dal significato. Permette inoltre di riconoscere, di identificare e di gestire le componenti fonologiche (sillabe e fonemi). Il passaggio più significativo dell'apprendimento della lingua scritta è quello in cui il bambino comprende che i grafemi rappresentano i suoni delle parole e che lettere e sillabe uguali vengono pronunciate in modo uguale anche se in parole diverse. I bambini fonologicamente più competenti imparano più facilmente la corrispondenza tra grafemi e fonemi e riescono a stabilizzare meglio la corrispondenza stessa.¹

Il metodo privilegiato è quello fonosillabico: si parte dalla presentazione delle vocali (riconoscimento visivo e uditivo e relativa produzione grafica), per poi passare alla formazione delle sillabe con la presentazione delle diverse consonanti. In questo modo l'alunno arriverà in modo graduale prima alla lettura e alla scrittura di parole, quindi di frasi e in ultimo di semplici testi. Il carattere proposto inizialmente è lo stampato maiuscolo, più lineare e più semplice, a livello sia di riconoscimento visivo sia di esecuzione pratica. Tale scelta è dettata dalla considerazione che, soprattutto all'inizio, l'energia cognitiva del bambino è incentrata totalmente nel riconoscimento e nella comprensione del rapporto fonemi-grafemi. Introdurre quindi altre difficoltà relative al riconoscimento e uso di caratteri molto diversi tra loro (stampato minuscolo e corsivo) distoglierebbe l'attenzione del bambino stesso da quello che invece è il suo impegno primario, trasformare i suoni in segni e stabilizzare il loro rapporto. Il laboratorio si conclude con due unità apprenditive («Che bello scrivere!» e «Lo scrigno segreto») nelle quali si chiede all'alunno di utilizzare gradualmente le abilità appena conseguite o in via di acquisizione per scrivere parole e semplici frasi, sperimentando direttamente il piacere di utilizzare il codice scritto per comunicare ed esprimersi.

¹ Santoianni F. (2012), *L'approccio bioeducativo alla lettoscrittura*, Trento, Erickson, p. 14.

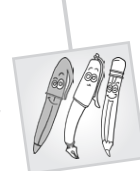


Competenza di riferimento	Scrivere semplici testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti legati all'esperienza e al proprio vissuto.
Compito unitario di apprendimento	Realizzare un breve «diario di bordo» per documentare e poi raccontare, ai compagni della scuola dell'infanzia, il primo anno di scuola primaria.
Obiettivi specifici di apprendimento	<p>Acquisire la tecnica della scrittura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ associare il fonema al grafema e scrivere sillabe come unione di vocali e consonanti; ➤ formare e scrivere parole via via più complesse, come unione e sintesi di sillabe conosciute; ➤ costruire e scrivere semplici frasi di senso compiuto; ➤ usare nella scrittura i tre caratteri: stampato maiuscolo, minuscolo e corsivo.
Organizzazione della classe	<ul style="list-style-type: none"> – Grande gruppo (disposizione circolare) – Piccolo gruppo (lavoro a coppie) – Lavoro individuale – Liberi in palestra
Organizzazione degli spazi	<ul style="list-style-type: none"> – Palestra (o spazio libero da arredi) – Aula (banchi due a due nel lavoro a coppie)
Tempi di applicazione	Indicativamente da settembre a febbraio per la classe prima, ma, rispettando i tempi apprenditivi di ogni alunno e per garantire la personalizzazione dei percorsi, ogni esperienza di apprendimento può essere proposta o ripresa, nell'arco di tutto l'anno scolastico, anche nella classe successiva.

