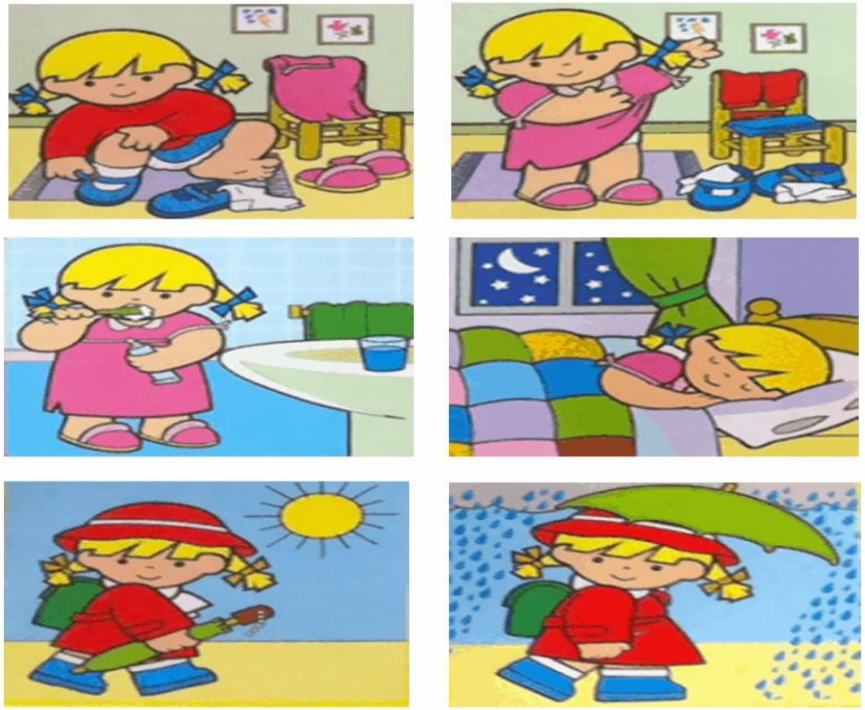
LABORATORIO BES

Docente neoimmessa- primaria comune
DE NATALE MARIASSUNTA

Anno 2019/2020

TITOLO

LA MIA GIORNATA SULLA LINEA DEL TEMPO



DESCRIZIONE DELLA CLASSE E DELL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

La lezione è rivolta ad una classe prima composta da 18 alunni (10 maschi e 6 femmine), il gruppo è eterogeneo e affiatato. È presente un alunno con **disabilità intellettiva di grado lieve**, la sua permanenza a scuola **è serena.**
Si caratterizza un buon livello di collaborazione sia tra pari che con le insegnanti. Il livello di partecipazione e interesse per le attività proposte è buono, tuttavia il livello di attenzione necessita talvolta dell'intervento dell'insegnante con strategie adeguate.

…DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO Settembre 2012

Dunque il «fare scuola» oggi significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale.
Al contempo significa curare e consolidare le competenze e i saperi di base, che sono irrinunciabili perché sono le fondamenta per l'uso consapevole del sapere diffuso e perché rendono precocemente effettiva ogni possibilità di apprendimento nel corso della vita.

SCUOLA INCLUSIVA

Inclusione

(D.M. del 27/12/2012)

Includere vuol dire, in ogni momento dell'esistenza, trovarsi immersi in ambienti di vita accoglienti, sereni, che favoriscano lo star bene con se stessi e con gli altri e, quindi, parlare di inclusione significa riferirsi a tutti i bambini, senza soffermarsi esclusivamente, su quelli con Bisogni Educativi Speciali.

