

TABELLA PRINCIPIO NARRATIVO

(narrare per costruire conoscenza)

Riferimento QdR	DESCRIPTORI DI COMPETENZA/OBIETTIVI	PROPOSTE IN SEZIONE (particolare attenzione alle routine)	ESEMPI (GIOCHI E ATTIVITÀ)
PROCESSO COGNITIVO E METACOGNITIVO	Promuovere un'organizzazione sequenziale che connetta eventi, spazi e personaggi (linea spazio-temporale)	Suddividere il racconto in sequenze in riferimento al tempo previsto, allo spazio utilizzato ed ai personaggi coinvolti	<ul style="list-style-type: none"> – Chiedere al bambino di riordinare le sequenze utilizzando gli indicatori temporali <i>prima, durante e dopo</i>; – Chiedere al bambino di riordinare le sequenze utilizzando gli indicatori spaziali: <i>dove (es. città), in quale spazio (casa), con quali caratteristiche (stanze colorate), con quali oggetti (utilizzati dai personaggi)</i>; – Chiedere al bambino di produrre il proprio racconto personale: indicare e riprodurre, a livello grafico-pittorico e narrativo, tutti gli elementi descrittivi ("marcature") che lo rappresentano all'interno del contesto scolastico (età, nome, scuola, sezione, gruppo di riferimento, etc.); – Consegnare al bambino del "libro vuoto" (<i>tante pagine bianche rilegate quante ne prevede il racconto</i>) da riempire, dopo la condivisione della narrazione, con la ricostruzione grafico-pittorica della stessa***
	Sviluppare le competenze metacognitive: capacità di analisi, sintesi, giudizio, autocorrezione	Ricostruire le sequenze del racconto	<ul style="list-style-type: none"> – Chiedere al bambino di raccontare la storia precedentemente condivisa*; – Dividere il racconto in sequenze e chiedere al bambino di riordinarle dall'inizio alla fine; – Chiedere al bambino di riordinare le sequenze utilizzando il libro**.
	Sviluppare le capacità di pianificazione e previsione degli eventi	Produrre narrazioni anticipatorie del racconto; Predisporre indizi narrativi (tracce nell'ambiente) preparatori alla narrazione mancante; Utilizzare domande-guida orientative.	<ul style="list-style-type: none"> – Chiedere al bambino: <i>"secondo te, cosa accadrà dopo?"</i>; – Aiutare il bambino a descrivere e contestualizzare l'indizio trovato (es. impronta del lupo, fumetto con una parola, ciuffo di pelo, cappuccio rosso, ecc.) e a ravvedervi suggerimenti narrativi circa ciò che accadrà; – Formulare al bambino domande tipo: <i>"Dove andrà, secondo te, il lupo?"</i>.

	Sviluppare il pensiero divergente e la capacità immaginifica; Formulare ipotesi.	Proporre variazione ed integrazione del tema narrativo proposto	<ul style="list-style-type: none"> – Chiedere al bambino di immaginare <i>che cosa sarebbe successo se...</i> (“cosa sarebbe successo se la nonna di Cappuccetto Rosso avesse chiuso la porta di casa a chiave?”); – Utilizzo di libri “muti” (con immagini, senza testo) per aiutare i bambini ad assegnare attribuzioni di significato e produrre narrazioni personali del racconto stesso; – Proposta delle storie all’incontrario (ES. <i>Le favole al rovescio</i> di G. Rodari).
	Utilizzare strategie e risorse condivise per la gestione del <i>Problem Solving</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare le suggestioni narrative per riconoscere eventuali problematiche e trovare le soluzioni più adatte; - Reperire risorse e strumenti narrativi per la gestione e risoluzione del problema. 	<ul style="list-style-type: none"> – Proposta di domande-guida per riconoscere gli elementi di problematicità, discontinuità e frattura presenti nel testo (es. “Come mai, secondo te, dall’albero Giovanni sono cadute tutte le foglie?”); – Aiutare i bambini a reperire, in modo autonomo, strategie per la risoluzione dei problemi emersi durante il racconto (es. La mamma ha chiuso la porta di casa lasciando le chiavi dentro: come possiamo fare a rientrare in casa?) ****.

