

Preparazione alla prova orale concorso docenti primaria 2016

LEZIONE SIMULATA DI ITALIANO

Relatrice: Edi Zanchetta

PROTEO FARE SAPERE – Padova 28 ottobre 2016

TRACCIA DELLA LEZIONE DI ITALIANO

"Il/la candidato/a presenti una lezione simulata della durata di 30 minuti, il cui argomento è riferito all'obiettivo di apprendimento: analizzare e scomporre un testo narrativo, titolarne le sequenze e riesporlo sinteticamente seguendo uno schema logico. La lezione è indirizzata agli alunni frequentanti la classe quarta. Nel corso dell'esposizione il/la candidato/a si soffermi su Disturbi Specifici dell'Apprendimento."

IL LADRO DI COLORI

Alla scoperta del testo narrativo fantastico

Livello scolastico: Scuola primaria

Ambito disciplinare: Italiano

Pincipali scelte metodologiche: problem solving, cooperative learning, didattica attiva e laboratoriale, modello del testo ben formato

Argomento della lezione: Comprensione del testo narrativo fantastico

Classe: Quarta

DESCRIZIONE DEL CONTESTO

CLASSE/SCUOLA

- Classe quarta di 18 alunni di cui 5 stranieri di diversa provenienza;
 - tra questi 1 certificato ai sensi della legge 104/92;
 - altri 2 alunni sono certificati ai sensi della legge 170/2010.
- Gli alunni dimostrano ritmi di attenzione e di lavoro molto diversificati e necessitano di una programmazione per livelli.
- Manifestano un buon senso di appartenenza al gruppo classe.
- Hanno un notevole interesse per la lettura dell'insegnante di libri di letteratura per l'infanzia.

PROGETTAZIONE DELLA LEZIONE

METODOLOGIA UTILIZZATA

DA DOVE PARTIRE

- Idea di bambino costruttore della propria conoscenza
- Processi di pensiero: inferenze – anticipazione del significato a partire da titolo e immagine
- Approccio metacognitivo
- Carattere trasversale (collegamenti con arte e immagine e tecnologia)
- Teorie di riferimento: invalsi “quadro di riferimento della prova di italiano” - Indicazioni nazionali 2012 - modello del racconto ben formato (da Stein e Glenn)
- Ottica inclusiva

LA STRUTTURA DEL RACCONTO BEN FORMATO

ELEMENTI COSTITUTIVI DI UN RACCONTO BEN FORMATO

AMBIENTE

Sfondo delle vicende della storia; indica il tempo, il luogo, il protagonista e altri personaggi

EPISODIO

Serie di eventi in sequenza secondo nessi di causa-effetto:

EVENTO D'INIZIO: dà il via alla vicenda presentando una situazione problematica che coinvolge il protagonista

RISPOSTA INTERNA: vede la reazione del protagonista all'evento iniziale attraverso una risposta cognitivo-emotiva

TENTATIVO: il protagonista tenta di realizzare il progetto per superare il problema

CONSEGUENZA: è il risultato positivo o negativo del tentativo

REAZIONE EMOTIVA O COGNITIVA: esprime i cambiamenti avvenuti nel protagonista o negli altri personaggi dopo l'esito del tentativo

OBIETTIVI DI LAVORO

- ❑ Anticipare il significato da titolo e immagini
- ❑ Procedere nella comprensione per ipotesi e verifiche
- ❑ Operare con la struttura del testo ben formato
- ❑ Collaborare nel lavoro di gruppo

CONOSCENZE, ABILITÀ, COMPETENZE CHE SI INTENDONO SVILUPPARE

Conoscenze: le componenti del racconto; le parti del testo ben formato; regole di composizione del colore