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ (SEQUENZA APPLICATIVA)			
UA	ATTIVITÀ	MATERIALI	OSSERVAZIONI
1	Accarezzami, chi sono? Gioco sensoriale Attività corporeo-cinestetica	<ul style="list-style-type: none"> • Scheda 1 • Allegato 1 • Carta vetrata leggera • Cartoncini bristol • Forbici • Colla • Benda 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



UA	ATTIVITÀ	MATERIALI	OSSERVAZIONI
2	A corpo libero Attività corporeo-cinestetica Attività visuo-spaziale	<ul style="list-style-type: none"> · Macchina fotografica · Cartellone 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
3	Percorri la lettera! Attività corporeo-cinestetica Attività visuo-spaziale	<ul style="list-style-type: none"> · Scheda 2 · Allegato 2 · Asticelle piatte di plastica (o bastoni) · Nastro adesivo colorato · Fogli di carta · Colori 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
4	L'alfabeto animato Attività di costruzione	<ul style="list-style-type: none"> · Scheda 3 · Allegato 3 · Cartoncino F4 · Forbici · Colla · Fermacampioni 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>



UA	ATTIVITÀ	MATERIALI	OSSERVAZIONI
5	Che bello scrivere! Attività linguistica	• Scheda 4 • Allegato 4 • Allegato 5 • Allegato 6 • Allegato 7 • Forbici • Colla • Buste	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
6	Lo scrigno segreto Attività linguistica Attività di costruzione	• Scheda 5 • Allegato 8 • Allegato 9A (o 9B) • Pennarelli (o colori) • Forbici • Colla • Buste	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
OSSERVAZIONI A CONCLUSIONE DEL PERCORSO			
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>			



UNITÀ DI APPRENDIMENTO 1

ACCAREZZAMI, CHI SONO?

[gioco sensoriale attività corporeo-cinestetica]

› **Materiali:** scheda 1, allegato 1 «Lettere tattili» [RISORSE ONLINE](#), carta vetrata leggera, cartoncini bristol, forbici, colla, benda

› **Luogo:** aula

Descrizione

L'esperienza di apprendimento proposta si ispira a un materiale della pedagogia montessoriana: l'alfabeto tattile. Nella nostra versione è costituito da 21 cartoncini, uno per ogni lettera dell'alfabeto italiano, che preventivamente l'insegnante avrà realizzato in corrispondenza della presentazione ed esplorazione di ogni fonema e relativo grafema. Per ottenere il materiale, si ritagliano, su carta vetrata leggera, le lettere dei modelli (allegato 1) e si incollano su un cartoncino bristol. In seguito all'esplorazione di un grafema specifico, il bambino viene invitato ad «accarezzare» la lettera, ripercorrendo i contorni con le dita, creando in questo modo una immagine mentale del grafema sperimentato. L'apprendimento e il riconoscimento delle lettere dell'alfabeto avvengono quindi attraverso un percorso multisensoriale: il bambino sente il suono (laboratorio 4 «Suoni in libertà!»), ne vede la sua rappresentazione grafica e sente il modo in cui è scritta attraverso il tatto delle sue dita. Lo scopo, oltre a creare una rappresentazione mentale, è quello di far seguire il contorno della lettera, seguendo lo stesso percorso che poi seguirà la penna. Dopo una prima fase di esplorazione del materiale, si può far giocare i bambini, bendandoli e chiedendo loro di riconoscere la lettera che stanno accarezzando in quel momento, facendo ricorso in questo modo all'immagine mentale creata in precedenza (scheda 1).

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 2

A CORPO LIBERO

[attività corporeo-cinestetica, attività visuo-spaziale]

› **Materiali:** macchina fotografica, cartellone

› **Luogo:** palestra (o spazio libero da arredi)

Descrizione

Come arricchimento del percorso apprenditivo multisensoriale, si propone questo gioco motorio, nel quale gli alunni devono in piccoli gruppi ricostruire i grafemi-lettere analizzati nelle esperienze precedenti. Si costituiscono gruppi da tre o quattro bambini e si chiede loro di realizzare una lettera con il loro corpo o parti di esso. Si lasciano gli alunni liberi di utilizzare varie possibili strategie e sperimentare molteplici possibilità di portare a termine efficacemente l'incarico loro assegnato. Si fotografano le figure corporee realizzate, in modo da allestire un cartellone e rivederle insieme in aula. Si può poi procedere alla loro rappresentazione grafica su fogli o quaderni.



UNITÀ DI APPRENDIMENTO 3

PERCORRI LA LETTERA!