* In Circle Time, nell’angolo morbido o in un altro spazio negoziato con i bambini;

** Laddove il bambino non abbia riordinato correttamente le sequenze e faccia fatica ad organizzare il racconto su di una linea spazio-temporale;

*** Viene predisposta una striscia orientativa con le immagini relative alle sequenze narrative, disposte su una linea spazio-temporale;

**** Accoglienza e trascrizione delle narrazioni dei bambini (es. “prendiamo la scala e passiamo dalla finestra”; “chiamiamo il nonno”; “andiamo a comprare delle chiavi nuove”)

Riferimento QdR	DESCRITTORI DI COMPETENZA/OBIETTIVI	PROPOSTE IN SEZIONE (particolare attenzione alle routine)	ESEMPI (GIOCHI E ATTIVITÀ)
PROCESSO SEMANTICO	Sviluppare la capacità di utilizzo del pensiero astratto (conservazione delle informazioni e loro utilizzo contestualmente adeguato)	<ul style="list-style-type: none"> - Recuperare, contestualizzare e decontestualizzare azioni compiute dai personaggi; - Attribuire significato a ciò che accade nelle differenti sequenze narrative in riferimento alle conoscenze già possedute dal bambino; - Prevedere ciò che accadrà nelle sequenze successive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Chiedere al bambino di selezionare le sequenze più importanti; * - Proporre al bambino sequenze grafico-pittoriche parzialmente compilate e chiedere al bambino di completarle; - Chiedere al bambino, con la sua narrazione, di completare il racconto con i dettagli mancanti (ES. nominare solo 4 dei 7 nani, affinché il bambino recuperi, a livello mnemonico, gli altri 3); - Proporre ai bambini narrazioni “sbagliate” (es. <i>Cappuccetto Verde; Il pescatore apra la pancia del lupo, ecc.</i>) affinché i bambini le correggano spontaneamente. -
	Sviluppare la capacità di operare processi di discriminazione e differenziazione semantica	- Operare discriminazioni e differenziazione dei significati presenti all’interno del racconto.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di Flashcards raffiguranti le principali azioni presenti in ogni sequenza e chiedere al bambino: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Cosa accade?</i> • <i>Perché?</i> • <i>E’ già accaduto prima?</i> • <i>Chi lo ha fatto?</i> • <i>Come ti fa sentire?</i> • <i>Sai farlo anche tu?</i> • <i>Ecc.</i> - Chiedere al bambino di inventare un possibile svolgimento o un finale alternativo del racconto, laddove il bambino esprima dissonanza** con quanto narrato.
	Recuperare gli elementi testuali ed iconici significativi	<ul style="list-style-type: none"> - Aiutare i bambini ad operare collegamenti tra la dimensione iconico-testuale, paragestuale e paraverbale, con l’utilizzo di domande-guida; - Utilizzare immagini-chiave dal racconto per operare la significazione narrativa; 	<ul style="list-style-type: none"> - Aiutare il bambino a porre l’attenzione sugli aspetti grafico-testuali e chiedergli: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Perché le lettere, in questa pagina, sono diventate grandi e nere?</i> • <i>Cosa significa?</i> • <i>Cosa dice il personaggio?</i>

		<ul style="list-style-type: none"> - Memorizzare canzoni e filastrocche con gli elementi testuali più significativi (attività fonologica e metafonologica). 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Quale espressione ha in volto?</i> • <i>E che gesti sta facendo con le mani?</i> • <i>Cosa vuol dire?</i> • <i>Ecc.</i> - Chiedere al bambino di estrarre una Flashcard e chiedergli: <ul style="list-style-type: none"> • <i>A cosa si riferisce questa immagine?</i> • <i>In quale punto della storia ci troviamo?</i> • <i>Cosa è accaduto prima?</i> • <i>Cosa accadrà dopo?</i> - Proporre ai bambini attività fonologiche e meta fonologiche utilizzando il testo della narrazione: <ul style="list-style-type: none"> • Aiutare i bambini a creare rime ad assonanze con gli elementi testuali del racconto (<i>ES. Troviamo una parola che fa rima con stella</i>); • Aiutare i bambini a riconoscere, discriminare, contare le sillabe delle parole più significative del racconto (<i>es. Proviamo, battendo le mani, a contare le sillabe che ci sono nella parola rinoceronte</i>); • Costruzione de <i>“Il gioco della campana”</i> con le sillabe*** • <i>Proposta del gioco “Arriva un bastimento carico di...” (ES. M come Mamma e poi? M come...?)</i> • Predisposizione di un percorso motorio con i cerchi colorati in successione (<i>es. A quale colore sei arrivato con la parola “GI-RA-SO-LE”?</i>).
	Cogliere il valore dei “buchi narrativi”	<ul style="list-style-type: none"> - Completare racconti ai quali è stata sottratta una sequenza (<i>“buco narrativo”</i>: all’inizio, al centro o alla fine) - Rappresentare graficamente sequenze di un racconto e far dialogare i bambini sulle differenze 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione della scatola del <i>“cosa manca?”</i> dove i bambini possano mettere la loro elaborazione grafico-pittorica della sequenza mancante; - Raccolta delle narrazioni dei bambini da trascrivere in corrispondenza della sequenza mancante, precedentemente predisposta per la trascrizione delle stesse; - Ricostruzione del racconto con le sequenze narrative ricostruite dai bambini (con l’utilizzo delle diverse tecniche grafico-pittoriche).

