

Settimane dal 2 marzo al 13 marzo

CAMALEONTI

(gruppo mezzani)

MEMORIA DI LAVORO E SEQUENZE NARRATIVE

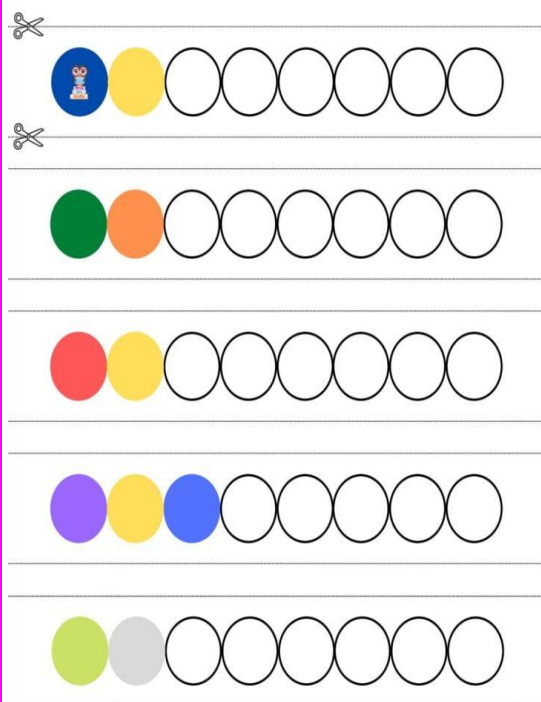
Finalità:

- Riconoscere e costruire una sequenza
- Potenziare il pensiero a ritroso
- Potenziare la memoria di lavoro
- Costruire la sequenzialità narrativa

Lunedì:

Obiettivi:

- Saper abbinare un movimento funzionale ad un oggetto
- Saper abbinare la parola ad un oggetto in una serie di oggetti
- Svolgere la sequenza a ritroso



www.scuolaconagnes.it

Attività:

1)

- Si dispongono a terra 5 cerchi in ognuno dei quali è posizionato un oggetto.
- Si invitano i bambini a costruire un movimento funzionale all'uso di ciascun oggetto: (Palla/lancio; Maracas/suonare etc.)
- Terminato il percorso i bambini sono invitati a compierlo a ritroso ricordando oggetti e movimenti

2) Immaginiamo che

- Si dispongono a terra 5 cerchi ciascuno contenente un oggetto diverso da quelli usati nel gioco precedente
- Si invitano i bambini ad entrare nei cerchi, a nominare l'oggetto e ad immaginare senza mimo le azioni funzionali all'uso dell'oggetto
- Si invitano i bambini a compiere il movimento a ritroso

3) Scene in sequenza:

- Si dispongono a terra 5 cerchi

- L'insegnante entra nei cerchi: ad ogni cerchio corrisponde la sequenza narrativa di una breve storia che l'insegnante racconta dramatizzandola
- I bambini sono invitati a riproporre la narrazione utilizzando in contemporanea la doppia modalità della verbalizzazione e della dramatizzazione

Martedì

Finalità: scoprire come organizzare e ripercorrere la storia di una canzone in maniera logica ed organizzata.

Obiettivi:

Introdurre il concetto di algoritmo narrativo



Attività:

1)

* si dispongono i bambini in semicerchio, lasciando spazio per disporre le immagini della storia sparse sul pavimento

* I bambini sono invitati ad ascoltare la riproduzione musicale della canzone guardando le immagini corrispondenti alle parole del testo

*Ogni bambino è invitato a disporre in ordine (linea orizzontale) le immagini per tradurre visivamente le parole ascoltate

2)

* L'insegnante dispone le immagini/sequenza in sei cerchi

*Ciascun bambino è invitato a raccontare traducendo in prosa narrativa il testo della canzone e mimando (in modo dramatizzato) la storia)

* Percorso a ritroso con solo alcune parole chiave

Varianti possibili: la storia si trasforma in CODING

Preparare un tappeto posizionando le immagini sparse sul tappeto

Un bambino sale sulla casella di partenza del tappeto coding

L'insegnante dà comandi usando le frecce di direzione: avanti, indietro, destra e sinistra



MERCOLEDI'

Si continua con le sequenze narrative

"La caccia all'orso"

Obiettivi:

- Comprendere il concetto di sequenza come ordine logico di azioni ed eventi
- Sviluppare la memoria di lavoro attraverso la tecnica del Memo Training (ossia attraverso la ricostruzione di un racconto di cui i bambini sono protagonisti)
- Prerequisiti per introdurre il coding unplugged (letteralmente programmazione scollegata è un approccio didattico che insegna le basi della programmazione e il pensiero computazionale senza l'uso di computer o dispositivi elettronici Utilizza attività ludiche come, nel nostro caso percorsi sensoriali e di orientamento spaziale per sviluppare la logica
 - Coinvolgere corpo e sensi nella rievocazione della storia
 - Produrre drammatizzazione

Materiali:

percorso sensoriale con: erba(prato) acqua (fiume) fango (cacao con aggiunta di maizena) rami di pino (bosco) ghiaccio (tempesta di neve) tana dell'orso

Attività:

L'insegnante legge e drammatizza la storia tratta dal libro "Caccia all'orso"

Vengono imparate dai bambini le frasi che rappresentano gli snodi salienti della narrazione

I bambini vengono invitati a fare il percorso entrando in ciascuno degli elementi preparati a terra: il percorso viene svolto secondo una precisa metodologia che corrisponde alla linea di "immaginazione/verbalizzazione drammatizzata e azione.

Una volta arrivati alla tana dell'orso i bambini devono drammatizzare l'emozione della paura

Devono infine compiere il percorso a ritroso cercando di ricordare gli elementi senza guardarli

Variante aggiuntiva: la storia si trasforma in un percorso di coding

- 1) Si prepara il tappeto coding con le immagini (prato fiume fango bosco tempesta)
- 2) Ogni bambino sale sulla casella di partenza
- 3) L'insegnante e/o gli altri bambini danno i comandi usando le frecce direzionali (avanti indietro destra e sinistra)



GIOVEDI'

Obiettivi: *

eseguire con il corpo sequenze ritmiche

pensiero ipotetico: attribuire doti necessarie al ruolo (dei cacciatori di bisonti)

Verbalizzare le affermazioni e spiegare la motivazione della loro veridicità

Attività: "La danza dei cacciatori"

- 1) Sulla base della storia a sfondo integratore i bambini sono invitati a riflettere sulle azioni di caccia di chi, nel villaggio, doveva procurare il cibo
 - 2) Riflessione sulle doti necessarie a un cacciatore/cacciatrice
 - 3) Valenza etica del procurarsi il cibo e del rispettare la natura
- Viene proposta la drammatizzazione della danza propiziatoria alla caccia attraverso sequenze di movimento ritmato. L'esito di questo laboratorio sarà leggibile nel corso dello spettacolo di fine anno



VENEDI'

Si completa attività del giorno precedente

