

**IST.COMPR. SIANO VIA ROMA Siano 84088 SA SAIC89800D**  
**Riepilogo della struttura del progetto**

## **1. Informazioni generali sul Corso**

Titolo del corso	Raccontami una storia
Obiettivo/Azione	C/1
Data inizio corso	02/03/2012
Data fine corso	15/06/2012
Totale ore	50
Numero destinatari	26
Tipologia destinatari	Alunni

## 2. Riepilogo attività

Attività previste	Contenuti	Competenze specifiche	Metodologie	Luoghi	Ore Didattica
Fase di accoglienza.	Accoglienza dei corsisti. Formazione del gruppo. Somministrazione del test d'ingresso. Rilevazione dei bisogni formativi.				1.00
Lettura di testi	Lettura plurisemiotica: i fumetti dei nostri nonni e i fumetti dei giorni nostri	Possiede il piacere alla lettura. Inventa un racconto. Sa rielaborare un racconto. Sa sviluppare capacità fantastiche ed immaginative. Trasferisce conoscenze pregresse in contesti nuovi.	Didattica laboratoriale	Aula	2.00
Attività ludico – creative	Attivare dinamiche di socializzazione e di conoscenza della propria identità	Mette in pratica dinamiche socializzanti. Utilizza le risorse individuali e di gruppo attraverso la collaborazione e attiva dei partecipanti. Sa esprimersi con lo	Cooperative Learning Discussione	Aula	3.00

		schema psico-corporeo. Sa scoprire le proprie emozioni.			
L'autostima	Lavoro sull'autostima: Locus of control; Stile di attribuzione; Senso di autoefficacia; Motivazione	Ha maturato l'autostima e la motivazione. Mette in pratica dinamiche socializzanti. Sa esprimersi con lo schema psico-corporeo. Sa scoprire le proprie emozioni.	Cooperative Learning Discussione	Aula	3.00
Percorso di individuazione e differenziazione	Il proprio senso di responsabilità La coscienza della cultura di appartenenza	Utilizza il proprio senso di responsabilità. Mette in pratica dinamiche socializzanti.	Cooperative Learning Discussione Simulazione/Role playing	Aula	3.00
Letture e scrittura creativa di testi	Ideare e scrivere un fumetto del gruppo classe utilizzando le risorse individuali e di gruppo attraverso la collaborazione attiva dei partecipanti	Utilizza le risorse individuali e di gruppo attraverso la collaborazione attiva dei partecipanti. Inventare un racconto. Possiede il lessico specifico. Sa rielaborare un racconto. Sa usare le competenze	Didattica laboratoriale	Aula	3.00

		linguistiche.			
Le emozioni	Giochi, questionario ed esercitazioni. Visione di un filmato. Giochi per far emergere le emozioni provate.	Sa scoprire le proprie emozioni. Sa esprimersi con lo schema psico-corporeo. Utilizza il proprio senso di responsabilità.	Cooperative Learning Didattica laboratoriale Simulazione/Role playing	Aula	6.00
Test di verifica	Test a risposta aperta	Possiede la capacità di autovalutazione. Ha maturato l'autostima e la motivazione. Mette in pratica dinamiche socializzanti. Possiede il piacere alla lettura. Sa esprimersi con lo schema psico-corporeo. Sa sviluppare capacità fantastiche ed immaginative. Trasferisce conoscenze pregresse in contesti nuovi. Utilizza le risorse individuali e di gruppo attraverso la			1.00

		collaborazione attiva dei partecipanti.			
La scrittura creativa	Giochi linguistici. Alterazioni delle strutture narrative. Esercizi di stile. Inventare un racconto del gruppo classe.	Inventa un racconto. Possiede il lessico specifico. Possiede il piacere alla lettura. Sa rielaborare un racconto. Sa usare le competenze linguistiche. Trasferisce conoscenze pregresse in contesti nuovi.	Didattica laboratoriale	Aula	5.00
La comunicazione	La comunicazione dei bambini e le tecniche elementari di comunicazione	Possiede il lessico specifico. Possiede il piacere alla lettura. Sa esprimersi con lo schema psico-corporeo. Sa sviluppare capacità fantastiche ed immaginative.	Discussione Simulazione/Role playing	Aula	3.00
Il linguaggio fantastico	Giochi e lettura di racconti per scoprire conoscere ed utilizzare il linguaggio fantastico	Sa sviluppare capacità fantastiche ed immaginative. Inventa un racconto. Possiede il lessico specifico. Possiede il piacere alla lettura.	Cooperative Learning Simulazione/Role playing	Aula	3.00

		Sa usare le competenze linguistiche. Trasferisce conoscenze pregresse in contesti nuovi.			
Elementi di narrativa psicologicamente orientata	Giochi, lettura di testi per favorire l'espressione dello schema psico - corporeo. Il corpo e le emozioni	Sa esprimersi con lo schema psico-corporeo. Mette in pratica dinamiche socializzanti. Sa scoprire le proprie emozioni.	Didattica laboratoriale Simulazione/Role playing	Aula	6.00
Inventare un racconto	Scrittura creativa Giochi costruzione di un testo utilizzando un elenco di elementi di vario genere.	Trasferisce conoscenze pregresse in contesti nuovi. Inventare un racconto. Possiede il lessico specifico. Possiede il piacere alla lettura. Sa rielaborare un racconto. Sa usare le competenze linguistiche.	Cooperative Learning	Aula	3.00
Racconto di immagini e parole	Rielaborazione di un racconto associando alle parole suoni ed immagini	Sa rielaborare un racconto. Inventare un racconto. Possiede il lessico specifico. Possiede il piacere alla lettura.	Didattica laboratoriale	Aula	3.00

		Sa sviluppare capacità fantastiche ed immaginative. Sa usare le competenze linguistiche.			
Il progetto finale	Preparazione del prodotto finale: il fumetto Invenzione di un racconto e sua trasformazione in fumetto.	Trasferisce conoscenze pregresse in contesti nuovi. Inventa un racconto. Possiede il lessico specifico. Sa rielaborare un racconto. Sa usare le competenze linguistiche.	Cooperative Learning	Aula	2.00
Esercizi di laboratorio	Il rafforzamento delle abilità linguistiche	Sa usare le competenze linguistiche. Inventa un racconto. Possiede il lessico specifico. Sa rielaborare un racconto.	Didattica laboratoriale	Aula	2.00
Somministrazione del test di verifica finale	L'alunno riesce a valutare il proprio processo di apprendimento, riconoscendo i progressi raggiunti.	Ha maturato l'autostima e la motivazione. Inventa un racconto. Mette in pratica dinamiche socializzanti. Possiede il lessico specifico. Possiede il piacere alla lettura.			1.00

		<p>Sa esprimersi con lo schema psico-corporeo.  Sa rielaborare un racconto.  Sa sviluppare capacità fantastiche ed immaginative.  Sa usare le competenze linguistiche.  Utilizza il proprio senso di responsabilità.</p>			
<b>Totali Ore Attività</b>					<b>50</b>