	Sviluppare la capacità di operare collegamenti di senso tra i differenti percorsi narrativi condivisi	Aiutare i bambini a recuperare gli elementi “ponte” tra le differenti sequenze	<ul style="list-style-type: none"> - Chiedere ai bambini di posizionare le sequenze principali sulla linea del tempo <i>PRIMA, DURANTE, DOPO, ALLA FINE</i>; - Chiedere ai bambini di raccontare cosa accade nel passaggio da una fase all'altra del racconto (es. <i>Perché i tre porcellini passano dalla casetta di paglia a quella di mattoni?</i>); - Creazione del domino del racconto strutturato sulla dimensione sequenziale dello stesso, dal suo inizio alla fine; - Creazione de “<i>Il gioco del personaggio</i>” (in riferimento al personaggio principale, sulla struttura del <i>gioco dell’oca</i>) con lo sviluppo del racconto - e relative tappe ed indizi - in riferimento ai contenuti narrativi esplorati ****.
--	---	--	--

* Utilizzo di domande-guida per aiutare il bambino ad orientarsi nel racconto (es. *In quale sequenza il lupo incontra Cappuccetto Rosso?; Qual è la sequenza che precede l'incontro tra Biancaneve e i sette nani?*);

** Cognitiva e/o emotiva;

*** Ad ogni quadrato della campana si posiziona, con scotch colorato, il numero crescente partendo da 2, con numero di pallini neri corrispondenti;

**** Da costruire insieme ai bambini sulla base della narrazione scelta.

Riferimento QdR	DESCRITTORI DI COMPETENZA/OBIETTIVI	PROPOSTE IN SEZIONE (particolare attenzione alle routine)	ESEMPI (GIOCHI E ATTIVITÀ)
PROCESSO LINGUISTICO-COMUNICATIVO	Sviluppare la capacità di operare collegamenti tra la propria storia personale e quanto condiviso nei differenti contesti di vita.	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere narrazioni personali in riferimento ai differenti contesti di provenienza; - Raccogliere narrazioni personali in riferimento alle attività ed abitudini extrascolastiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Chiedere al bambino se conosce, ha familiarità, <i>gli è capitato di</i>, in relazione a quanto condiviso; - Elaborazione di pagine di diario corredate da foto e produzioni grafico-pittoriche; - Creazione di giochi strutturati per il recupero e la valorizzazione della dimensione autobiografica (es. Tombola della famiglia, Memory dei miei giochi, orologio delle attività a casa, etc.); - Proposta di confronto dialogico tra i bambini con l'utilizzo di domande-guida (es. <i>“Chi ha un nonno con i capelli bianchi come Pierino?”</i>; <i>“Chi ha paura del buio come Tea?”</i>; <i>“Perché?”</i>, <i>“In che modo?”</i>); - Coinvolgimento della famiglia per la ricostruzione delle differenti biografie*.
	Sviluppare la capacità di esprimere opinioni ed impressioni personali circa quanto condiviso	<ul style="list-style-type: none"> - Creare un momento di <i>Brain storming</i> tra i bambini per la raccolta delle opinioni e delle impressioni dei bambini in riferimento a quanto narrato; - Condividere le regole scolastiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Chiedere al bambino di raccontare cosa ha pensato del racconto utilizzando domande-guida: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ti è piaciuta la storia?</i> • <i>Perché?</i> • <i>Quale parte della storia ti è piaciuta di più?</i> • <i>Perché?</i> • <i>Ti è mai capitato di vivere/vedere ciò che racconta la storia?</i> • <i>Quando?</i> • Ecc. - Utilizzo dell'oggetto-marcatura <i>della parola (paletta, mano, microfono, fumetto, ecc.)</i>; - Creazione del cartellone delle regole (<i>“Si parla uno alla volta, si aspetta il proprio turno, si parla a bassa voce, ecc.”</i>).
	Sviluppare la capacità di esprimere sentimenti ed emozioni personali circa quanto condiviso	<ul style="list-style-type: none"> - Creare un momento di <i>Brain storming</i> tra i bambini per la raccolta dei vissuti emotivi dei bambini in riferimento a quanto narrato; 	<ul style="list-style-type: none"> - Chiedere al bambino: <i>“Che emozioni hai provato durante il racconto?”</i>; <i>“Come ti sei sentito?”</i>; <i>“Che emozioni pensi abbia provato il personaggio?”</i>; <i>“Cosa faresti per avvicinarti a quel personaggio?”</i>; <i>“Che cosa faresti per sentirti più tranquillo (far sentire tranquillo il personaggio, far sentire tranquillo un tuo amico)?”</i>;

