



Istituto Comprensivo "Fracassetti - Capodarco"
Via Visconti d'Oleggio, 83 / 63900 Fermo tel:
0734/621273 - fax: 0734/601112
CF: 90055090444 – CM:APIC841002 sito web:
www.isfracassetticapodarco.gov.it
e-mail: isfracassetticapodarco@gmail.com
Istituto a indirizzo musicale



UNITA' DI APPRENDIMENTO

**Progetto linguistico di italiano L2 a favore di minori immigrati
Scuola Primaria**

La fiaba nel mondo

Ins. Chiara Moretti

Livello: A1/A2

Classi: 1[^]-2[^]

UNITA' DI APPRENDIMENTO N. 2

TITOLO LA FIABA NEL MONDO	Classe e sezione I [^] e II [^]
-------------------------------------	---

Discipline interessate (ma anche saperi ed educazioni implicati)

Italiano, geografia, storia

Obiettivi Formativi Personalizzati (O.F.P.)

Standard di apprendimento o da far acquisire (O.S.A)	Conoscenze	Abilità
	ITALIANO	
	Gli atteggiamenti che favoriscono l'ascolto	Mantenere l'attenzione per i tempi richiesti Ascoltare e comprendere le consegne
	La successione cronologica e gli indicatori prima/dopo	Cogliere il significato globale di un racconto
	La struttura narrativa a tre nuclei: introduzione, sviluppo, conclusione	Possedere una corretta pronuncia dei fonemi Leggere in modo corretto e scorrevole semplici testi
	L'aspetto fonetico e semiotico delle parole	Scrivere semplici parole individualmente e sotto dettatura
	La corrispondenza grafemafonema	Scoprire ed usare: <ul style="list-style-type: none"> • la scansione in sillabe • alcune regole e ortografiche (chi/che, ci/ce, ghi/ghe, gi/ge, sci/sce...) • le maiuscole
	Le principali convenzioni ortografiche	
	Le sequenze narrative	Completare parole con grafemi e sillabe semplici e complesse
	I giochi linguistici	Completare frasi e testi con l'uso di parole (cloze) Completare un cruciverba con l'aiuto di figure Identificare in un'immagine i nomi degli elementi presenti
	GEOGRAFIA	

	Gli indicatori spaziali e i punti di riferimento	Utilizzare adeguatamente gli indicatori spaziali conosciuti Rappresentare percorsi su reticoli e griglie Individuare i punti cardinali
	STORIA	
	Successione delle azioni e delle situazioni Riconoscimento di fatti ed eventi e la loro collocazione nel tempo	Usare i nessi temporali di successione Riordinare, in successione logica, fatti ed eventi di una narrazione Individuare e definire cause e conseguenze di fatti e situazioni
Metodi	Lezione frontale, letture, attività manipolative	
Soluzioni organizzative	individuale di gruppo omogeneo	
ITINERARIO DI LAVORO IN BREVE (tappe e loro calendarizzazione): da aprile a giugno 2016		
Modalità di verifica	<ul style="list-style-type: none"> - Collegare testo e immagini - Lettura a voce alta - Ordinare e/o illustrare una sequenza di immagini secondo l'ordine della storia - Raccontare con parole proprie una storia utilizzando una sequenza di immagini - Riconoscimento di sillabe o suoni sillabici - Dettato di parole semplici 	

LA FIABA

Cos'è la fiaba?

La FIABA è una storia in cui:

1. I personaggi (cioè persone, animali o cose) sono FANTASTICI (non reali) come fate, draghi, orchi, giganti, folletti, gnomi ecc.



2. Il tempo e il luogo non sono precisati.

Le fiabe iniziano quasi sempre con "C'era una volta" o "Tanto tempo fa"
Si parla spesso di castelli che si trovano in regni e paesi lontani).



3. Tutto ciò che succede è FANTASTICO
(non può succedere nella vita reale)



4. Ci sono sempre personaggi buoni e cattivi



5. C'è sempre il LIETO FINE cioè la fiaba finisce sempre bene.



I PERSONAGGI DELLA FIABA

Nella fiaba sono sempre presenti i seguenti personaggi:

PROTAGONISTA



Il protagonista è il personaggio principale (più importante) della fiaba, spesso è un eroe buono e coraggioso e salva qualcuno che è minacciato da un personaggio cattivo.

ANTAGONISTA



L'antagonista è il personaggio cattivo della fiaba, solitamente porta via qualcosa di importante (in questo caso una principessa).

AIUTANTE



L'aiutante di solito un mago o una fata o gli aiutanti (in questo caso sono due), aiutano il protagonista spesso con la magia, a vincere l'antagonista.

LA STRUTTURA DELLA FIABA

La fiaba è sempre
composta da



SITUAZIONE INIZIALE

Si presentano i personaggi più importanti
Si presenta il luogo in cui si svolge la storia
Si presenta l'inizio della storia

ALLONTANAMENTO

Il protagonista si allontana da casa e incontra il cattivo o i cattivi

DIFFICOLTA'

Il protagonista incontra ostacoli e la sua vita è in pericolo

SUPERAMENTO DELLE DIFFICOLTA'

Gli aiutanti aiutano il protagonista a superare gli ostacoli

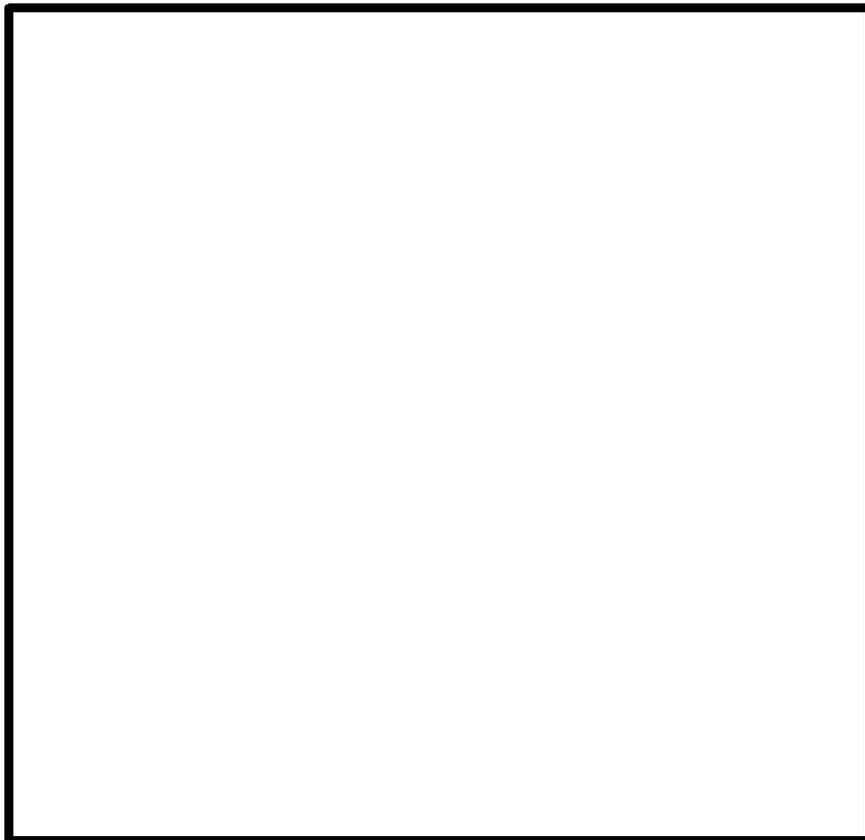
LIETO FINE

Il protagonista è salvo, l'antagonista muore.

Scheda di lettura

1. Chi è il protagonista della storia?
2. Chi è l'antagonista?
3. C'è il lieto fine?
4. Qual è la parte che ti è piaciuta maggiormente?

Illustra e racconta la parte della storia che ti ha colpito di più

A large empty rectangular box with a black border, intended for the student to draw and write about the part of the story that most impacted them.