[attività corporeo-cinestetica,
attività visuo-spaziale]

- › **Materiali:** scheda 2, allegato 2 «Frecce direzionali», asticelle piatte di plastica (o bastoni), nastro adesivo colorato, fogli di carta, colori
- › **Luogo:** palestra

Descrizione

Questo gioco motorio si può svolgere in palestra o in uno spazio libero nell'aula e si fonda sul metodo linguistico-motorio.¹ Secondo questo metodo, il gesto-movimento, ritenuto basilare alla pari di vista e udito, viene adoperato in connessione con il linguaggio orale e gli altri canali sensoriali per favorire e potenziare i processi di analisi, sintesi, rappresentazione della forma alfabetica, strutturazione ritmica, memoria uditiva e visiva e simbolizzazione.

Si legge insieme la scheda 2, poi si predispongono a terra le asticelle in modo da formare una lettera (ad esempio, ne occorrono tre per costruire la lettera A) e accanto ad esse si sistemano le frecce direzionali (allegato 2), che indicano al bambino il percorso da fare; per le lettere formate da linee curve è possibile utilizzare del nastro adesivo colorato al posto delle asticelle. Il bambino viene invitato, prima, a camminare lungo il percorso segnato dalle frecce componendo la lettera, poi, a pronunciarla ad alta voce e, subito dopo, a rappresentarla con le matite colorate sul foglio utilizzando un colore per ogni asticella percorsa.

Si possono inserire numerose variabili al gioco: ad esempio i bambini possono percorrere contemporaneamente tutti la stessa lettera o ognuno una lettera diversa. Nella fase delle unioni sillabiche si può chiedere a due bambini di percorrere affiancati le due lettere che compongono la sillaba presentata. Tutte le produzioni grafiche possono essere oggetto di condivisione e discussione nel grande gruppo e sistemate in un grande cartellone, andando così a comporre un quadro collettivo.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 4

L'ALFABETO ANIMATO

[attività di costruzione]

- › **Materiali:** scheda 3, allegato 3 «Alfabeto animato» [RISORSE ONLINE](#), cartoncino F4, forbici, colla, fermacampioni
- › **Luogo:** aula

Descrizione

Questa attività può essere proposta e realizzata contemporaneamente alle altre, nella fase della scoperta di ogni nuovo singolo grafema. Dopo aver sperimentato in modo multisensoriale ogni lettera alfabetica, l'insegnante consegna, a ogni alunno, una scheda nella quale la stessa lettera è rappresentata da un personaggio (allegato 3). Al bambino viene chiesto di ritagliare su cartoncino le parti costitutive della lettera animata, ricostruire il personaggio con fermacampioni, assegnargli un nome

¹ Caforio A., Carlin G. e Cossaro R. (2001), *Parole in movimento*, Trento, Erickson.



e «dargli vita» inventando una breve storia. Ogni volta che il bambino riceve un nuovo personaggio viene invitato a usarlo, insieme ai precedenti, per inventare un nuovo racconto. In questo modo, le storie saranno gradualmente sempre più articolate e ricche di personaggi. Con le lettere animate si possono realizzare numerosi giochi di role-play e drammatizzazione anche in gruppo, assegnando un personaggio-lettera a ogni componente del gruppo, in modo da utilizzare, alla fine, tutte le lettere dell'alfabeto.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 5

CHE BELLO SCRIVERE!

[attività linguistica]

› **Materiali:** scheda 4, allegato 4 «Parole bisillabe», allegato 5 «Parole trisillabe», allegato 6 «Parole con gruppi consonantici», allegato 7 «Scheda di autocorrezione», forbici, colla, 3 buste per ogni gruppo

› **Luogo:** aula

Descrizione

A conclusione di tutte le esperienze laboratoriali sperimentate in questo laboratorio, la maggior parte degli alunni dovrebbe essere in grado di riconoscere, abbinare e scrivere correttamente i singoli grafemi necessari alla composizione di una sillaba. L'abilità conquistata nella produzione sillabica viene così indirizzata alla composizione e scrittura (stampato maiuscolo) di semplici parole piane via via più complesse (bisillabe, trisillabe, ecc.) e di conseguenza alla formulazione e scrittura di brevi frasi, portando alla realizzazione del compito unitario del laboratorio: scrivere il diario di bordo della classe per i compagni più piccoli della scuola dell'infanzia.