		<ul style="list-style-type: none"> - Marcare momenti dialogici, narrativi espressivi e comunicativi per lo sviluppo delle competenze emotive. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo delle palette delle <i>emoticon</i> per l'espressione quotidiana dei propri vissuti emotivi; - Utilizzo di <i>flash cards</i> per il riconoscimento del proprio stato emotivo da utilizzare e posizionare (con velcro) durante il momento del calendario; - Utilizzo di poesie e canzoni che aiutino i bambini ad esprimere le proprie emozioni in situazioni e momenti differenti; - Proposta di giochi strutturati sulla competenza emotiva (es. <i>Tombola delle emozioni, alfabeto dei sentimenti, termometro delle emozioni, etc.</i>); - Elaborazioni grafico-pittoriche circa i propri vissuti emotivi**.
	Sviluppare la capacità di riconoscere negli altri i propri vissuti - cognitivi ed emotivi - ed operare forme di connessione narrativa	<ul style="list-style-type: none"> - Creare un momento di confronto dialogico circa i differenti vissuti cognitivi ed emotivi in relazione al racconto condiviso; - Aiutare i bambini a riconoscere aspetti di familiarità e continuità con quanto narrato dagli altri; - Attività di condivisione delle regole scolastiche. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di domande-guida per aiutare i bambini a comprendere i pensieri e le emozioni dei pari e ad esprimere i propri: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Cosa pensi di questo racconto?</i> • <i>Cosa credi abbiano pensato i tuoi amici?</i> • <i>Con chi vorresti condividere (parlare di...) le tue emozioni?</i> • <i>Cosa credi possa pensare Simone di ciò che ha fatto il personaggio?</i> - Utilizzo di Flashcards in doppia copia per consentire ai bambini di selezionarle ed abbinarsi tra loro sulla base dei personali vissuti emotivi; - Utilizzo del cartellone delle regole ("<i>Si parla uno alla volta, si aspetta il proprio turno, si parla a bassa voce, ecc.</i>").
	Sviluppare la capacità di descriversi e rappresentarsi nei differenti contesti di vita	<ul style="list-style-type: none"> - Creare rappresentazioni grafico-pittoriche e narrative circa i differenti contesti abitati dal bambino; - Promuovere intenti che favoriscano la continuità scuola-famiglia; - Creare e riconoscere luoghi convenzionalmente connotati (casa, scuola, campo da calcio). 	<ul style="list-style-type: none"> - Trascrizione delle narrazioni prodotte dai bambini e successiva elaborazione grafico-pittorica delle stesse; - Utilizzo di marcature per la descrizione di sé all'interno dei differenti contesti di vita; - Proposta di giochi strutturati per discriminare le caratteristiche e le richieste afferenti ai diversi contesti di vita (es. <i>La tombola degli ambienti, gioco del "trova le differenze", ecc.</i>) - Utilizzo di oggetti di transizione che si pongano come ponte tra i differenti contesti (la scatola dei tesori, l'album della mia crescita, le canzoni che ascolto a casa e a scuola ecc.); - Creazione del cartellone delle regole condivise (tra i differenti contesti).

* Proposta di attività laboratoriale pomeridiana con le famiglie (es. creazione del *diario familiare*; costruzione della *tombola della famiglia*, elaborazione dell'*albero genealogico*)