IL MOSTRO PELOSO

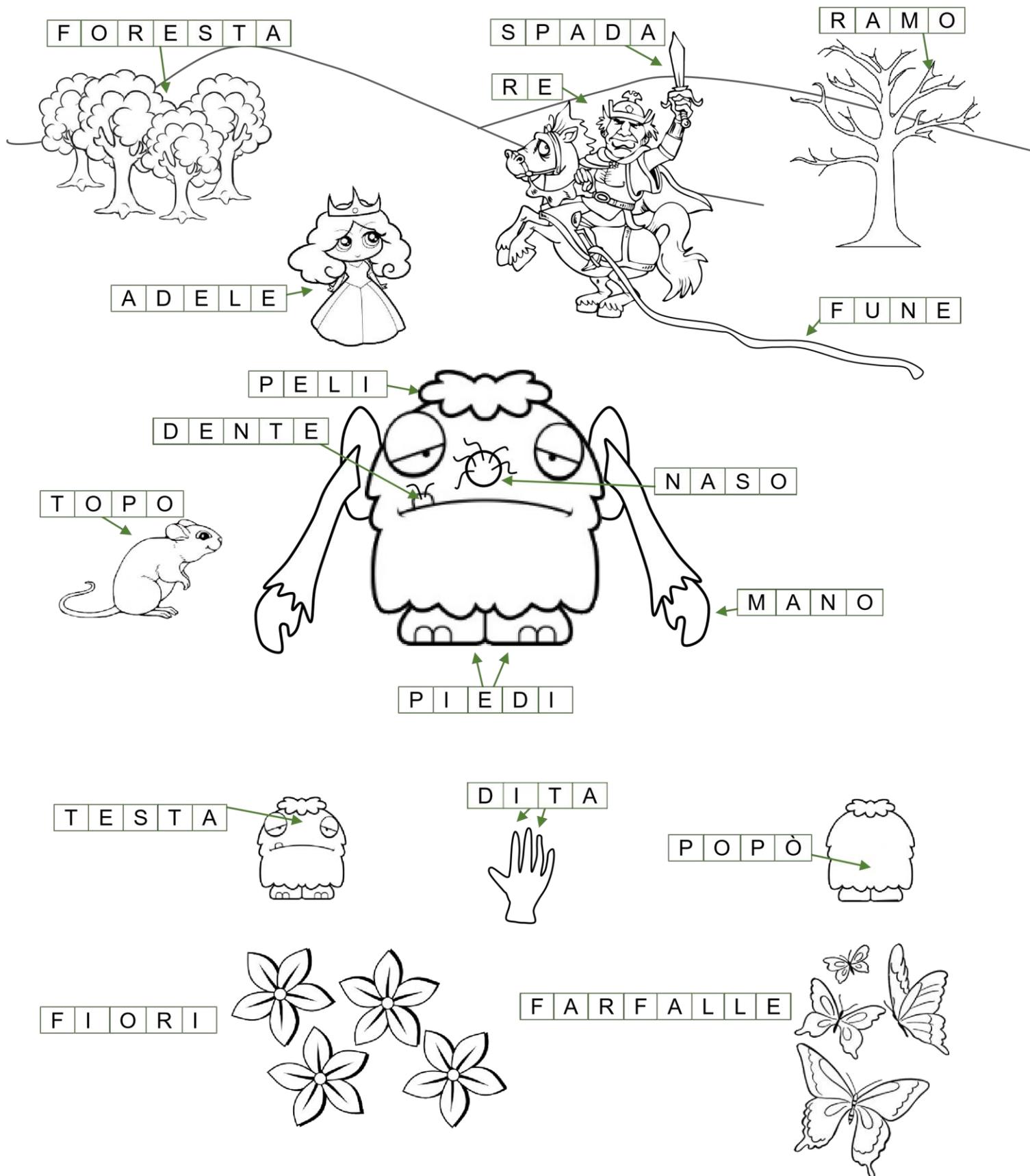
😊 ASCOLTA LA STORIA LETTA DALLA MAESTRA, ✎ POI SCRIVI LE PAROLE.

A collection of line drawings for a word-matching exercise. The drawings include: a group of trees, a princess in a crown and dress, a knight on a horse holding a sword, a single tree, a mouse, a large hairy monster with a spider on its face, a hand, a small hairy creature, a flower, and butterflies. Each drawing has a corresponding empty box with an arrow pointing to it for labeling.

✎ DISEGNA UN TUO MOSTRO E SCRIVI QUALCHE PAROLA PER DESCRIVERLO.

IL MOSTRO PELOSO

Soluzione.



Segue la storia.

IL MOSTRO PELOSO di H. Bichoonnier

Nel bel mezzo di una foresta fitta fitta, in una caverna umida e buia, viveva un mostro peloso. La sua testa era enorme, e da essa uscivano direttamente due piedini piccolissimi. Per questo motivo non riusciva quasi a camminare, e se ne stava sempre nella sua caverna. Aveva una bocca molto grande, due occhietti azzurrognoli e due braccia lunghissime e sottili che uscivano dalle orecchie e con le quali catturava facilmente i topi.

Aveva peli dappertutto: sul naso, sui piedi, sulla schiena, sui denti, sugli occhi, e anche in altri posti.

Un bel giorno capitò che un re che stava andando a caccia nella foresta smarrì la strada. E senza accorgersene, si avvicinò alla caverna del mostro peloso.

Improvvisamente due braccia lunghissime uscirono dal buio e lo trascinarono giù da cavallo.

-Ah, ah!- gridò l'orrenda bestiaccia, -finalmente si mangia qualcosa di meglio dei soliti topi!

E già il mostro stava spalancando la sua bocca enorme, quando... - Aspetta, aspetta!- gridò il re, -Se vuoi mangiar bene c'è in giro della roba molto più saporita di me!

-Per esempio? - domandò il mostro.

-Qualche bambino morbido e cicciottello, - disse il re.

-Ah sì? Ah, ah !- disse il mostro.

Legò alla gamba del re una fune gialla lunghissima, e disse che lo avrebbe lasciato partire a patto che tornasse indietro con un bel bambino da mangiare. Il re disse che avrebbe portato il primo bambino che incontrava.

-Stai attento, però!- disse il mostro, -se cerchi di imbrogliarmi me ne accorgo subito e ti trascino di nuovo qui in un batter d'occhio. Capito?

-Capito!- disse il re.

Salì sul cavallo e galoppò fino ai margini della foresta. Lì si fermò, prese la spada e cercò di tagliare la corda che lo teneva legato al mostro. Ma era tutto inutile: la corda non si lasciava tagliare. Il re continuò a galoppare, sempre con la gamba legata. Era ormai arrivato nelle vicinanze del suo castello quando vide proprio davanti a sé, in mezzo alla strada, una bambina che correva saltellando allegramente.

<<Ecco quel che fa per me>>, si disse.

Ma quale non fu la sorpresa, non appena giunse più vicino, nel vedere che la bambina altri non era che sua figlia, la piccola Adele, scappata dal castello per andare a comprare dei lecca-lecca. Il re la sgridò: -Ti avevo proibito di succhiare i lecca-lecca! E ti avevo proibito di uscire dal castello!

Ma subito dopo, ricordandosi della promessa che aveva fatto al mostro, il re raccontò alla figlia tutto quello che era successo; si mise a piangere e la piccola Adele dovette consolarlo.

-Non piangere babbo,- diceva, - io vado volentieri dal mostro che mi vuole mangiare.

-Ah, sventurata!- singhiozzava il padre. Fece montare a cavallo la bambina e si diresse verso la caverna.

Giunto che fu, depose tremando la figlioletta. Il mostro slegò la corda e ordinò al re di andarsene immediatamente. Poi si girò verso la bambina, che aspettava educatamente con le mani dietro la schiena. - Ah ah!- gridò il mostro, - ora ti faccio la festa! -Peli sulla testa,- disse Adele.

-Come?- domandò il mostro, sorpreso.

-Ho detto <<Peli sulla testa>> perché tu hai i peli sulla testa,- rispose Adele.

E infatti era vero. Era logico che avesse peli sulla testa, visto che aveva peli dappertutto.

-Ah, mi prendi in giro, piccola insolente?

-Peli sul dente.

Il mostro chiuse subito la bocca perché, anche se era un mostro orgoglioso di essere peloso, un po' si vergognava di avere i peli perfino sui denti.

Ma si riprese subito: -Ora basta, facciamola finita!

-Peli sulle dita.

-Smettila, cosa credi?

-Peli sui piedi.

-Io li mangio, i marmocchi.

-Peli sugli occhi.

-Preferisci che ti sbrani? -Peli sulle mani.

-Se credi di farmi pena...

-Peli sulla schiena.

-Ma guarda che ragazzaccia!

-Peli sulle braccia.

-Bada, non avrò pietà!

-Peli a volontà!

Il mostro, fuori di sé, si rotolava per terra in preda ad una collera furiosa. Da vedere era anche carino, poverino.

-Non sono modi da brava bambina!

-Peli sulla pancina.