Per esercitare l'abilità di scrittura, si propone un gioco da realizzare in gruppo (massimo tre bambini): si consegnano a ogni gruppo, in sequenza, tre buste numerate. Il numero indica la complessità crescente delle parole da scrivere:

- la busta 1 contiene 12 immagini di parole bisillabe e piane (allegato 4);
- la busta 2 contiene 12 immagini di parole trisillabe o con lettere doppie (allegato 5);
- la busta 3 contiene 12 immagini di parole con gruppi consonantici complessi (allegato 6).

Insieme si legge la scheda 4: si invita ogni gruppo a prendere la busta 1, a distribuire quattro immagini ciascuno e, autonomamente, a scrivere la parola sotto l'immagine (per facilitare il compito sono stati inseriti dei tratteggi per indicare il numero necessario di lettere per scrivere la parola). Quando tutti hanno finito di scrivere le quattro parole, i bambini del gruppo si confrontano insieme sui loro lavori, correggendosi a vicenda. Terminata questa prima fase si consegna a ogni gruppo la prima parte del foglio con le parole scritte correttamente (allegato 7) in modo da favorire una ulteriore correzione e autovalutazione del lavoro collettivo. Ogni gruppo riceverà un punto per ogni parola scritta correttamente. Le parole possono poi essere scritte sul quaderno incollando vicino l'immagine corrispondente (o lasciandola disegnare ai bambini).

Si consegnano poi, in successione, le buste 2 e 3, procedendo in maniera analoga.



UNITÀ DI APPRENDIMENTO 6

LO SCRIGNO SEGRETO

[attività linguistica, attività di costruzione]

- › **Materiali:** scheda 5, allegato 8 «Modello di scrigno da costruire» [RISORSE ONLINE](#), allegato 9A (o 9B) «Tessere animali» [RISORSE ONLINE](#), forbici, colla, pennarelli (o colori), buste
- › **Luogo:** aula

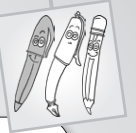
Descrizione

Gli alunni hanno già avuto modo di sperimentare, nell'unità di apprendimento 5 «Che bello scrivere!», il piacere di utilizzare la scrittura, abilità che viene ulteriormente potenziata attraverso questa ultima esperienza. Si consegna a ogni alunno l'allegato 8 con l'incarico di ricostruire lo scrigno segreto che dovrà contenere qualcosa di molto prezioso. Fatto ciò si sollecitano i bambini a fare delle ipotesi su quale potrebbe essere il contenuto da inserire all'interno dello scrigno. Dopo una breve discussione, si consegna a ogni alunno la scheda 5 e una busta (preparata in precedenza, con tessere di immagini di animali da colorare o già colorate, a scelta dell'insegnante, allegato 9A e 9B).

Si apre la busta tutti insieme e si legge la scheda, nella quale c'è la spiegazione del compito da realizzare: ritagliare e colorare le varie immagini e poi «pescarne» uno dallo scrigno. A questo punto, il bambino dovrà provare a scrivere una breve frase (ministoria) che riguarda questo animale.

Dopo questa attività, si formano gruppi da tre alunni, ognuno porta nel gruppo la propria frase, che viene ulteriormente rivista e corretta con l'aiuto dei compagni. In questo modo, anche chi mostra ancora alcune incertezze o difficoltà nell'utilizzare la scrittura potrà sentirsi supportato dall'azione degli altri componenti del gruppo. Le tre frasi, riviste e corrette, daranno vita a una vera e propria storia fantastica, che, insieme alle immagini colorate, sarà inserita con le storie degli altri gruppi in un cartellone collettivo. Sarà questo anche il momento nel quale, attraverso una conversazione in circle time, gli alunni potranno capire il valore del contenuto dello scrigno: semplici immagini hanno reso possibile la creazione di fantastiche storie grazie alla scrittura. Saper scrivere ci rende liberi, non solo di fantasticare, ma liberi di esprimere le nostre storie e soprattutto noi stessi.