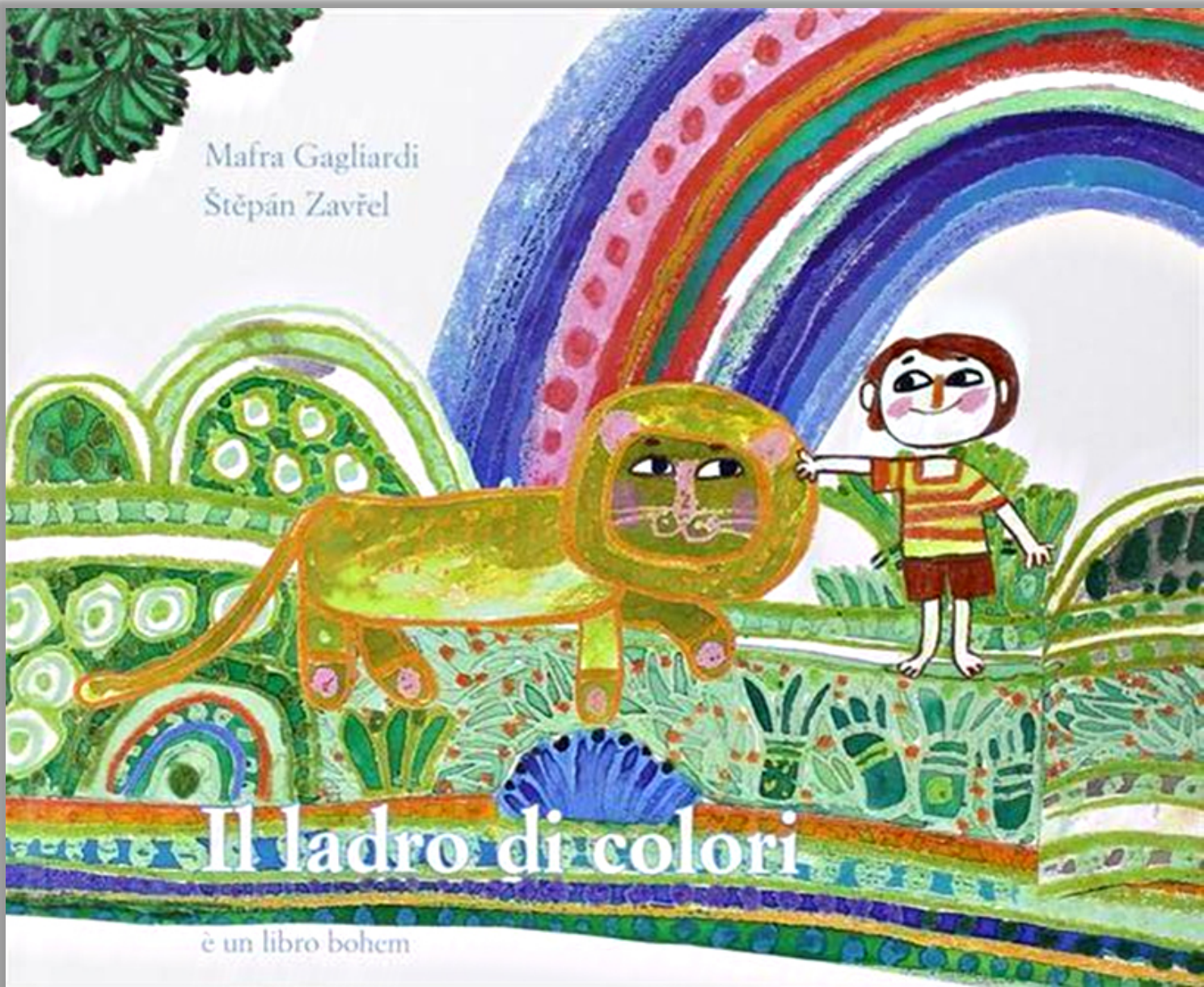
Abilità: ricercare indizi nelle immagini; fare ipotesi; leggere e utilizzare tabelle; dipingere con le tempere; raccontare una storia in breve; riordinare le sequenze di un racconto secondo lo schema del testo ben formato

Competenze: interazione in una conversazione; previsione dei contenuti di un testo; uso dello schema del testo ben formato

STRUMENTI, MATERIALI, RISORSE

- ❑ Libro di letteratura per l'infanzia “Gagliardi M. e Zavrel S. (2014), *Il ladro di colori*, Trieste, Bohem Press Italia
- ❑ LIM (il materiale da visionare è preparato precedentemente dall'insegnante, alcune pagine del libro utili alle attività con la LIM sono disponibili nel sito dell'Editrice Bohem Press Italia)
- ❑ Materiale cartaceo (schede fotocopiate, fogli di carta da pacchi, fogli da disegno o da fotocopie), colori a tempera e pennelli, matite colorate o pennarelli, piattini usa e getta o ciotoline per le mescolanze delle tempere.

Mafra Gagliardi
Štěpán Zavřel



Il ladro di colori

è un libro bohem

Sviluppo della lezione

Fase 1: input - durata: 4 ore

- ❑ Presentazione delle attività
- ❑ Lettura degli indizi ricavabili dalle scritte e dall'illustrazione di prima di copertina

Domande stimolo:

- che cosa indicano le scritte?
- qual è il titolo del libro?
- che cosa si vede nell'illustrazione?

Fare previsioni sul racconto - Attività individuale

Rispondi con una X nella colonna del sì o del no.