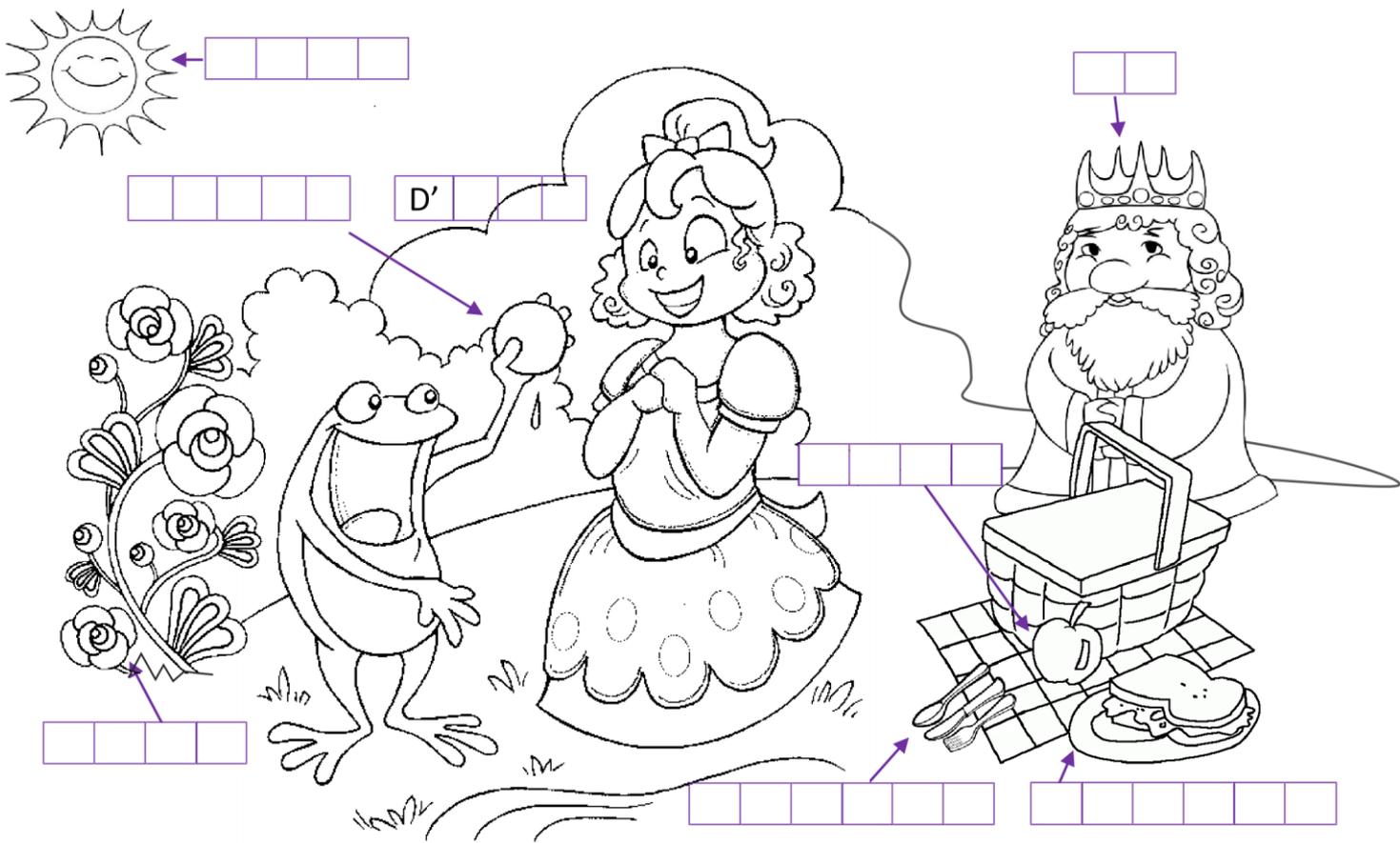
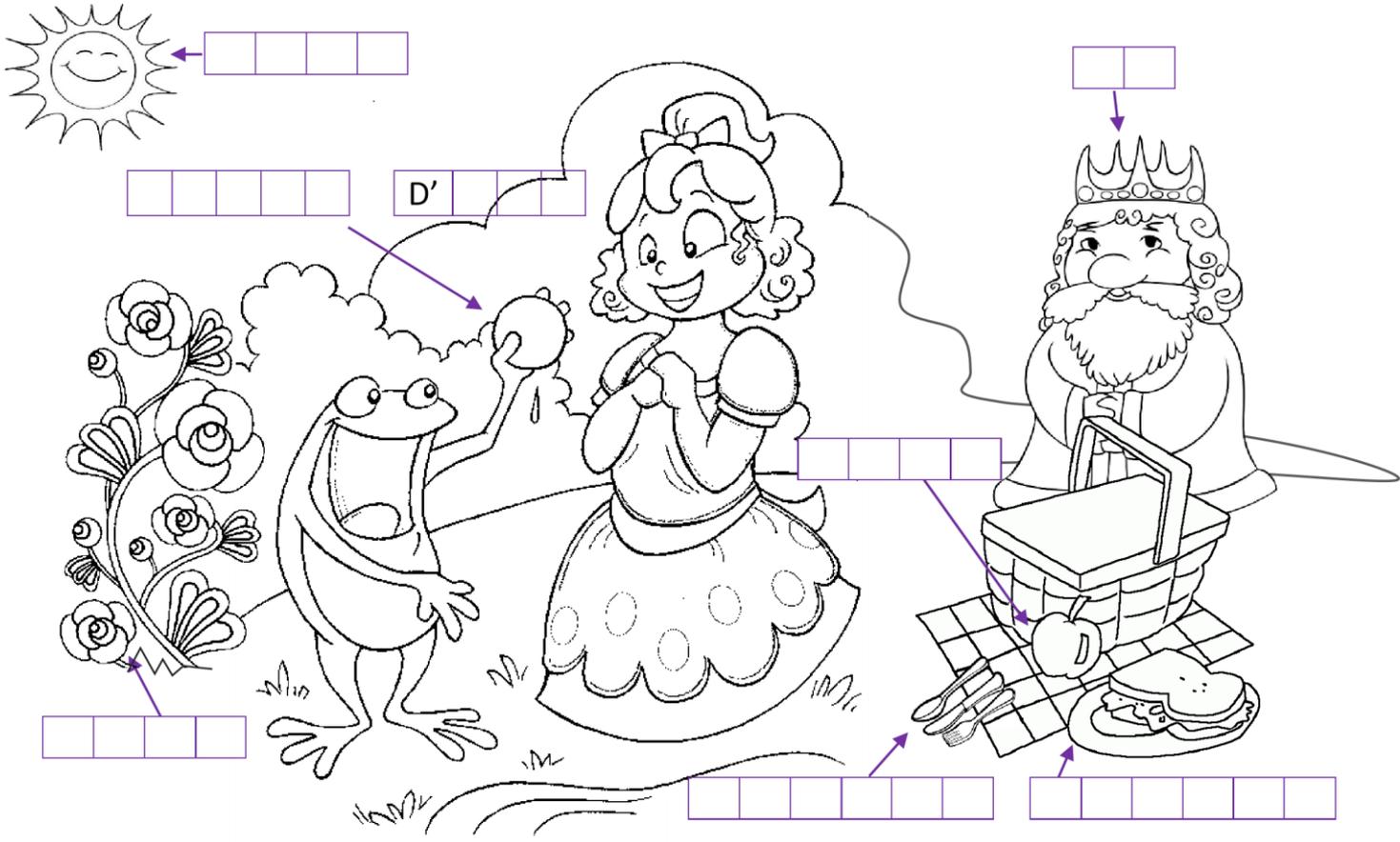
-Lo giuro, ti mangerò!

-Peli sul popò.

Era troppo. Il mostro, pieno di rabbia, cominciò a gonfiarsi, a gonfiarsi, a gonfiarsi... finché esplose in tanti piccolissimi pezzetti che volarono di qua e di là, trasformandosi in farfalle di tutti i colori e in fiorellini profumati.

IL PRINCIPE RANOCCHIO ✍ SCRIVI

LE PAROLE NEI CARTELLINI.



IL PRINCIPE RANOCCHIO ✎ SCRIVI
LE PAROLE NEI CARTELLINI.

Riccidoro e i tre Orsi

C'erano un volta tre Orsi che vivevano in una piccola casa nel bosco. C'era Papà Orso grosso grosso, con una voce grossa grossa; c'era Mamma Orso grossa la metà, con una voce grossa la metà; e c'era un Orsetto piccolo piccolo con una voce piccola piccola. Una mattina i tre Orsi facevano colazione, ma visto che la zuppa d'orzo era troppo calda, Papà Orso propose di fare una passeggiata nel bosco mentre si raffreddava.

Mentre erano via, arrivò una piccola bimba chiamata Riccioli d'oro. Quando vide la casetta, si domandò chi mai potesse vivere là dentro, bussò più volte alla porta, nessuno rispose: la bimba allora aprì la porta ed entrò. Vide una tavola apparecchiata per tre. C'era una ciotola grossa grossa, una ciotola grossa la metà e una ciotola piccola piccola. Assaggiò la zuppa nella ciotola grossa, ma era troppo calda; quella della ciotola media, era troppo fredda; infine la ciotola piccola, vide che andava bene e se la mangiò tutta.

Poi entrò in un'altra stanza e vide tre sedie: una era grossa grossa, un'altra la metà e c'era una sedia piccola piccola, l'unica che poteva andare bene per lei. Vi si sedette con tanta forza, che la ruppe. Entrò in un'altra stanza dove c'erano tre letti: uno grosso grosso e duro, un secondo grosso la metà ma troppo molle, e un letto piccolo piccolo che faceva proprio al caso suo: si accomodò per bene, si rimboccò le coperte e subito prese sonno.

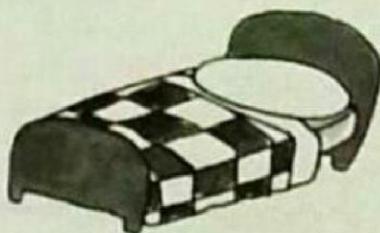
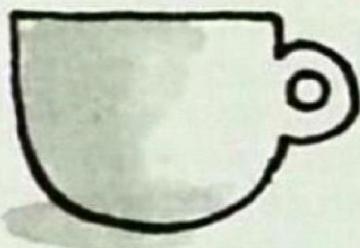
Mentre Riccioli d'oro dormiva i tre Orsi tornarono dalla passeggiata nel bosco. Guardarono la tavola e Papà Orso disse con la sua grossa voce: - Qualcuno ha assaggiato la mia zuppa! -. Anche Mamma Orso disse la stessa cosa. L'orsetto piccolo invece, disse con la sua piccola voce: - Qualcuno ha assaggiato la mia zuppa e se l'è mangiata tutta! -. Entrarono poi nella seconda stanza; Papà Orso guardò la sua sedia e disse: - Qualcuno si è seduto sulla mia sedia! -. Anche Mamma Orso disse lo stesso. L'orsetto piccolo anche stavolta, con la sua piccola voce, disse: - Qualcuno si è seduto sulla mia sedia e l'ha rotta! -.