A conclusione del laboratorio si propone agli alunni, ormai in grado di utilizzare sufficientemente il codice scritto, di iniziare a scrivere e raccontare episodi, sensazioni, emozioni, aneddoti della loro vita scolastica in prima classe, da leggere ai compagni della scuola dell'infanzia. Gli elaborati, così realizzati, saranno organizzati e inseriti, con la supervisione dell'insegnante, nel diario di bordo della propria classe, portando a termine il compito unitario del laboratorio.



Accarezzami: chi sono?

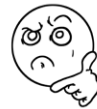
Facciamo un gioco! Occorre molta attenzione e soprattutto molto tatto.

Sei pronto?

Bene, ora ti copriremo gli occhi con una benda e metteremo sul banco un cartoncino.

Accarezzalo con delicatezza, sentirai con le dita i contorni di una lettera dell'alfabeto.

Pensaci un po' e poi dimmi di che lettera si tratta.



Per ogni lettera indovinata guadagni un punto.

Buon divertimento!



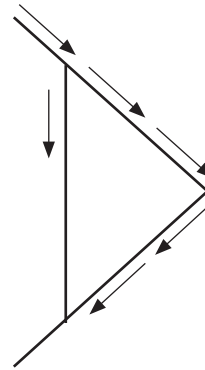


Percorri la lettera

Ora facciamo un po' di movimento...

Questa volta le lettere dell'alfabeto sono in terra.

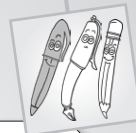
Prova a percorrerle, cammina seguendo le frecce, e il percorso che farai darà vita alla lettera.



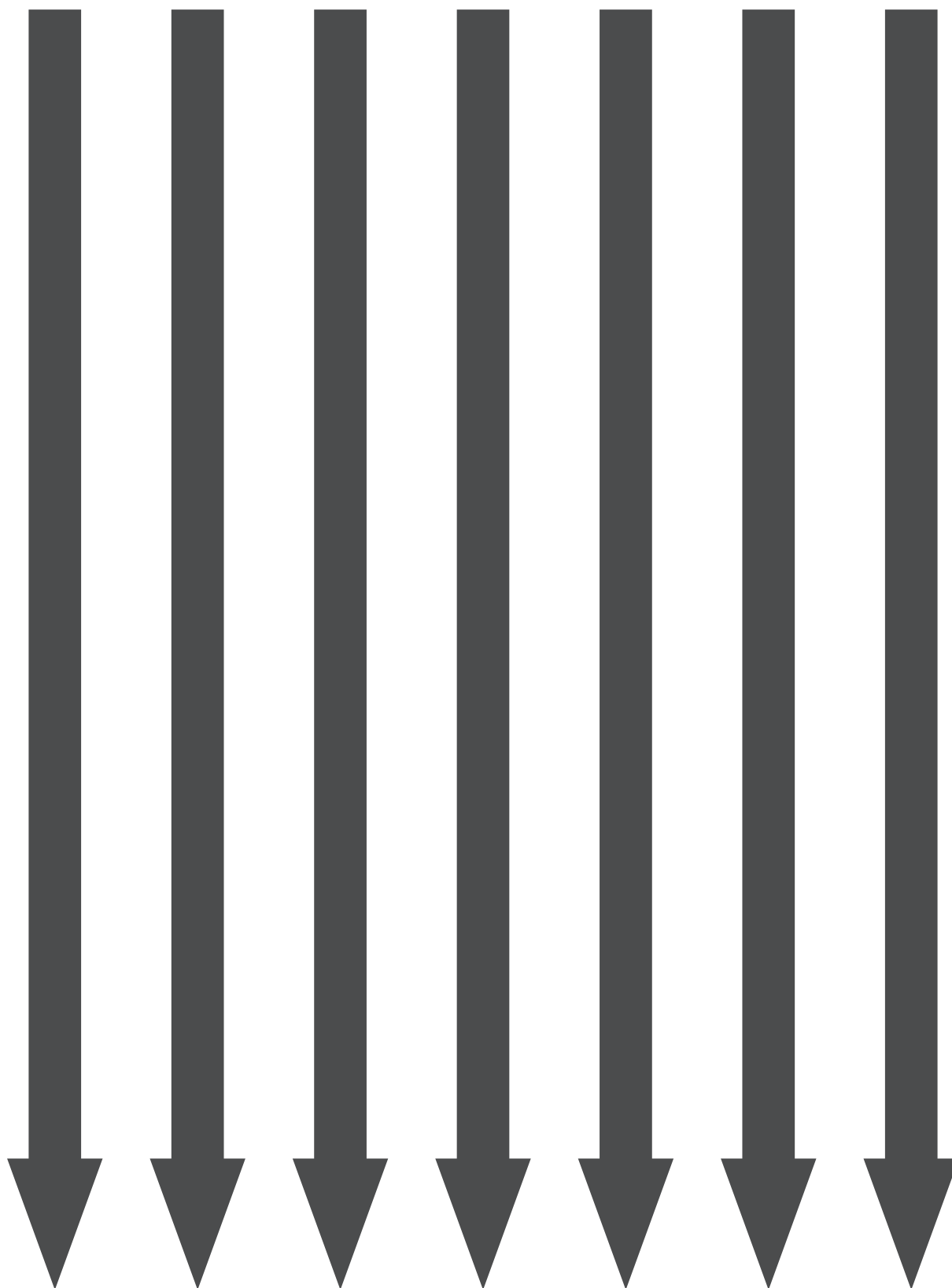
La riconosci? Di che lettera si tratta?