Secondo te il racconto parlerà di:	SÌ	NO
Un bambino		
Un leone		
L'amicizia tra un bambino e un leone		
La lotta tra un bambino e un leone		
Un giardino		
L'arcobaleno		
Qualcuno che ruba scatole di colori		
Qualcuno che ruba i colori del bambino		
Qualcuno che ruba i colori dell'arcobaleno		
Qualcuno che ruba i colori di un giardino		

Istogramma per la rappresentazione dei dati raccolti - Attività collettiva

NUMERO BAMBINI	21																				
	20																				
	19																				
	18																				
	17																				
	16																				
	15																				
	14																				
	13																				
	12																				
	11																				
	10																				
	9																				
	8																				
	7																				
	6																				
	5																				
	4																				
	3																				
	2																				
	1																				
	UN BAMBINO	UN LEONE	L'AMICIZIA TRA UN BAMBINO E UN LEONE	LA LOTTA TRA UN BAMBINO E UN LEONE	UN GIARDINO	L'ARCOBAL ENO	QUALCUNO CHE RUBA SCATOLE DI COLORI	QUALCUNO CHE RUBA I COLORI AL BAMBINO	QUALCUNO CHE RUBA I COLORI ALL'ARCOB	QUALCUNO CHE RUBA I COLORI DI UN GIARDINO											
IPOTESI																					

❑ IPOTESI SULLA TIPOLOGIA TESTUALE

DOMANDE STIMOLO:

- CHE TIPO DI TESTO CONTERRÀ IL LIBRO: UN RACCONTO FANTASTICO, UNA STORIA VERA, UN TESTO SCIENTIFICO SUGLI ANIMALI DELLA FORESTA, LE ISTRUZIONI PER DIPINGERE CON LE TEMPERE...?
- DA CHE COSA L'HAI CAPITO? (TABELLA 1)

❑ IPOTESI SUL CONTENUTO DEL LIBRO

DOMANDE STIMOLO:

- DAL TITOLO E DALL'ILLUSTRAZIONE SI PUÒ CAPIRE SE CI SARÀ UN PROTAGONISTA E QUALE? SE CI SARANNO DEI PERSONAGGI E QUALI? CHE COSA FARANNO IL PROTAGONISTA E GLI ALTRI PERSONAGGI? DOVE E QUANDO AGIRANNO?
- DA CHE COSA L'HAI CAPITO? (TABELLA 1)

❑ IPOTESI SULLA TIPOLOGIA DEL LADRO

- DISEGNO INDIVIDUALE

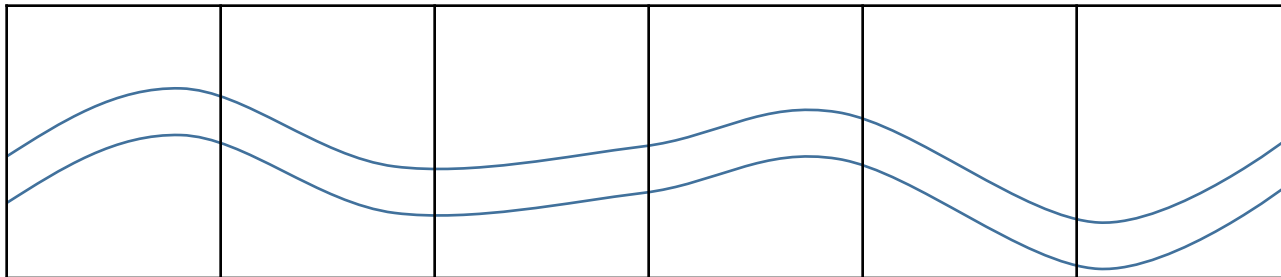
Modello di schema per il controllo dell'esattezza delle previsioni

Attività collettiva

	DESCRIZIONE	INDIZI (da che cosa l'hai capito?)
TIPO DI TESTO		
PROTAGONISTA		
ALTRI PERSONAGGI		
CONTENUTO IN BREVE		

Un gioco cooperativo: i custodi dei colori

- formazione di gruppi di 3 o 4 elementi, ciascuno individuato dal nome di un colore
- preparazione tracciato di base (fig.1)
- distribuzione materiale (colori primari, piattini, pennelli)
- preparazione mescolanze con modalità cooperative
- pittura
- ricomposizione disegni