I tre Orsi entrarono infine nella camera da letto. Papà Orso disse con la sua grossa voce: - Qualcuno si è steso sul mio letto! -. Anche Mamma Orso disse lo stesso. L'orsetto piccolo gridò con la sua voce piccola: - Qualcuno si è steso sul mio letto,

ed è ancora qui che dorme! -. Riccioli d'oro sentendo quelle voci attorno si svegliò, e si spaventò nel vedere i tre Orsi che la guardavano. Subito l'orsetto gli disse :- Sei stata tu a bere la mia zuppa e a rompere la mia sedia!.- Riccioli d'oro capì di aver sbagliato a fare tutte quelle cose senza chiedere il permesso a nessuno, e se ne vergognò molto. Gli Orsi che avevano visto che la bambina era sincera, la perdonarono subito e le permisero di giocare per il resto del pomeriggio con il piccolo orsetto. Si divertirono molto e alla sera Papà Orso e Mamma Orsa le regalarono un barattolo pieno di orzo, in modo che ogni volta che avesse mangiato la zuppa, avrebbe potuto pensare un po' ai suoi nuovi amici.

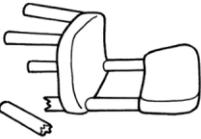
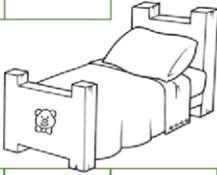
(Robert Southey)

Disegna gli oggetti dei tre orsi.



☺ ASCOLTA LA STORIA LETTA DALLA MAESTRA.

RICCIDORO E I TRE ORSI

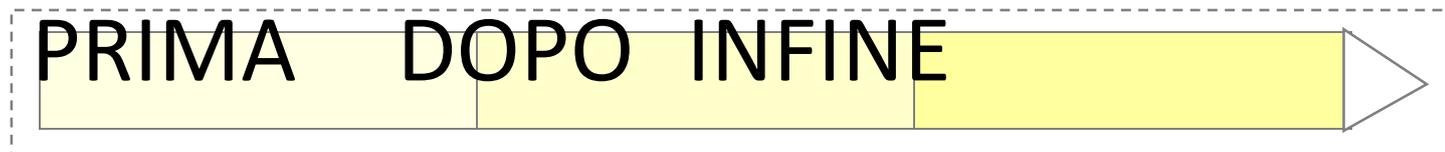
C	A	S	A	→ 					
O	R	S	I	→ 					
T	A	V	O	L	O	→ 			
S	E	G	G	I	O	L	A	→ 	
L	E	T	T	O	→ 			→ 	
								→ 	

✎ RICALCA LE PAROLE E LEGGILE TANTE VOLTE.

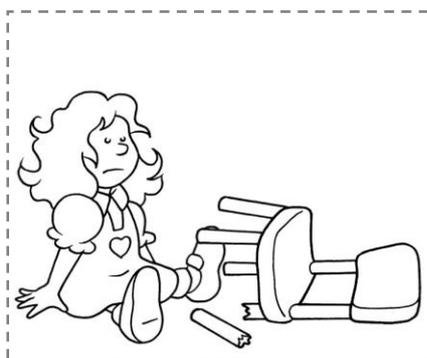
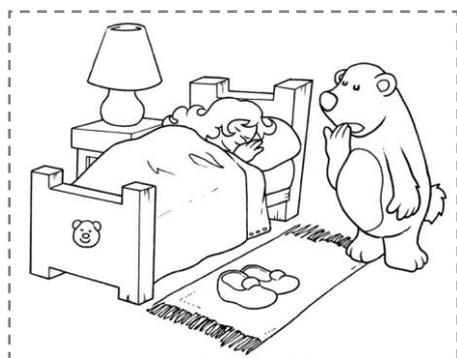
RICCIDORO

✎ COLORA TUTTE LE CASELLE CON LA LETTERA O.

✂ ORA RITAGLIA E INCOLLA LA LINEA DEL TEMPO CON LE PAROLE DELLA SUCCESSIONE TEMPORALE SOTTO LE 3 VIGNETTE.

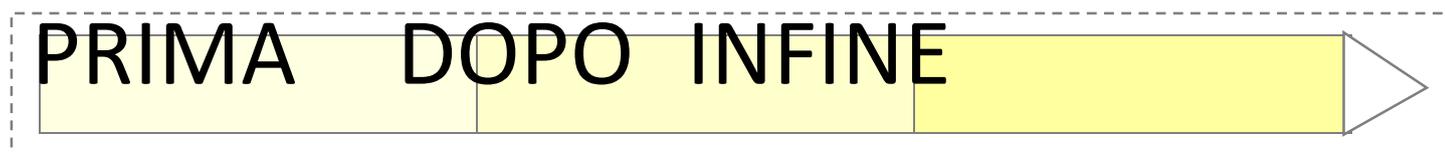


✂ RITAGLIA LE 3 VIGNETTE E INCOLLALE SUL QUADERNO IN SUCCESSIONE, SECONDO L'ORDINE DEL RACCONTO. ✍ COLORA.



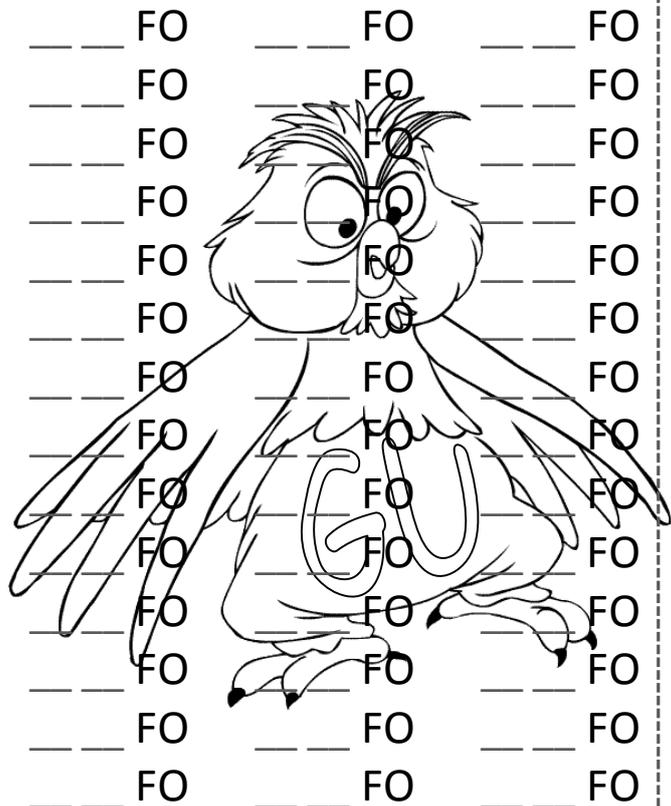
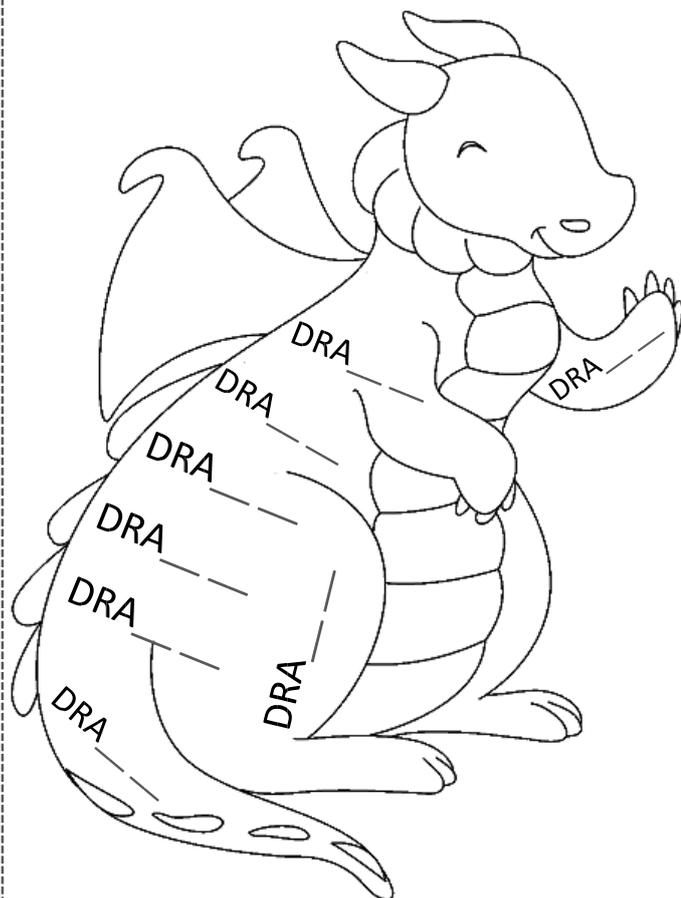
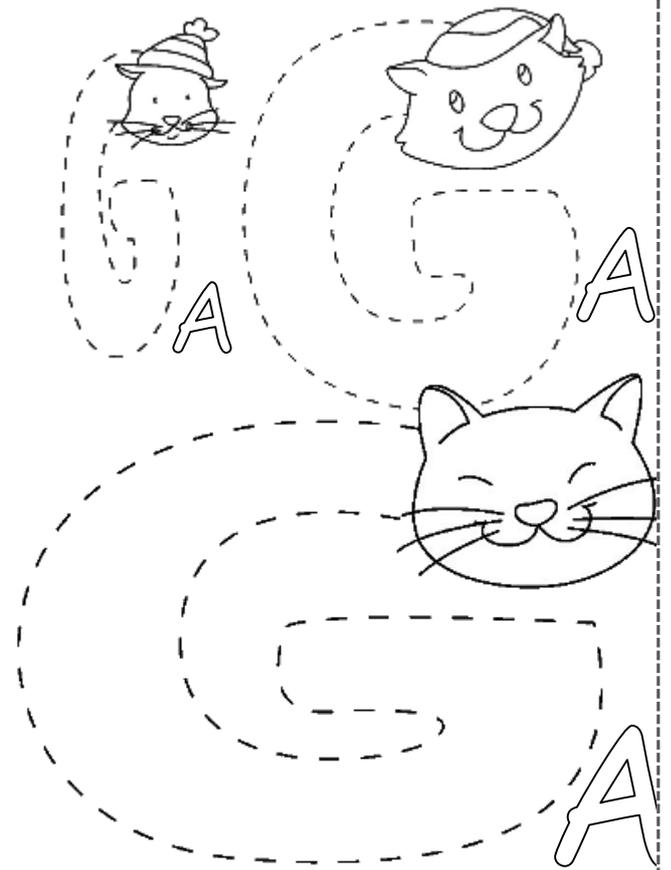
☺ A CASA RACCONTA QUESTA STORIA A MAMMA E PAPÀ!