Cornice dell’intervento

Disciplina
STORIA

ITALIANO

ARTE E IMMAGINE

DISCIPLINA COINVOLTA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
STORIA	**Usa la linea del tempo per organizzare informazioni, conoscenze, periodi e individuare successioni, contemporaneità , durate, periodizzazioni.**	• Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati. • Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali, mutamenti, in fenomeni ed esperienze vissute e narrate: la successione delle azioni effettuate nella giornata; i giorni della settimana; i mesi e le stagioni; la trasformazione di oggetti, ambienti, animali e persone nel tempo … • Comprendere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione e la rappresentazione del tempo (orologio, linea temporale). • Organizzare le conoscenze acquisite in semplici schemi temporali (linee del tempo, sequenze cronologiche.

DISCIPLINA COINVOLTA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
ITALIANO	• L'allievo partecipa a scambi comunicativi conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. • Ascolta e comprende testi orali "diretti" o "trasmessi" dai media cogliendone il senso, le informazioni principali e lo scopo.	• Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) intervenendo in modo pertinente. • Comprendere l'argomento principale di discorsi affrontati in classe. • Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta. • Raccontare storie personali o fantastiche esplicitando le informazioni necessarie perché il racconto sia comprensibile per chi ascolta, con l'aiuto di domande stimolo dell'insegnante. • Recitare conte, filastrocche, poesie. • Ricostruire verbalmente le fasi di un'esperienza vissuta a scuola o in altri contesti con la guida di immagini, domande. • Ampliare il patrimonio lessicale e usare in modo appropriato le parole man mano apprese.

DISCIPLINA COINVOLTE	TARGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
ARTE E IMMAGINE	L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico- espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).	• Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici.

1. Comunicazione della madrelingua
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Imparare ad imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa ed imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale

2006

1. Comunicazione della madrelingua
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia
4. Competenza digitale
5. Imparare ad imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa ed imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale

2018

COMPETENZE CHIAVE

PROGETTAZIONE

Scelte metodologiche	Tenendo in considerazione il contesto classe (classe prima, inizio secondo quadrimestre: un gruppo di alunni non ha ancora acquisito del tutto le strumentalità della letto-scrittura) la presenza dell'alunno con disabilità, si preferisce puntare l'attenzione sui seguenti aspetti, al fine di realizzare il processo inclusivo: • Preferenza di attività ludico - esperenziali; • Attenzione alla dimensione sociale dell'apprendimento (costruttivismo) • Uso della LIM • Apprendimento cooperativo • Scaffolding • Assetto laboratoriale • Brainstorming

Tempi	Inizio secondo quadrimestre, 7 ore
Strumenti	Mediatori attivi – iconici e simbolici, LIM
Materiali	Cartelloni e materiale di cancelleria, cerchi, manufatti in das
Prerequisiti	Le paroline del tempo

STRATEGIE INCLUSIVE

- Il PEI è raccordato e coerente ai traguardi e agli obiettivi della classe. In rapporto alla disabilità gli obiettivi saranno semplificati e ridotti. Sarà ampliata la scelta di mediatori didattici di tipo iconico. L'uso delle TIC è stato scelto per il grado di inclusività che gli strumenti e i linguaggi apportano, infatti le tecnologie possono facilitare i processi inclusivi se garantiscono all'alunno non solo il fare come gli altri, ma il fare insieme agli altri, secondo il paradigma del costruttivismo sociale.
- Per le stesse ragioni sono state privilegiate metodologie didattiche che prevedono il lavoro cooperativo con esclusione di attività individuali.

ATTIVITA’