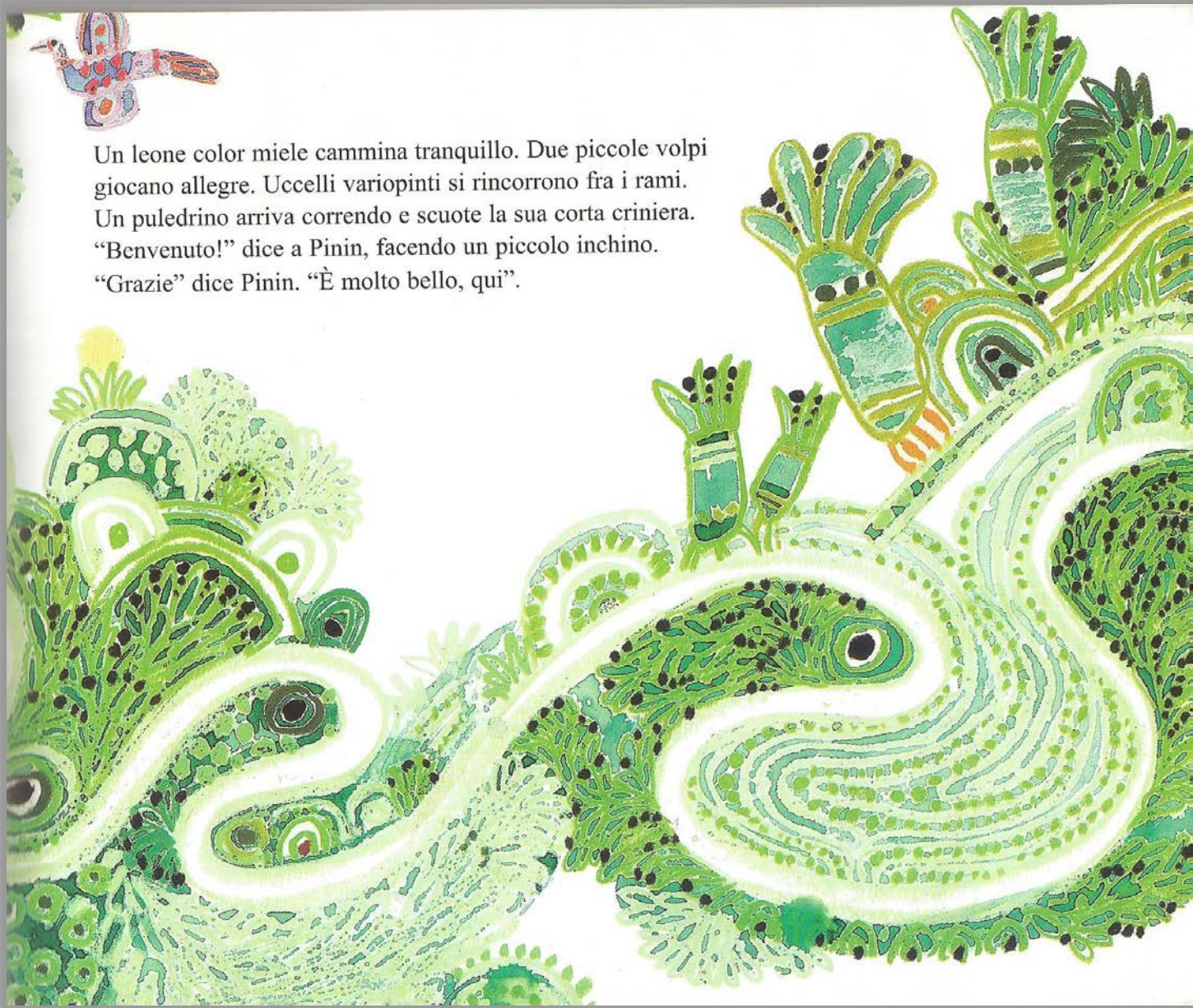
Fase 2: ELABORAZIONE - durata: 4 ore

In questa storia c'è un bambino di nome Pinin. A Pinin piaceva molto camminare. "Chissà che cosa c'è al di là delle colline?" si chiedeva. Un giorno decide di scoprirlo. Cammina cammina, finalmente arriva in un bellissimo giardino, il più grande e il più bello che abbia mai visto, con molti alberi e fiori dai colori brillanti. Non ci sono esseri umani in questo giardino, ma solo animali che passeggiano liberi tra l'erba alta e soffice.






Un leone color miele cammina tranquillo. Due piccole volpi
giocano allegre. Uccelli variopinti si rincorrono fra i rami.
Un puledrino arriva correndo e scuote la sua corta criniera.
“Benvenuto!” dice a Pinin, facendo un piccolo inchino.
“Grazie” dice Pinin. “È molto bello, qui”.