✂ ORA RITAGLIA E INCOLLA LA LINEA DEL TEMPO CON LE PAROLE DELLA SUCCESSIONE TEMPORALE SOTTO LE 3 VIGNETTE.



MA ___ MA ___

SI TRASFORMA IN...



Come utilizzare la scheda.

Presentiamo la G dopo aver mostrato la sequenza del film Disney "La spada nella roccia" relativa al duello tra Maga Magò e Mago Merlino.

<https://youtu.be/ZaCnGVZ97Gc?t=4m25s>

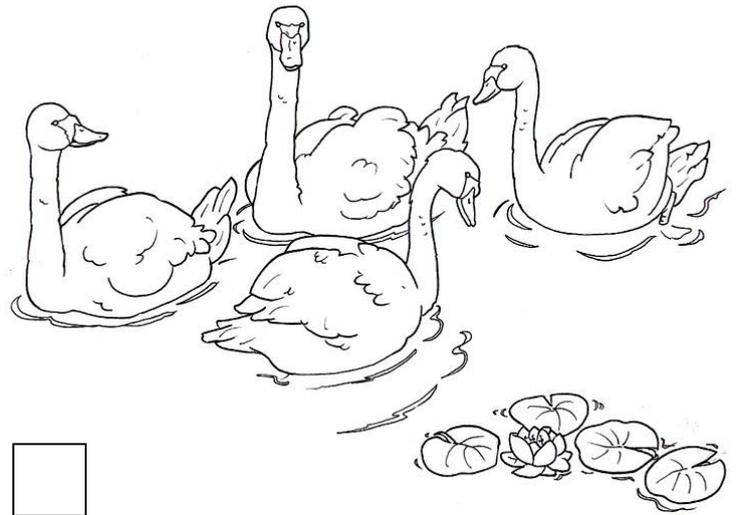
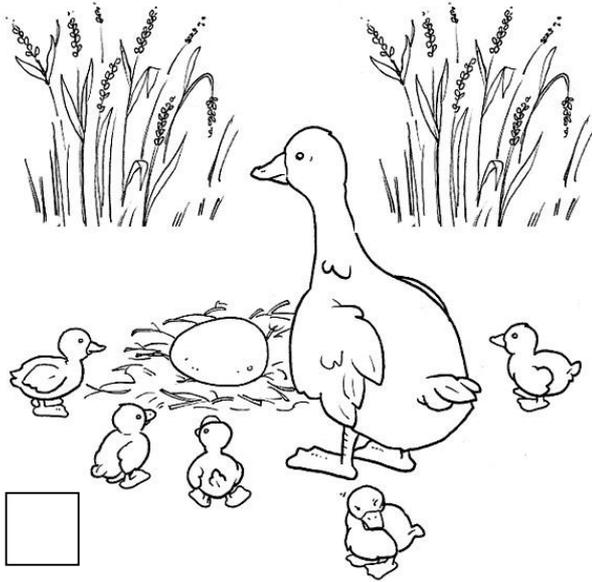
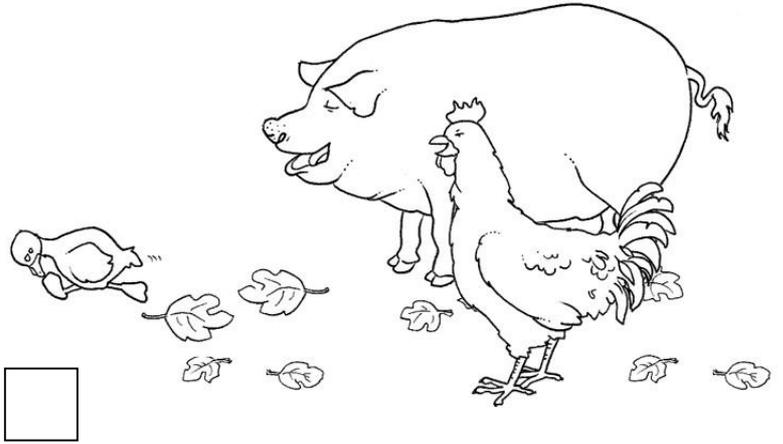
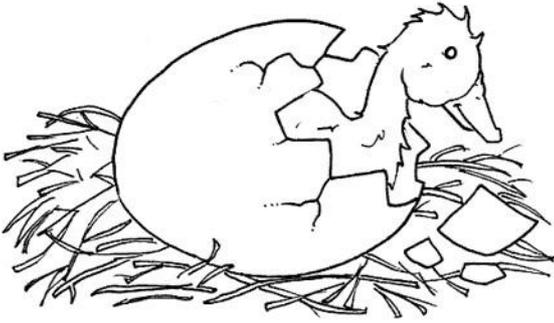
Successivamente spieghiamo che la G ha due suoni: dolce (palatale) seguito da I ed E; duro (velare) seguito da A, O, U.

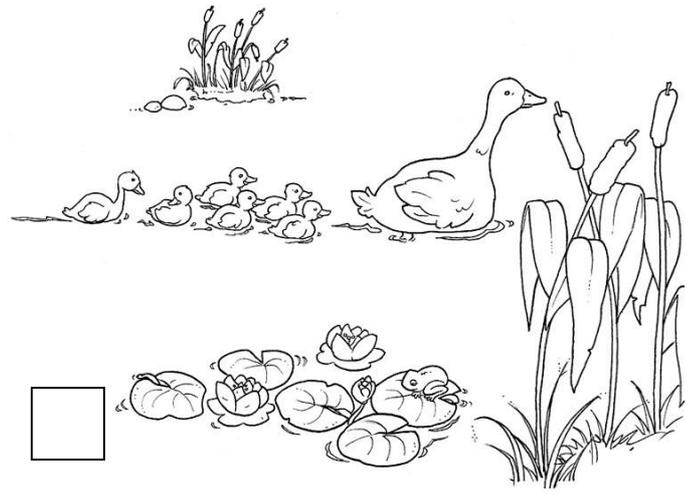
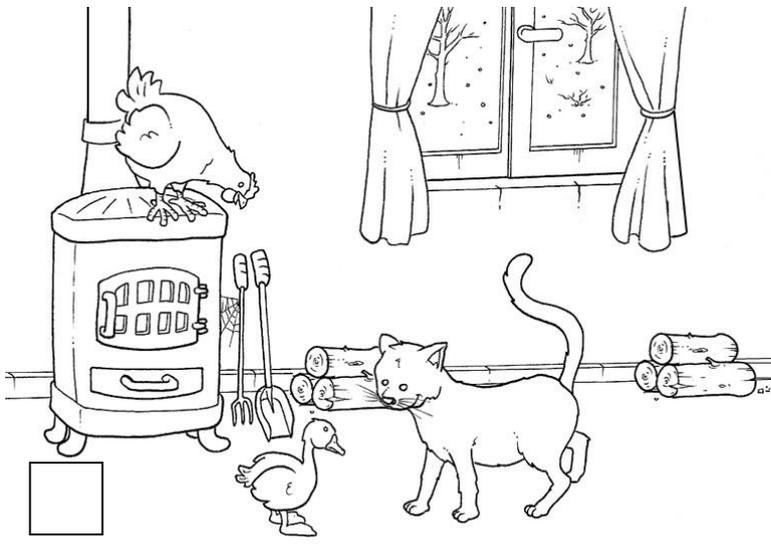
Diamo la scheda da ritagliare e unire come un piccolo block notes che si sfoglia dal basso verso l'alto: la prima pagina è quella di Maga Magò, a seguire il gatto e il drago, ultimo il gufo.