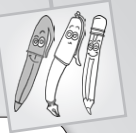
Bene, è proprio quella! Ora corri a disegnarla sul foglio. Ricorda: per ogni asticella usa una matita colorata diversa.

Con tutte le lettere disegnate faremo un bellissimo e colorato cartellone.



ALLEGATO 2 – FRECCE DIREZIONALI



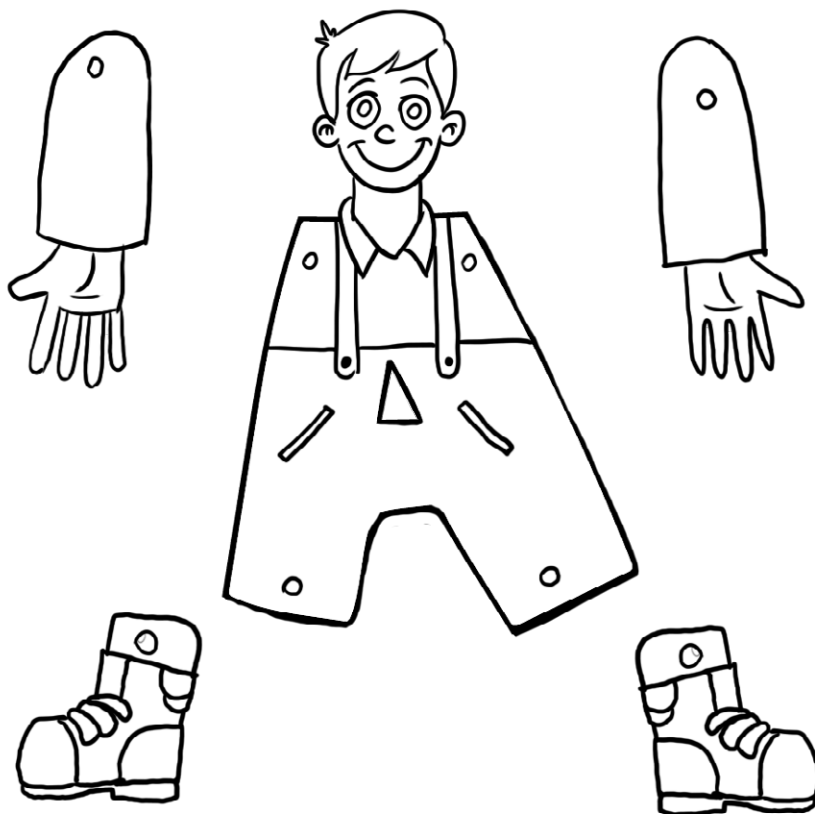


L'alfabeto animato

Sei stato proprio bravo! Ti meriti un regalo. 😊👍

Come per magia, la lettera che hai conosciuto ora prende vita...
Ricostruiscila con i fermacampioni, dalle un nome e lascia libera la fantasia.
Potrai creare storie meravigliose.
Non vedo l'ora di ascoltarle!