L'ambiente

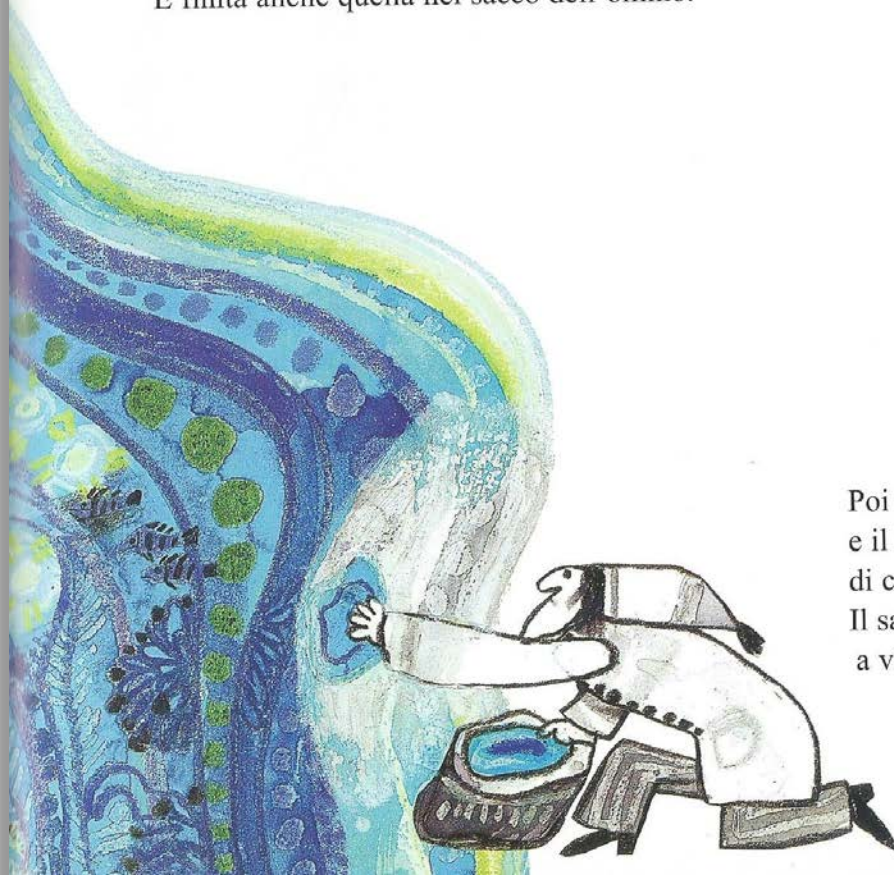
- lettura della parte iniziale del racconto
- verifica ipotesi su genere testuale, protagonista, luogo, tempo
- individuazione caratteristiche prima parte del racconto
- domande stimolo: di chi/che cosa si parla?
- ricerca di un nome per indicarne la funzione
- ricerca di un'icona adeguata
- sintesi in una tabella alla LIM

AMBIENTE	SI PARLA DI:
	il protagonista
	le sue azioni
	il tempo
	lo spazio

A un tratto l'aria rabbrivisce, l'erba si piega, il puledro drizza le orecchie.
Compare all'improvviso uno strano omino, lungo e sottile, grigio come
l'ombra della sera. Sulle spalle ha un grosso sacco e in mano ha una spugna.
Che cosa vorrà fare?



Si avvicina pian piano al pavoncello, lo tocca con la sua spugna magica e, mamma mia! Tutti i colori lasciano precipitosamente le penne della coda e s'infilano a capofitto nel sacco dell'omino. Poi si avvicina ai pettirossi chiacchieroni e li sfiora appena con quella sua spugnetta: dov'è ora la macchia rossa sul loro petto? È finita anche quella nel sacco dell'omino.



Poi è la volta del lago: un tocco appena, e il lago rabbrivisce, diventando di colpo tutto grigio. Il sacco dell'omino intanto si gonfia a vista d'occhio.


Gli eventi d'inizio

- lettura seconda parte del racconto
- verifica ipotesi sul titolo
- verifica correttezza disegno
- riflessione sugli indizi che segnalano l'evento inaspettato
- ricerca di un nome per indicarne la funzione
- ricerca di un'icona adeguata
- sintesi in una tabella alla LIM

EVENTI D'INIZIO	SI PARLA DI:
	Un fatto inaspettato cambia la situazione
	Il protagonista è in difficoltà
	Il protagonista dovrà trovare una soluzione

