

Che cosa sento lungo il percorso verso la scuola?

FASCIA DI ETÀ

1° e 2° anno della scuola dell'infanzia

MATERIALI

- Stampare e ritagliare i bigliettini illustrati con gli elementi del tragitto casa-scuola
- Presentazione PowerPoint con i suoni che caratterizzano il tragitto casa-scuola

SVOLGIMENTO

- Disporre per terra i bigliettini illustrati con gli elementi del tragitto casa-scuola. I bambini vi formano un cerchio intorno: che tipo di rumori/suoni sentite mentre andate a scuola? Per ogni esempio menzionato, gli alunni discutono per scegliere i bigliettini corrispondenti. Eventualmente, gli alunni possono estrarre altri bigliettini. In una seconda fase, si commentano anche gli elementi che non sono stati nominati.
- Riprodurre la presentazione PowerPoint con i suoni che caratterizzano il tragitto casa-scuola e ascoltare attentamente. Interrompere di tanto in tanto per permettere ai bambini di spiegare quello che hanno sentito e se sono suoni che ritrovano anche nel loro tragitto. Chiedete ai bambini di trovare la carta corrispondente.
- Durante una seconda volta, distinguere e decidere quali suoni si producono sulla strada o accanto alla strada. Discutere con gli alunni: quali suoni preferiscono? Quali e perché? Alcuni suoni li spaventano?
- Alla fine, un alunno sceglie e mostra un bigliettino e tutti bambini imitano il suono corrispondente.

TRAGUARDI DI COMPETENZA (PIANO DI STUDIO)

ITA.I.07	Produce oralmente frasi e brevi testi usando in modo preciso il lessico fondamentale e pronunciando in modo chiaro le parole.
ITA.I.09	Adegua il più possibile il proprio modo di comunicare alla situazione e, nel partecipare a scambi dialogici, rispetta l'alternanza tra gli interlocutori.
AMB.I.1	L'allieva e l'allievo rievocano preconcoscenze, esperienze ed emozioni in rapporto a situazioni nelle quali si riconoscono, mettendo in relazione il proprio vissuto con quello di altri, per proiettarsi e immergersi nelle relazioni tra natura, essere umano e società.
AMB.I.2	L'allieva e l'allievo mobilitano, confrontano e classificano preconcoscenze, vissuti ed esperienze, per porsi e porre domande in riferimento al tema da affrontare, individuando possibili elementi in gioco e strategie per stabilire alcune relazioni spaziali, temporali e fenomeniche nei contesti di esperienza
EM.I.G1	Cogliere e riconoscere elementi relativi alla realtà acustica e musicale per attribuirne significati e acquisire familiarità con la percezione e la produzione sonora.
EV.I.G2	Riconoscere alcuni elementi del linguaggio visivo di base per rappresentare graficamente un'immagine ed esprimere un'emozione, un bisogno, un'idea, una situazione.

IDEE SUPPLEMENTARI

- Giochi di KIM: «Che cosa manca?», «Com'era la sequenza?»
- Gioco della valigia con immagini o soltanto suoni.