FASE 1- I RITMI DEL GIORNO

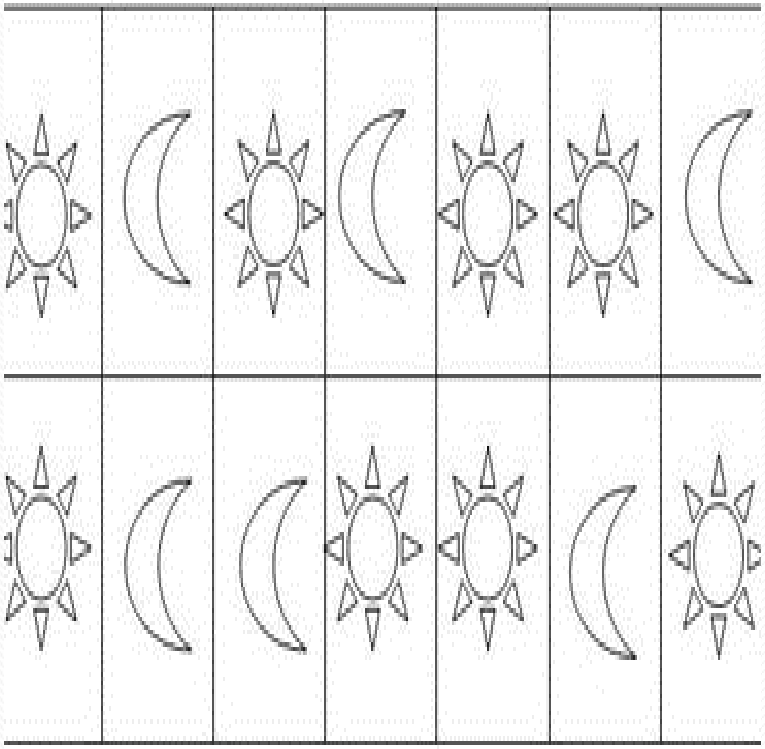
Durata 1.30h

Creiamo un setting laboratoriale in cui i bambini possono colorare con diverse tecniche: pennarelli, tempere o colori acrilici dei manufatti in das di forma sferica precedentemente realizzati, per un lato di giallo e per l’altro di blu.
Coinvolgiamo l’alunno DVA come protagonista di un gioco motorio in cui, con l’aiuto dell’insegnante di sostegno, chiederà ai compagni di mostrare la parte gialla in risposta alla parola GIORNO e quella blu alla parola NOTTE.

FASE 2 -A RITMO IN PALESTRA
Durata 1.00h

Ci rechiamo in palestra e chiediamo ai bambini di eseguire un percorso saltellando a piedi uniti e poi a piedi alternati da un cerchio all'altro.
Quando tutti i bambini avranno effettuato il percorso, faremo notare che i cerchi erano alternati in giallo e blu. L'insegnante di sostegno mostrerà la successione dei cerchi.
Ricorderà loro qualcosa?

FASE 3 -COMPITO DI REALTA’
Durata 1.00h



Tornati in classe facciamo riflettere i bambini sul fatto che il giorno e la notte hanno un ritmo ciclico. Chiediamo di colorare una scheda e rappresentare sul quaderno una serie di quadrati gialli e blu come un percorso per tutta la pagina. L’insegnante di sostegno predisporrà una scheda con i quadrati già rappresentati solo da colorare a ritmo.
Per fortuna è una bella giornata di sole, facciamo notare ai bambini come durante il tempo passato a scuola la luce illumina «a turno» i loro volti in base a come sono seduti. Questo significa che con il passare delle ore il Sole cambia la sua posizione nel cielo.

FASE 4- LIM e BRAINSTORMING
Durata 1.00 h

Con l'aiuto della LIM mostriamo ai bambini dei video sui vari momenti della giornata associandoli ai rispettivi nomi: mattina, pomeriggio, sera e notte.
Proiettiamo la pagina del nostro libro di testo inerente all'argomento.
Segue attività di Brainstorming in cui, con opportune domande-stimolo, i bambini raccontano come sono differenziati i loro momenti della giornata. Con l'auto dell'insegnante le risposte (parole e disegni vengono segnate sulla LIM). Si cerca la partecipazione dell'alunno con disabilità, opportunamente incoraggiato ad intervenire.