Le paginette vanno completate come si può facilmente intuire e ben colorate.

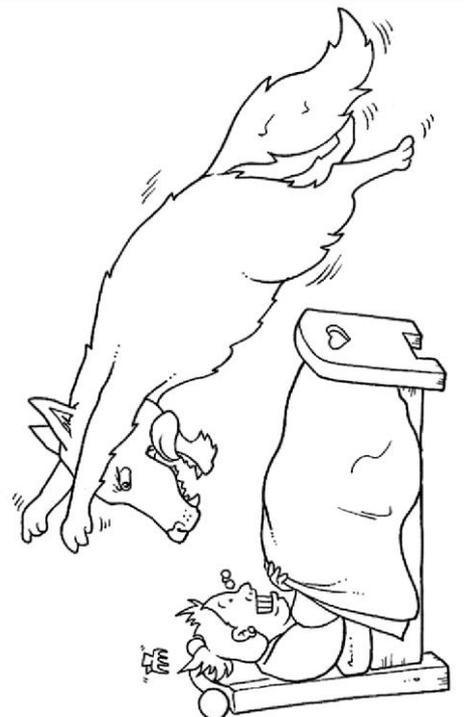
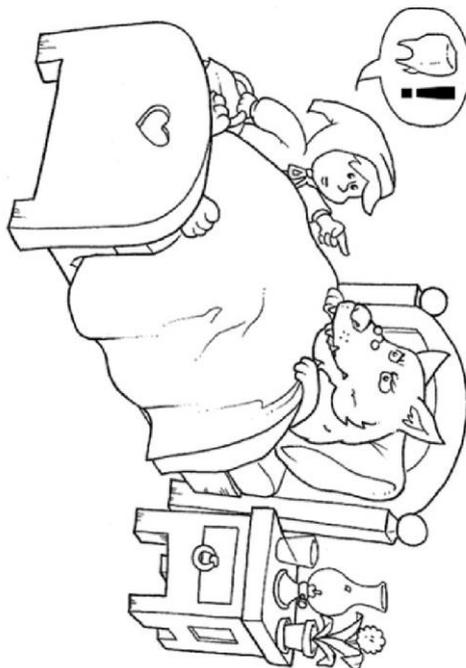
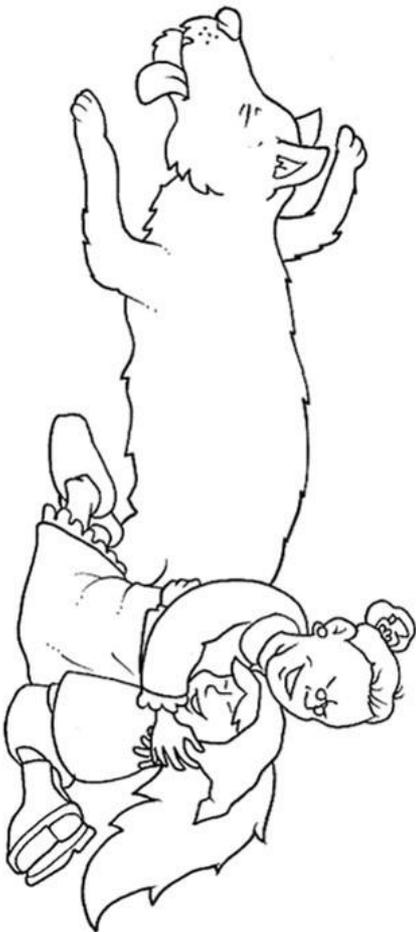
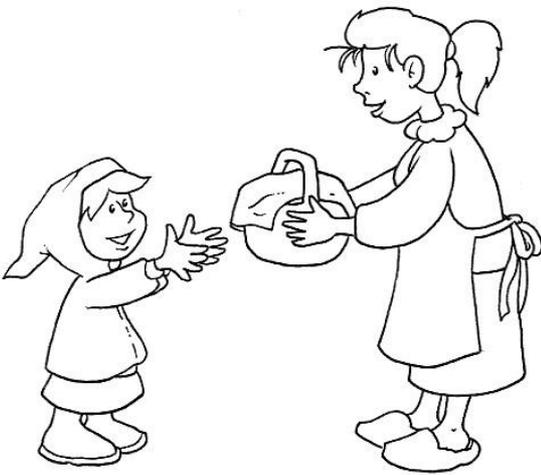
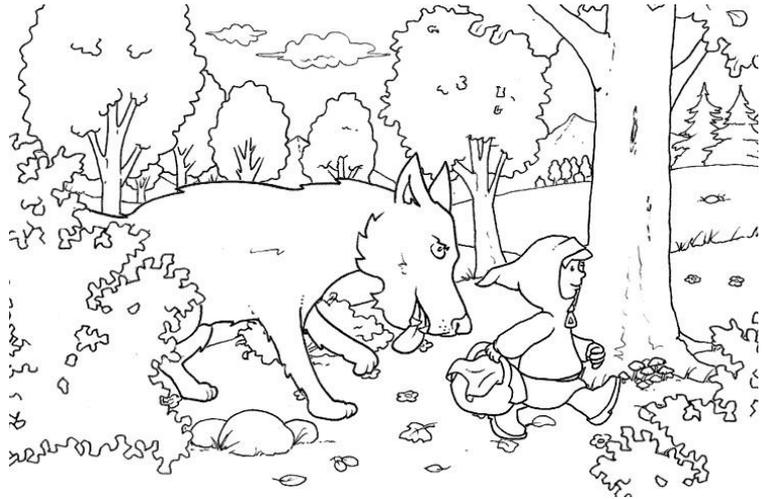
Il piccolo block notes può essere incollato sul quaderno (colla dietro l'ultima pagina, quella con il gufo) e sotto si può far scrivere la frase "Maga Magò si trasforma in gatto, drago, gufo" in stampato maiuscolo, minuscolo e corsivo.

IL BRUTTO ANATROCCOLO

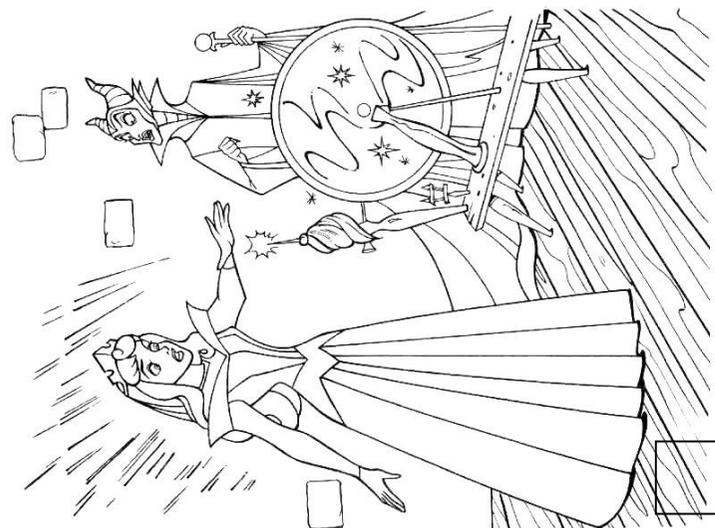
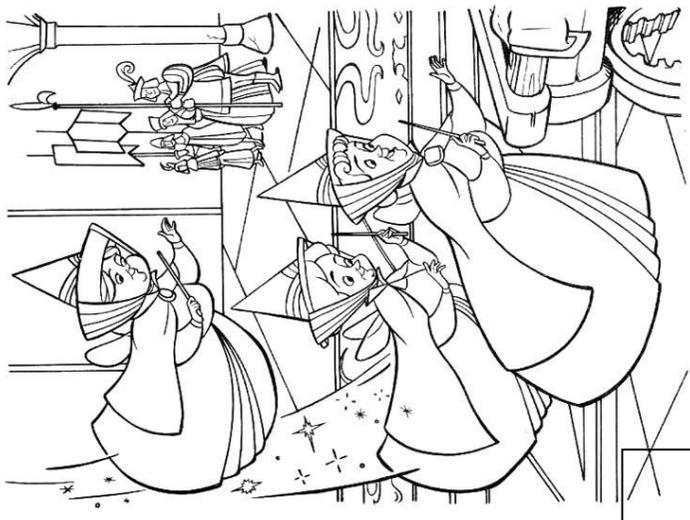




CAPPUCETTO ROSSO



LA BELLA ADDORMENTATA

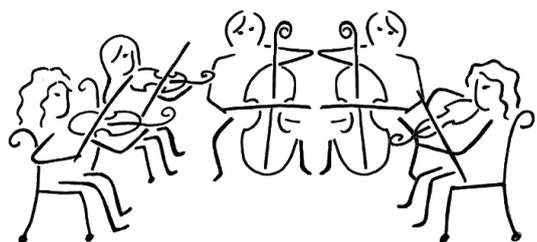


CI CE

☺ METTI LA TENDA ALLA CARROZZA E LEGGI TANTE VOLTE.

