

Ulisse, la terra dei ciclopi, raccontata

Scheda attività

- **Gruppo target:** 6+ anni
- **Durata:** 15 minuti, ma può essere adattata a seconda degli alunni.
- **Materiale necessario:**
 - le schede delle storie, i pittogrammi e le schede dei segni dello strumento di alfabetizzazione di CAA
 - un pannello con pittogrammi
 - opzionale: elementi di gioco d'ombra (allegato)
- **Competenza chiave:** alfabetizzazione

OBIETTIVI GENERALI

- Familiarizzare e appropriarsi di una storia per comprenderla meglio
- Raccontare una storia attraverso strumenti di CAA e stimolando la propria creatività.
- Stimolare i processi di memorizzazione e di creazione di significato



ATTUAZIONE

Per ogni elemento (personaggi, luogo, azione, emozione), i bambini possono scegliere lo strumento di CAA che preferiscono: una carta dei segni, un pittogramma o una carta della storia.

1. Prima di tutto, identificate e dividete la storia nelle diverse fasi principali: l'arrivo, l'incontro, il piano...
2. Per ogni episodio, chiedete ai bambini di trovare: i personaggi, il luogo, l'azione e l'emozione. Quindi, posizionano le carte (scegliendo il supporto CAA che preferiscono) sulla lavagna.
3. I bambini posizionano le carte nell'ordine cronologico della storia.
4. Possono poi raccontare la storia mostrando le carte, o firmando i momenti chiave, o ancora usando le carte della storia.

POTENZIALITÀ DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CAA

Questa attività è finalizzata allo sviluppo di diverse abilità CAA. Offrendo agli alunni la possibilità di scegliere lo strumento che preferiscono, questa attività mira a responsabilizzare ogni bambino e a dare la possibilità di scegliere il proprio mezzo di espressione.

Ogni strumento si concentra su aspetti diversi: le carte dei segni si concentrano sull'acquisizione del vocabolario della lingua dei segni; i pittogrammi invitano a una migliore comprensione dell'uso dei pittogrammi e a una maggiore inclusione; le carte delle storie servono come supporto all'espressione visiva e vocale.



Naturalmente, possono essere utilizzate anche con un approccio non verbale ed essere completate da segni o pittogrammi.