** Con successiva esposizione a tema (Es. *La mostra della rabbia*).

Riferimento QdR	DESCRITTORI DI COMPETENZA/ OBIETTIVI	PROPOSTE IN SEZIONE (particolare attenzione alle routine)	ESEMPI (GIOCHI E ATTIVITÀ)
PROCESSO SOCIO-RELAZIONALE ED ADATTIVO	Acquisire il ragionamento adattivo	<ul style="list-style-type: none"> - Proseguire la narrazione cominciata, reperendo elementi di continuità e facendo previsioni coerenti con quanto anticipato; - Produrre narrazioni in continuità semantico-descrittiva con la narrazione prodotta dagli altri bambini; - Recuperare elementi testuali “ponte” che colleghino efficacemente le differenti sequenze. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo di tracce narrative, corredate da elementi descrittivi e conoscitivi organizzati secondo una linea spazio-temporale definita: - cominciare a raccontare la storia per poi interromperla e chiedere al bambino di proseguire la narrazione; - Utilizzare una narrazione emotivamente connotata e chiedere al bambino di continuarla, ponendo l’attenzione sui sentimenti e le emozioni dei personaggi (ES. le emozioni di <i>Pollicino</i>: stupore, smarrimento, paura, sollievo); - Per sostenere la narrazione, chiedere al bambino: <ul style="list-style-type: none"> • Quali emozioni prova il personaggio? • E dopo? • E’ cambiato il suo umore? • Cosa è successo? • Cosa accadrà dopo?
	Acquisire il comportamento adattivo	<ul style="list-style-type: none"> - Riconoscere gli elementi convenzionali precedentemente condivisi - marcature, tempi e spazi - come indicatori orientativi ed auto-orientativi; - Aderire al corredo di regole condiviso; - Utilizzare un tono di voce ed un atteggiamento corporeo adeguato al contesto narrativo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Creazione di una striscia del tempo organizzata in flash cards, posizionate con l’utilizzo del velcro, da sinistra verso destra, e chiedere al bambino di riordinarle, recuperare quella eventualmente mancante, aggiungerne una, cambiare quella finale, etc. (es: “la mia giornata”); - Chiedere al bambino di indicare e riprodurre, a livello grafico-pittorico, tutti gli elementi descrittivi (“marcature”) che lo rappresentano all’interno del contesto scolastico (età, nome, scuola, sezione, gruppo di riferimento, etc.); - Creazione, condivisione e rielaborazione grafico-pittorica e narrativa del cartellone delle regole; - Creazione del “<i>Libro dei bisogni</i>”: trascrizione delle narrazioni dei bambini in riferimento ai loro bisogni (es. <i>di silenzio; di stare vicino a...; di essere coccolato; di salutare la mamma, ecc.</i>);

			- Proposta del gioco dei mimi in riferimento agli aspetti conoscitivi e descrittivi presenti nel racconto*.
Sviluppare la capacità di ascolto	<ul style="list-style-type: none"> - Conservare la necessaria continuità attentiva e partecipativa; - Accogliere il tema narrativo e il conseguente clima emotivo, aderendo ad essi; - Aspettare il proprio turno per intervenire nella narrazione; - Rispettare un'alternanza negoziata e iconicamente connotata. 		<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo dell'orologio del racconto iconicamente connotato (con simboli in corrispondenza dei numeri), della clessidra o di segnalatori acustici (sonoro-musicali) **; - Utilizzo delle "Carte delle emozioni" da posizionare in corrispondenza delle differenti sequenze, in riferimento al tono emotivo prevalente (es. <i>Le storie a tappeto</i>); - Utilizzo del <i>marcatore della narrazione</i> (paletta della parola, microfono, foto del bambino, etc.) per indicare il turno di parola di ciascun bambino; - Creazione di supporti grafici per rendere visibile a tutti i bambini la successione negoziata degli interventi narrativi (vagoni del trenino, le parti di un bruco ecc.).
Sviluppare la capacità di accogliere la narrazione altrui ed integrarla con contributi personali	Creare connessioni narrative tra i racconti dei pari		<ul style="list-style-type: none"> - Proposta del gioco "comincia tu che finisco io" (completare la narrazione iniziata da un altro bambino); - Proposta del gioco "Il telefono dei racconti": in <i>circle time</i>, la narrazione passa da un bambino all'altro, accogliendo ed assecondando la dimensione sequenziale del racconto.
Apprendere dall'esperienza diretta: comprendere e assolvere compiti di realtà e prove autentiche in riferimento a quanto condiviso	Individuare esperienze concrete, attività laboratoriali, uscite esplorative e conoscitive per aiutare i bambini a collocarsi nella realtà narrata.		<ul style="list-style-type: none"> - Recupero degli elementi ambientali e naturali descritti nel racconto: <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca dei reperti stagionali che connotano il racconto; • Attività senso-percettiva per riprodurre le esperienze condivise nella narrazione (es. toccare l'erba del prato, lanciare un sasso nel fiume, mettere la mano sotto la pioggia, raccogliere la brina, etc.). - Realizzazione di prodotti o prove afferenti la dimensione narrativa interessata: <ul style="list-style-type: none"> • Preparare le <i>frittelle dello zio Lupo</i>; • Predisporre in palestra un percorso con le caratteristiche del sentiero descritto nel racconto (salti, ostacoli, curve, etc.).

* Proposta di attività di animazione e drammatizzazione;

** Da utilizzare per incentivare e rinforzare la continuità attentiva e partecipativa, rendendo chiaro lo scorrere del tempo.