Te ne mostro una... le altre te le consegnerà in seguito l'insegnante.





Che bello scrivere!

Non è così difficile imparare... Poi potrai scrivere tutto ciò che vorrai!
Alleniamoci un po': che ne dici di giocare con i tuoi compagni?

Formate gruppi di tre, prendete la busta 1. All'interno troverete 12 immagini:
distribuitene 4 a testa.

Ognuno deve scrivere sotto all'immagine la parola rappresentata nel disegno.
Fai attenzione, ogni trattino indica una lettera!



Quando tutti avete finito controllate insieme quello che avete scritto e correggete, se occorre!

Poi confrontate le parole scritte con le soluzioni che vi darà l'insegnante.
Per ogni parola scritta correttamente il vostro gruppo guadagnerà un punto.

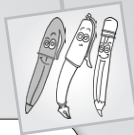
In seguito l'insegnante vi consegnerà le buste 2 e 3.

Il gioco è sempre lo stesso... ma ogni volta si fa più difficile!

Alla fine vincerà il gruppo che fa più punti.

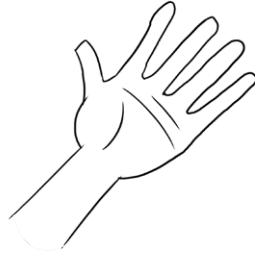
Cosa aspetti allora? In bocca al lupo!



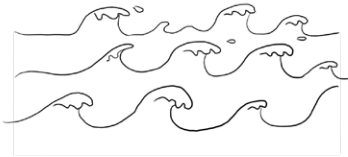


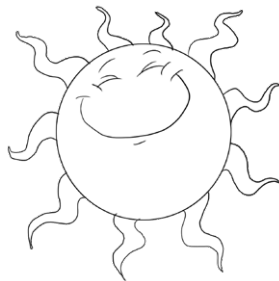
ALLEGATO 4 - PAROLE BISILLABE

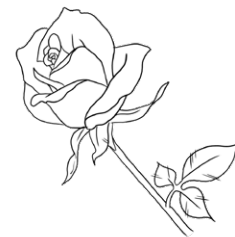


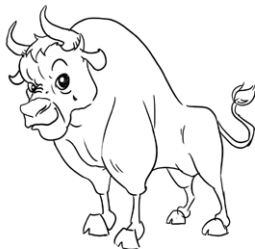






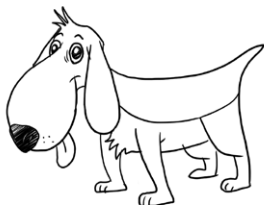






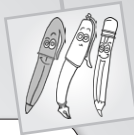













ALLEGATO 5 - PAROLE TRISILLABE

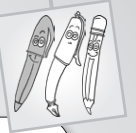




ALLEGATO 6 – PAROLE CON GRUPPI CONSONANTICI





ALLEGATO 7 – SCHEDA DI AUTOCORREZIONE



BUSTA 1

LUPO MANO FATA MARE SOLE
 ROSA TORI NANO PERA CANE
 TOPO MELA



BUSTA 2

BANANA LUMACA LIMONE TESORO
 REGINA GIRAFFA FUCILE GORILLA
 CAVALLO PALLONE COLORI/MATITE BALENA



BUSTA 3

SCUOLA FAMIGLIA ELEFANTE QUADERNO
 CONIGLIO CASTAGNA CASTORO CAMPANA
 PUGNO CUORE TORTA TRENO