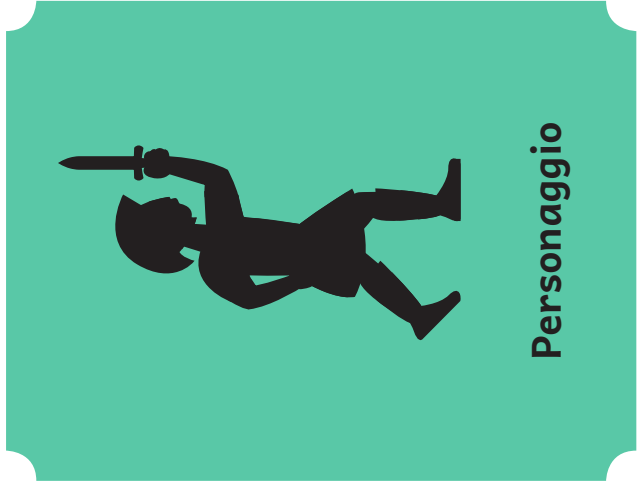
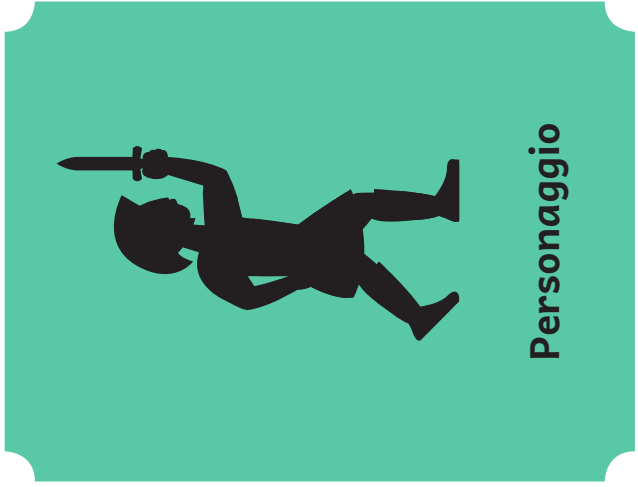
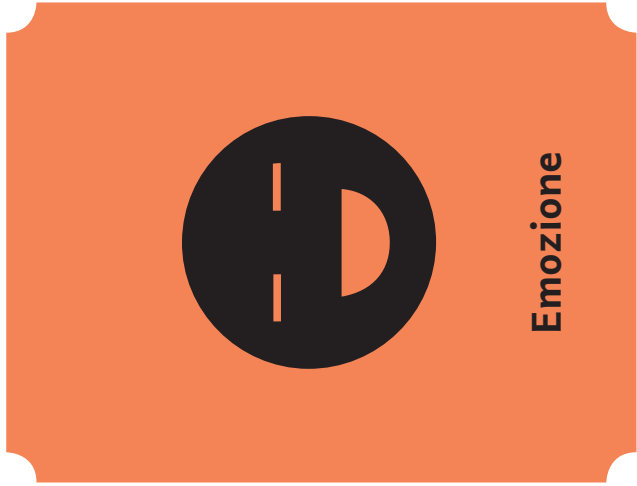
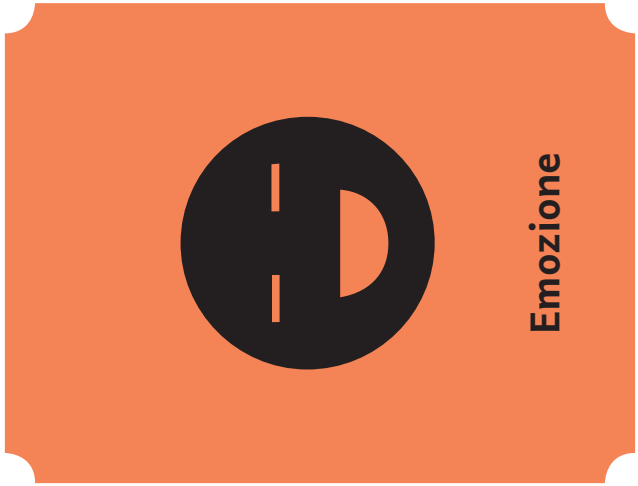
PER ANDARE OLTRE

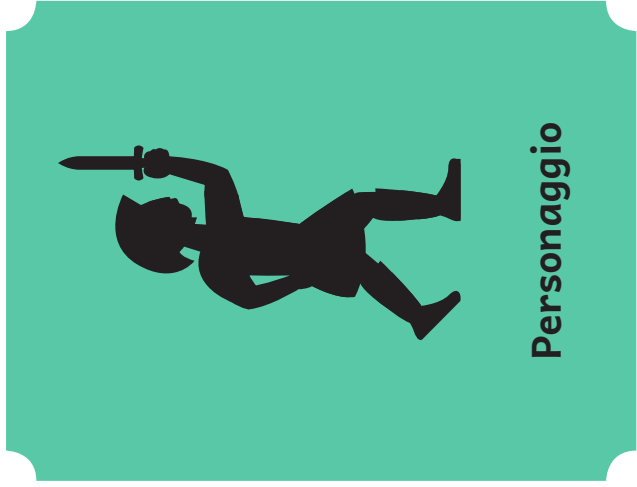
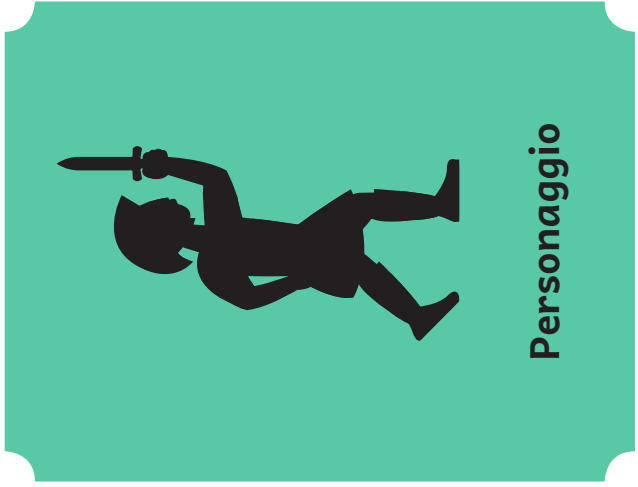
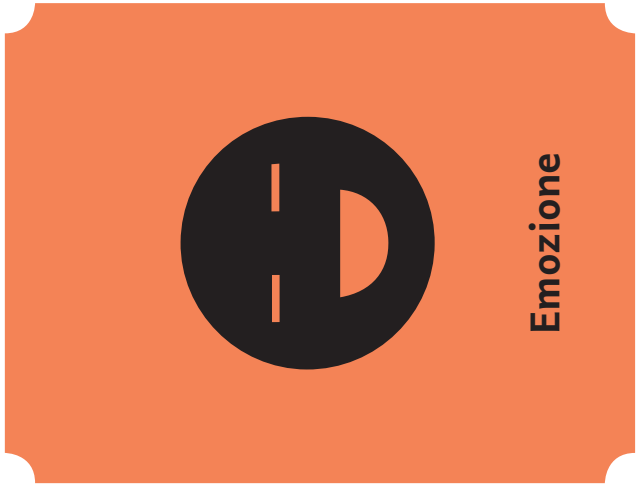
Due opzioni per sviluppare ulteriormente questa attività:

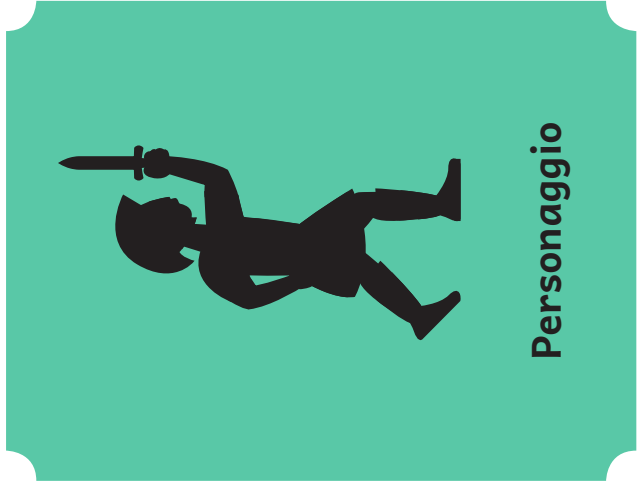
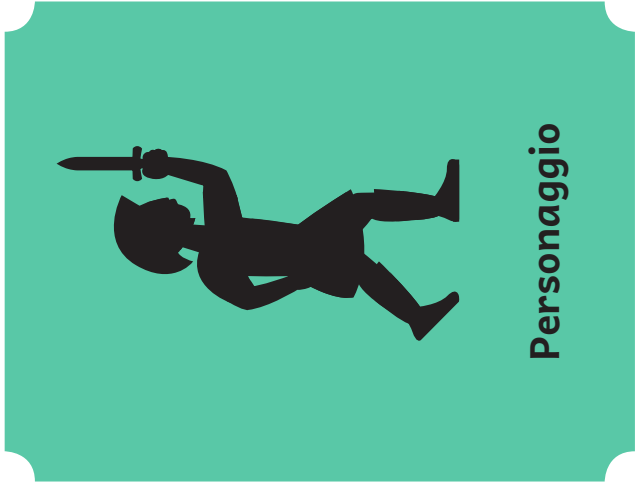
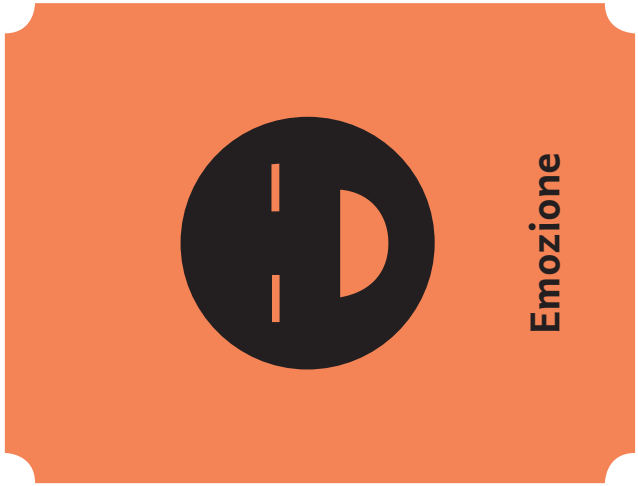
1. Se i bambini conoscono bene la storia, chiedete loro di fare lo stesso esercizio (posizionare le carte sulla lavagna), ma cambiando l'ordine cronologico e **reinventando una nuova storia**.
2. Un'altra opzione è quella di chiedere ai bambini di raccontare la storia, ma questa volta utilizzando gli **elementi del gioco delle ombre**. Il teatro delle ombre crea un'atmosfera più giocosa e mobilita altri sensi. Inoltre, può essere utilizzato sia per le performance di narrazione non verbale che verbale.