La risposta interna

- ❑ lettura terza parte del racconto
- ❑ riflessione su indizi linguistici, grafici e iconici che segnalano il tipo di risposta che hanno i personaggi al fatto inatteso
- ❑ **domande stimolo**: che posizione ha Pinin? che espressione ha in viso? perché l'omino grigio ha la testa girata verso di lui? che nome si può dare all'emozione che prova il protagonista?
- ❑ ricerca di un nome per indicare la nuova funzione
- ❑ ricerca di un'icona adeguata
- ❑ sintesi in una tabella alla LIM

RISPOSTA INTERNA	SI PARLA DI:
	Il protagonista reagisce provando un'emozione
	Il protagonista attiva il suo pensiero per fare un piano


Il tentativo

❑ **riflessione sulla richiesta d'aiuto della parte precedente**

❑ **domande stimolo:**


a chi sono rivolte queste parole?

per il lettore è possibile intervenire nella storia in aiuto dei personaggi? che soluzione ci sentiremmo di suggerire?

TENTATIVO	SI PARLA DI:
	Il protagonista realizza il piano per risolvere il problema

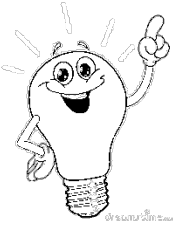
La conseguenza

- ❑ lettura quarta parte del racconto
- ❑ puntualizzazione vari tentativi del protagonista e rispettive conseguenze
- ❑ **domande stimolo**: Che conseguenza provoca la risata di Pinin? È la soluzione definitiva? Qual è il tentativo successivo? E la sua conseguenza? Qual è il tentativo finale?
- ❑ ricerca di un nome per indicare la nuova funzione
- ❑ ricerca di un'icona adeguata
- ❑ sintesi in una tabella alla LIM

CONSEGUENZA	SI PARLA DI:
	Il tentativo può avere un risultato positivo o negativo
	Se il risultato è negativo il protagonista fa altri tentativi

La reazione

- ❑ lettura quinta parte del racconto
- ❑ **domande stimolo:** Il finale si chiude positivamente o negativamente? Si può parlare di un vincitore o eroe? Chi è? Com'è alla fine il protagonista? Che cosa fa? Si può parlare di un nemico o antagonista? Chi è? Com'è alla fine l'omino grigio? Che cosa fa? Come sono il giardino e i suoi abitanti?
- ❑ ricerca di un nome per indicare la nuova funzione
- ❑ ricerca di un'icona adeguata
- ❑ sintesi in una tabella alla LIM

REAZIONE	SI PARLA DI:
	Il protagonista prova delle emozioni e ha dei pensieri come reazione alla conseguenza
	Il protagonista fa delle azioni che esprimono i suoi sentimenti e i suoi pensieri

Sintesi al termine del percorso di elaborazione - piccolo gruppo

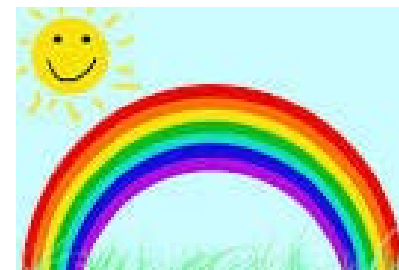
CONFRONTATEVI NEL GRUPPO E COMPLETATE LA TABELLA.

	Come erano prima dell'ultimo tentativo	Come sono cambiati alla fine	Che cosa fanno alla fine
Il leone			
Il lago			
Il salice			
L'erba			
Il ladro			
Pinin			







Fase 3: OUTPUT e feedback forniti - durata: 2 ore

Un gioco cooperativo: i custodi dell'arcobaleno

- preparazione strisce dell'arcobaleno
- distribuzione ai gruppi per la coloritura
- assegnazione materiali differenziati ai gruppi dei colori primari e a quelli dei colori secondari
- condivisione dei colori tra i gruppi
- coloritura strisce
- montaggio strisce nella forma dell'arcobaleno



Lo schema finale del racconto ben formato

AMBIENTE	<i>SI PARLA DI:</i>
	il protagonista
	le sue azioni
	il tempo
	lo spazio
EVENTI D'INIZIO	<i>SI PARLA DI:</i>
	Un fatto inaspettato cambia la situazione
	Il protagonista è in difficoltà
	Il protagonista deve trovare una soluzione
RISPOSTA INTERNA	<i>SI PARLA DI:</i>
	Il protagonista reagisce provando un'emozione
	Il protagonista attiva il suo pensiero per fare un piano
TENTATIVO	<i>SI PARLA DI:</i>
	Il protagonista realizza il piano per risolvere il problema
CONSEGUENZA	<i>SI PARLA DI:</i>
	Il tentativo può avere un risultato positivo o negativo
	Se il risultato è negativo il protagonista fa altri tentativi
REAZIONE	<i>SI PARLA DI:</i>
	Il protagonista prova delle emozioni e ha dei pensieri come reazione alla conseguenza
	Il protagonista fa delle azioni che esprimono i suoi sentimenti e i suoi pensieri