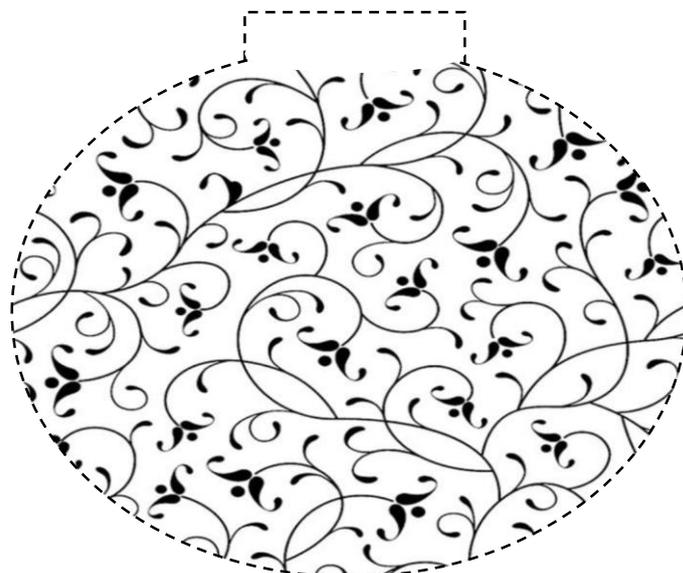
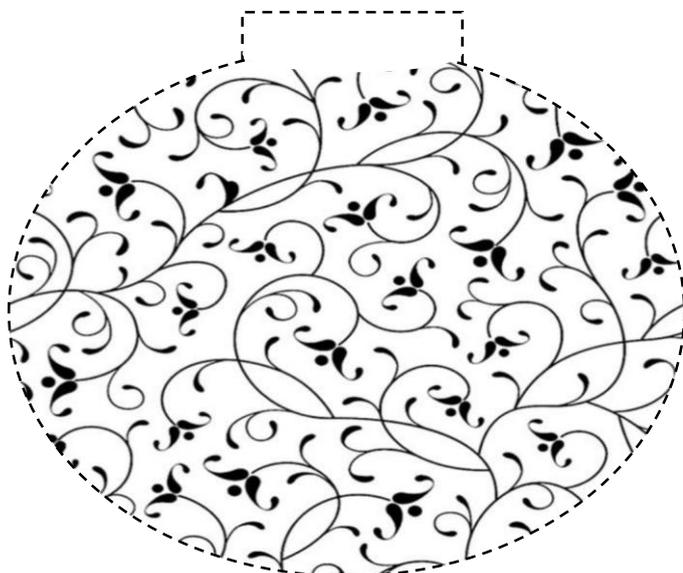
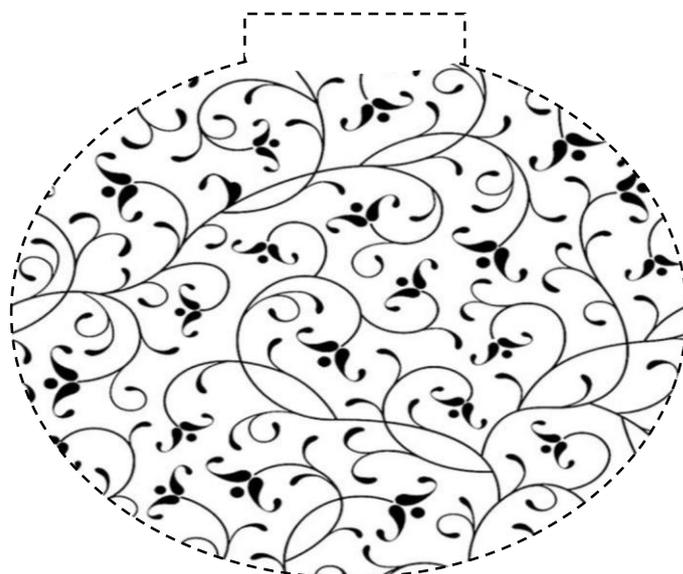
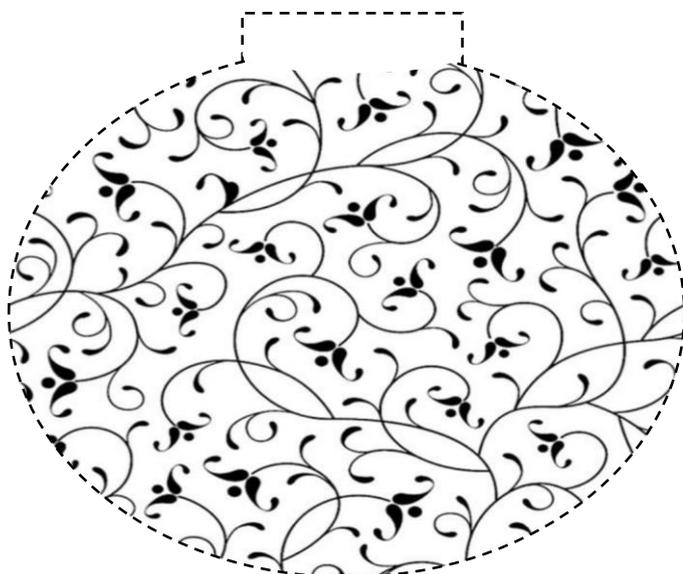
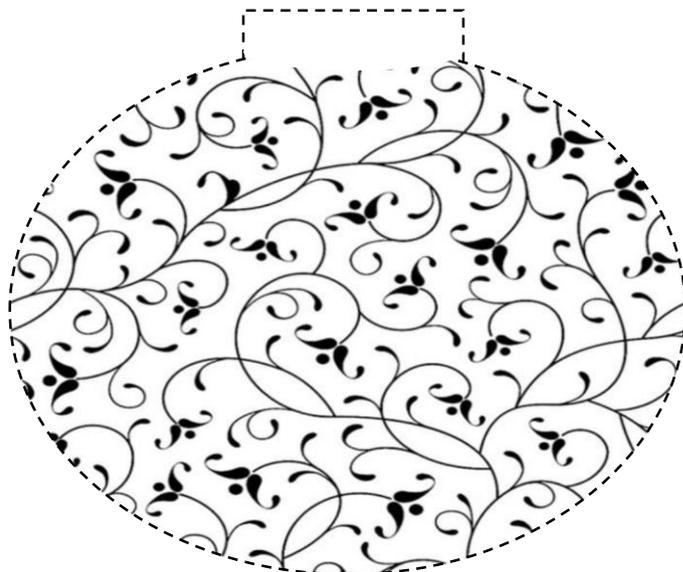
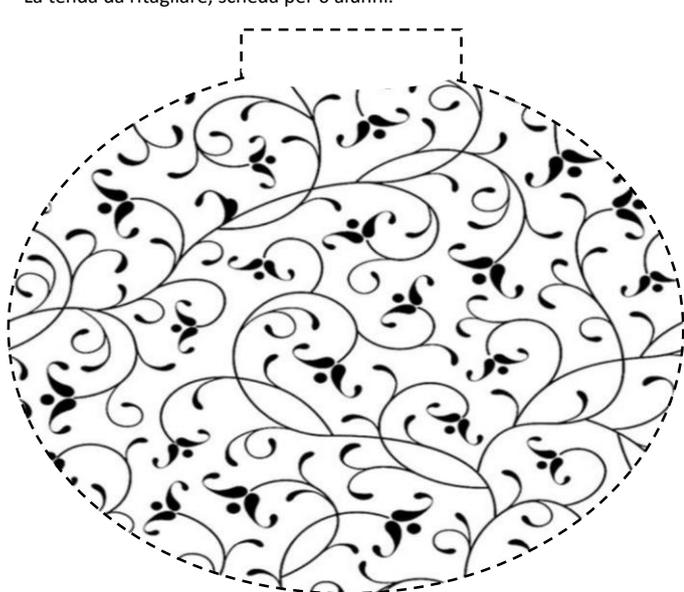


A CENA C'ERANO CIBI PRELIBATI PER I LORO AMICI.



CINQUE MUSICISTI SUONAVANO CELEBRI MELODIE.

La tenda da ritagliare; scheda per 6 alunni.