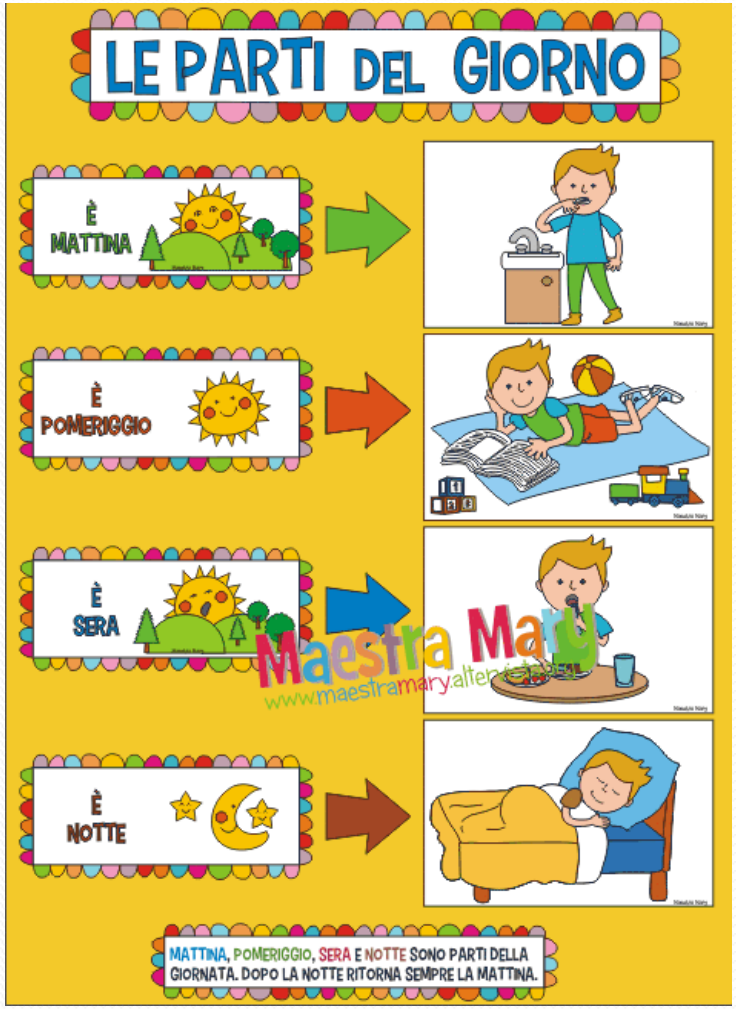
FASE 5- LAVORIAMO INSIEME: IL COOPERATIVE LEARNING

Durata 1.30 h

La classe è suddivisa in gruppi di lavoro, perché il lavoro di gruppo permette il mutuo aiuto o mutuo insegnamento, promuove la discussione in classe e aumenta l'autostima; inoltre il sapere è condivisione e può essere appreso tra pari (Vygotskij).

L'insegnante crea 4 gruppi che rappresentano le parti della giornata in base alle caratteristiche di ognuno, inserendo il diversamente abile con i compagni che hanno maggiori competenze prosociali.

Si chiede a questo punto di creare disegni e didascalie che raffigurino le azioni da loro compiute durante il giorno e si struttura una grande linea del tempo da affiggere in classe.



FASE 6 IMPARIAMO UNA FILASTROCCA
Durata 1.00 h

La giornata di Marco

Ogni giorno di buon mattino

corre a scuola il bambino.

Mezzogiorno che gran fame!

Mangerà pane e salame.

Pomeriggio: giunge l'ora

di tornare a casa ancora.

Si riunisce quando è sera

la famiglia tutta intera.