La revisione dello schema del racconto ben formato

- Consolidamento dei termini specifici
- Completamento in piccolo gruppo di una parte della tabella di sintesi riferendosi al contenuto del racconto
- Scelta, in ogni gruppo, di un rappresentante che relazioni alla classe l'attività svolta.
- Autovalutazione sul lavoro svolto
- Domande stimolo: È stato positivo procedere per indizi e ipotesi anche nella comprensione di un racconto? Quali difficoltà e quali punti di forza può avere questa metodologia? Qual è secondo voi l'utilità di elaborare uno schema come quello costruito alla LIM? Quali sono stati i vantaggi o gli svantaggi di lavorare in piccolo gruppo? Che cosa avete imparato con questa attività? Quali aspetti di questa esperienza vorreste ritrovare in altre esperienze di apprendimento?

Valutazione e verifica degli apprendimenti
durata: 2 ore

VERIFICA IN ITINERE

PRIMA DI LEGGERE IL RACCONTO
SOFFERMATI SUL TITOLO E OSSERVA CON
ATTENZIONE IL DISEGNO.

LA SCARPA A MOLLE



RISPONDI CON UNA X SOTTO SÌ O NO.
SECONDO TE IL RACCONTO PARLERÀ DI:

	SÌ	NO
La scarpa di un pagliaccio del circo		
Una scarpa magica		
Una scarpa modificata da un bambino		
Un calciatore famoso		
Bambini che giocano a calcio		
Uno stadio di calcio		
Un campetto di calcio		
Un pallone		
Una partita di calcio		
Una partita di pallavolo		

SECONDO TE IL RACCONTO SARÀ:

una fiaba un racconto fantastico un racconto realistico

DA CHE COSA L'HAI CAPITO? _____

LEGGI IL RACCONTO E VERIFICA LE TUE IPOTESI.

La scarpa a molle

Albertino detto Tino era un ragazzino con l'argento vivo addosso: non stava fermo un secondo, nemmeno quando mangiava, nemmeno quando dormiva. Un bel pomeriggio di primavera cercò le sue amatissime scarpe da calcio per andare nel campetto vicino a casa a giocare con gli amici. Disordinato com'era le trovò sotto il suo letto, se le infilò frettolosamente e, come era solito fare, non le allacciò, ci voleva troppo tempo, doveva correre fuori dai compagni di gioco che lo aspettavano impazienti.

Corri, dribbla, spintona, salta... Tino, a un certo punto, si trovò davanti alla rete pronto a fare gol ma quando calciò con forza il pallone la scarpa non allacciata partì via come un razzo e finì in rete al suo posto. Naturalmente l'arbitro annullò il gol.

Tino, molto arrabbiato, raccolse la sua scarpa e la sbatté a terra con violenza per punirla ma quella rimbalzò come se avesse le molle saltando di qua e di là nel campetto.

"Presto, aiutatemi a prenderla!" gridò Tino, e tutti a correre di qua e di là dietro alla scarpa finché questa saltò così in alto da fermarsi tra i rami di un grosso albero.

Si dovette chiamare il giardiniere con la sua lunga scala per arrivare fin lassù, ma la scarpa non voleva scendere "Voglio diventare un nido per gli uccellini piuttosto che essere calzata da quel birichino che non ha cura di me".

Tino dovette promettere di pulire e lustrare le scarpe dopo ogni partita, di allacciarle per bene e di non sbatacchiarle perché la scarpa fuggitiva tornasse giù e gli permettesse di finire la partita.

VERIFICA FINALE

- ✓ Osservate con attenzione la schermata che mostra lo schema vuoto ricavato con il lavoro di comprensione di “il ladro di colori”.
- ✓ Leggete con attenzione le parti di testo contenute nelle caselle a destra dello schema e identificate ognuna da una lettera;
- ✓ Ogni gruppo ha ricevuto una scheda cartacea con lo stesso schema. una delle sei parti, diversa per ogni gruppo, è evidenziata da un colore.
- ✓ Ogni gruppo ha il compito di individuare alla lim la parte del racconto che corrisponde a quella colorata della sua scheda.
- ✓ Una volta fatta la ricerca ogni gruppo riporta la lettera che la identifica nello spazio corrispondente della scheda.
- ✓ Un rappresentante di ogni gruppo trascina alla lim la sua parte di testo al posto giusto nello schema.