Per utilizzare il gioco delle ombre è necessario ritagliare gli elementi dal foglio del gioco delle ombre. Poi incollarli su un bastoncino. Una volta eseguiti questi passaggi, preparate uno sfondo bianco e una torcia per proiettare l'ombra degli elementi sulla parete.









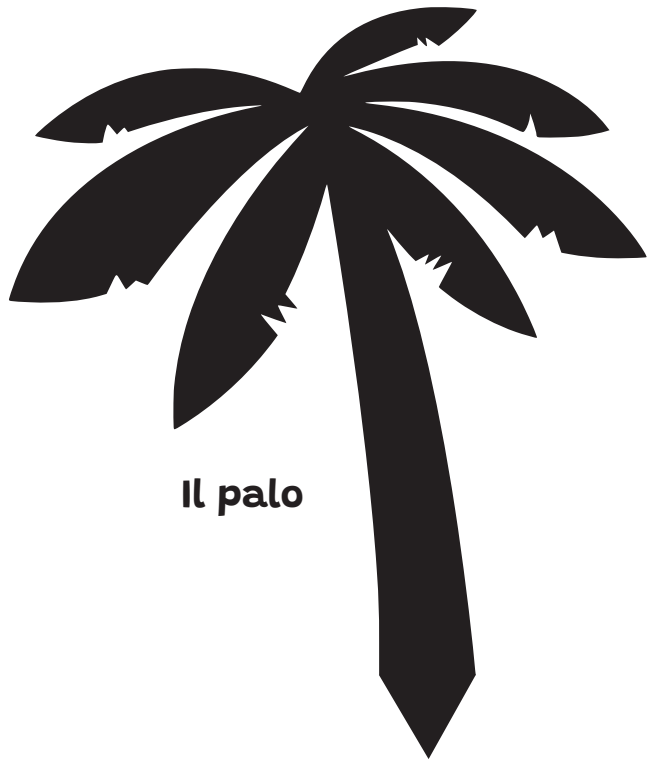


Cofinanziato
dall'Unione europea

Plural Words

Odisseo, la terra dei Ciclopi

Gioco di ombre



Il palo



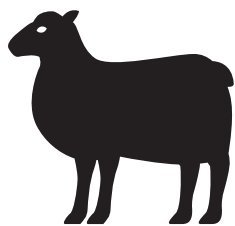
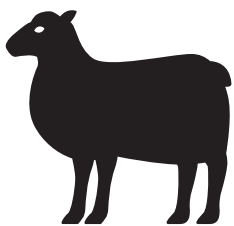
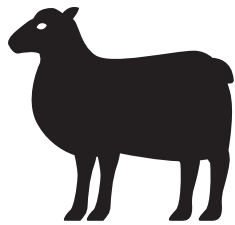
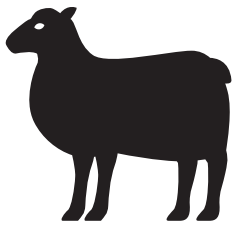
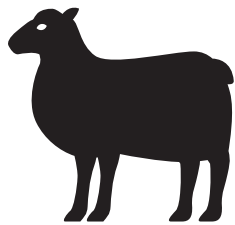
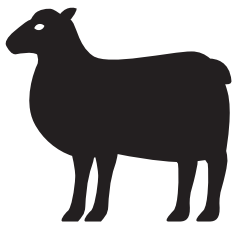
Ulisse



L'isola



Il vino



La pecora



Il ciclope Polifemo



L'equipaggio



La nave



La grotta

Il ciclope