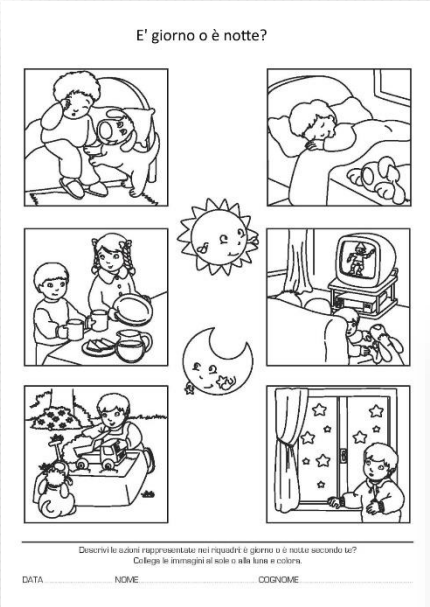
Poi si cena e, per finire,

quando è notte

si va tutti a dormire

www.favolefantasia.com

VERIFICA



E' giorno o è notte?

Descrivi le azioni rappresentate nei riquadri: è giorno o è notte secondo te?
Collega le immagini al sole o alla luna e colora.

DATA ..... NOME ..... COGNOME .....

LEGGI LE FRASI E METTI IL NUMERO GIUSTO AI DISEGNI.

1. È MATTINA E MATTEO SI SVEGLIA.
2. È POMERIGGIO E MATTEO GIOCA COL PALLONE.
3. È SERA E MATTEO CENA CON I GENITORI.
4. È NOTTE E MATTEO DORME.

Le parti del giorno

• Disegna e scrivi alcune cose che fai nei diversi momenti della tua giornata.

MATTINA

POMERIGGIO

SERA

NOTTE

• Obiettivo didattico: conoscere le parti della giornata.

©Pianetabambini.it Pagina 3

Le parti del giorno

• Scrivi sui puntini a quale parte del giorno si riferiscono le vignette.

MATTINA - POMERIGGIO - SERA - NOTTE

Giulia si sveglia.
È .....

Giulia gioca.
È .....

Giulia cena.
È .....

Giulia dorme.
È .....

• Obiettivo didattico: conoscere le parti della giornata.

©Pianetabambini.it Pagina 1

Esempi di verifiche

Verifica e valutazione

La **verifica** è lo strumento necessario per la valutazione degli apprendimenti, delle attività di gruppo, delle relazioni.

La **valutazione** PRECEDE,ACCOMPAGNA E SEGUE i percorsi curricolari(I.N.2012)

Iniziale

- Giochi motori per individuare i livelli di partenza e i bisogni degli alunni.

In itinere

- con osservazione dei momenti di lavoro per migliorare l'efficacia del percorso.

Finale

- con prove strutturate

Valutazione di processo

- con rubrica valutativa

Autovalutazione con domande-stimolo

- che guidano il bambino a percepire come si è percepito nella realizzazione del compito significativo. Come possibile strumento di registrazione usiamo degli smile.
- Che guidano l'insegnante a rimodulare l'azione grazie a un questionario.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

INDICATORI	LIVELLO AVANZATO	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE
Collocare particolari eventi (attività quotidiane dell'alunno e dei suoi familiari) in momenti precisi (mattina, pomeriggio, sera, notte) della giornata.	*L'alunno colloca in autonomia eventi in momenti precisi della giornata.*	*L'alunno colloca attività quotidiane in momenti precisi della giornata.*	*L'alunno con l'aiuto dell'insegnant e colloca attività quotidiane in momenti precisi della giornata.*	*L'alunno solo con l'aiuto dell'insegnant e colloca attività quotidiane in momenti precisi della giornata.*

AUTOVALUTAZIONE DELL'ALUNNO

	Molto	Abbastanza	Poco
Ti è piaciuta l'attività che abbiamo svolto?			
Hai partecipato al lavoro di gruppo?			
Ti sei divertito nei giochi motori?			
Hai rispettato i turni di parola e di ascolto?			

VALUTAZIONE DELL'INSEGNANTE

Questionario di autovalutazione dell'insegnante.

- Ho stimolato la partecipazione di tutta la classe?
- Ho coinvolto l'alunno con disabilità?
- Ho rispettato gli stili di apprendimento?
- Ho ottenuto dei risultati apprenditivi e formativi?

«Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco.»

Bruno Munari

GRAZIE PER L'ATTENZIONE.