SCHEMATA DELLA LIM

AMBIENTE	Aiuto! L'acqua era fredda e scorreva veloce tra salti e cascatelle portandosi via la spaventata Paloma. A
EVENTI D'INIZIO	Paloma era una cagnetta randagia, felice della sua vita senza catene né padroni. Gironzolava tranquillamente nei cortili delle case di campagna in cerca di un amico con cui misurarsi nella corsa o con cui stendersi a prendere il sole. B
RISPOSTA INTERNA	Un bel giorno d'estate, mentre se ne andava trotterellando lungo la riva di un fosso, si posò sulla sua coda una libellula verde-azzurra. Paloma la vide con la coda dell'occhio e subito cercò di afferrarla con i denti ma l'insetto svolazzava posandosi ora sul dorso ora sulla testa. La cagnetta era molto infastidita e finì per darsi un morso, poi cominciò a girare intorno a se stessa in modo così vorticoso che perse l'equilibrio e finì nel fosso. E
TENTATIVO	"Povera piccola!" esclamò con compassione il bambino, "Ti porterò a casa con me" e la avvolse nella sua felpa per asciugarla e riscaldarla. "Forse è la volta buona, forse non mi mette le catene" pensava Paloma e intanto sognava una ciotola traboccante di bocconcini, come ne vedeva ogni tanto davanti alle cucce dei suoi simili. D
CONSEGUENZA	La vide proprio allora un bambino che raccolse da terra un bel ramo robusto e lo tese verso la malcapitata cagnetta cercando di fermarla: "Dai, aggrappati, aggrappati" le gridava. F
REAZIONE	Paloma si afferrò con la sola cosa che aveva libera: i denti. Si tenne forte forte e il bambino riuscì a trascinarla a riva. C

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

RIFLETTO

RISPONDI CON UNA X

DALLE ATTIVITÀ SU: "IL LADRO DI COLORI" HO IMPARATO A:

	LEGGERE CORRETTAMENTE A VOCE ALTA
	RICONOSCERE UN RACCONTO FANTASTICO
	FARE DELLE PREVISIONI SU UN RACCONTO
	SCRIVERE UN RACCONTO FANTASTICO
	CAPIRE COME È FATTO UN RACCONTO

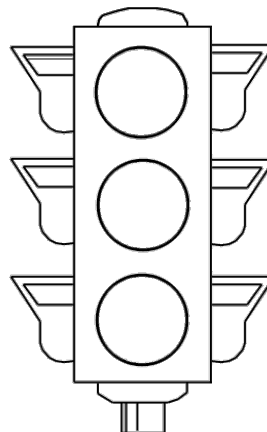
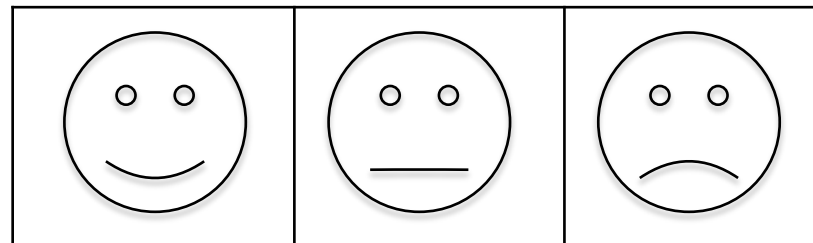
DAL LAVORO DI GRUPPO HO IMPARATO A:

	CONOSCERE MEGLIO I MIEI COMPAGNI
	GIOCARE CON I MIEI COMPAGNI
	CONFRONTARE LE MIE IDEE CON QUELLE DEGLI ALTRI
	PRENDERE ACCORDI PER IL POMERIGGIO
	LAVORARE INSIEME

MI VALUTO

RISPONDI COLORANDO

DURANTE LE ATTIVITÀ MI SONO SENTITO:



HO SVOLTO LE ATTIVITÀ FACILMENTE

HO FATTO DEI PROGRESSI

HO BISOGNO DI PIÙ TEMPO

OSSERVAZIONE DEGLI ALUNNI NEL CORSO DELLA LEZIONE RIFLESSIVA

Legenda: N= niente; P=poco; A=abbastanza; M=molto

ALUNNI	Ascolta con interesse	Pone domande significative	Richiede spiegazioni	Continua e sviluppa i discorsi altrui	Elabora ipotesi e le giustifica	Se richiesto chiarisce la sua comunicazione	Si impegna nella soluzione dei problemi	Connette ai nuovi contenuti le conoscenze personali	Offre spunti ideativi e creativi
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
6.									
.....									