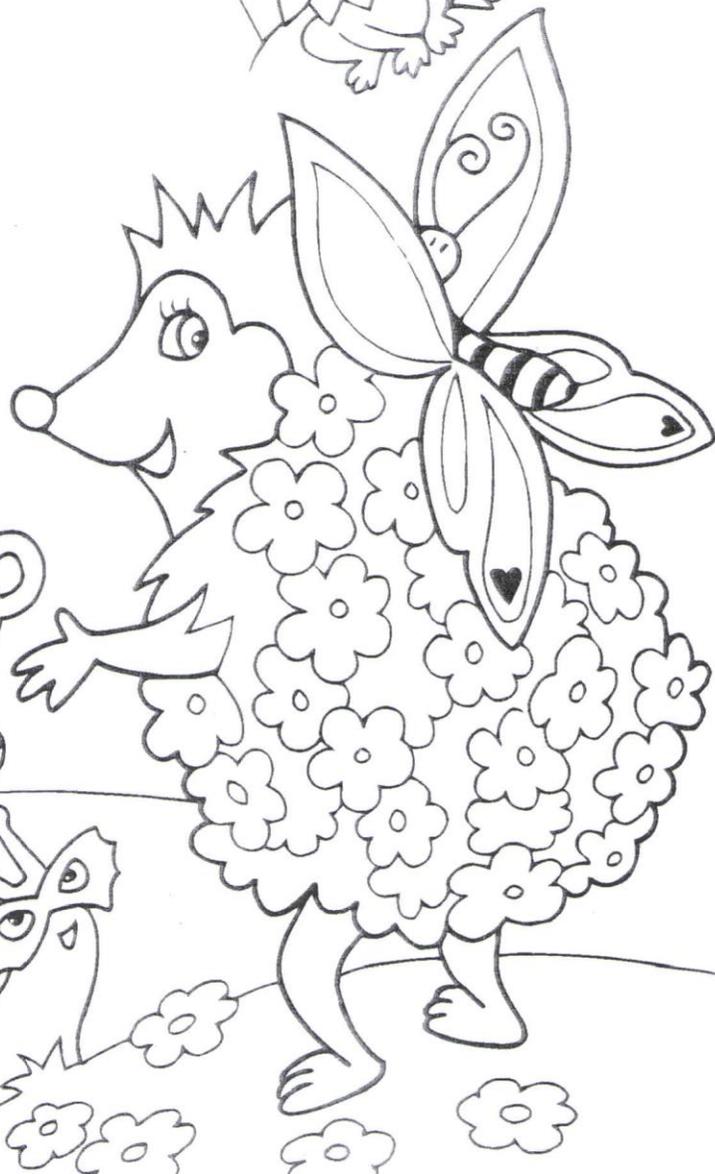
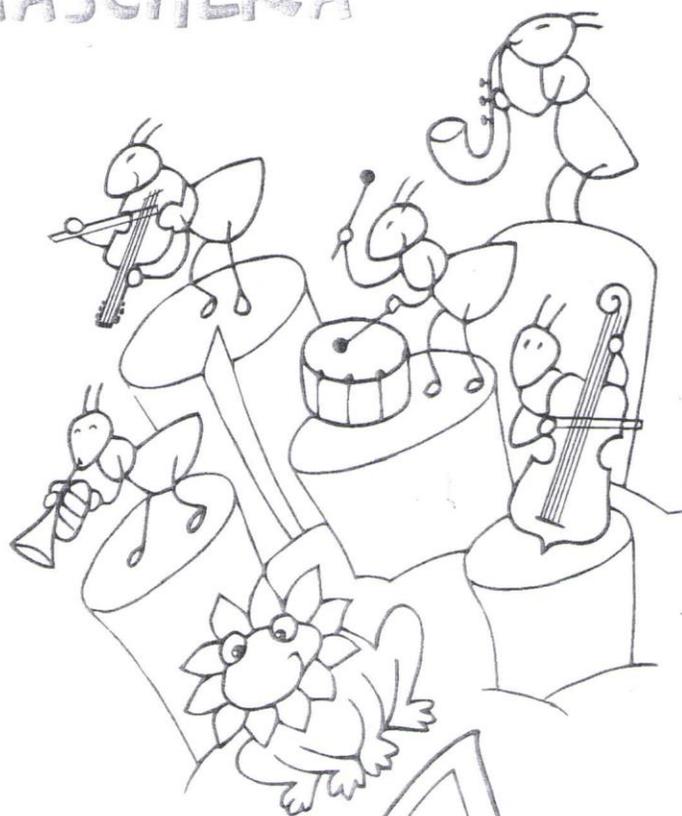


IL BALLO IN MASCHERA

Ricciolina Pungjunpo' è la ricchetta più felice del mondo: domani il sindaco Grantasso consegnerà un premio speciale al costume più bello tra quelli indossati al gran Ballo in maschera. Ricciolinaorre dalla mamma, ma mamma Riccia Pungjunpo' ha solo un vestitino piccolo piccolo, troppo piccolo per la ricchetta. Ricciolina rimane male, ma ci pensa su: che cosa fare? Guarda il prato, tutto coperto di fiori. Idea! Si rotolerà ben bene sull'erba coprendosi di margherite bianche e azzurre! La farfalla Volinda la guarda divertita e dice: – Brava Pungjunpo'! Mi appoggerò sulla tua schiena, così sembrerà che ti siano spuntate le ali!

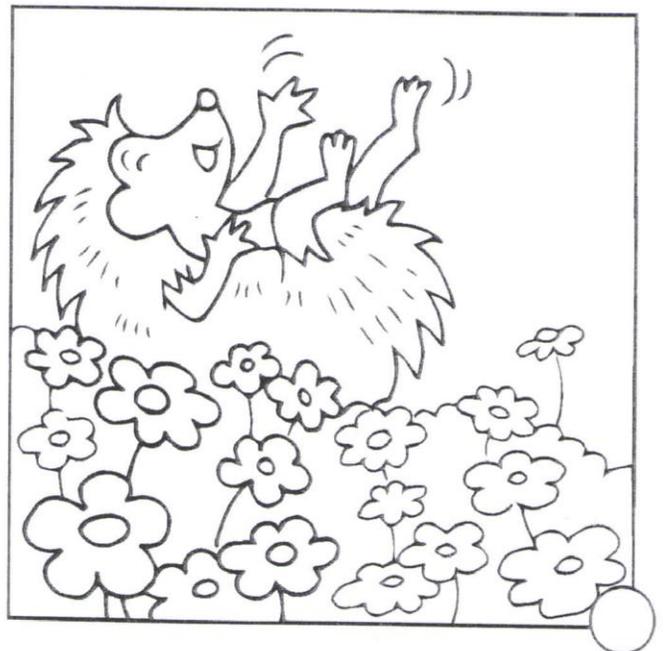
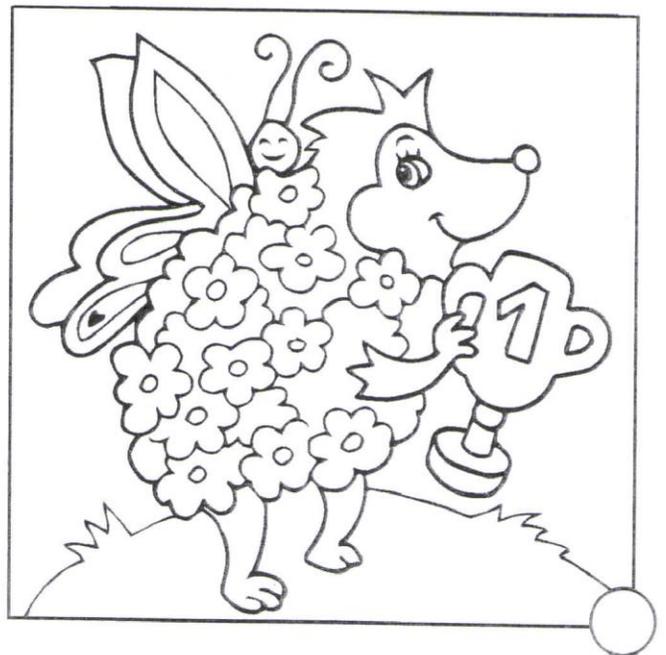
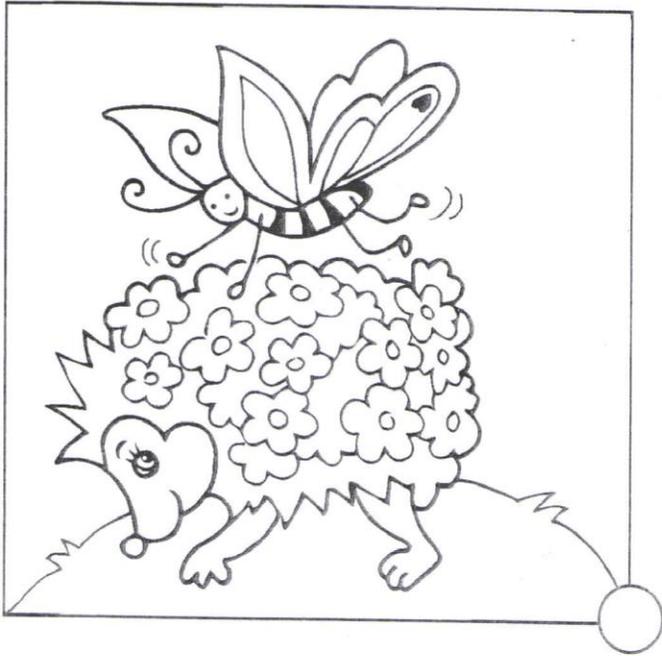
Pungjunpo' è così graziosa che al termine del Ballo in maschera vince il primo premio, mentre l'orchestra Formicolì suona a tutto spiano.

G. Caviezel, *Storie piccine...*
aspettando la nanna, Mondolibri



IL BALLO IN MASCHERA

- Ascolta il brano letto dall'insegnante, poi metti in ordine le sequenze numerandole da 1 a 4.

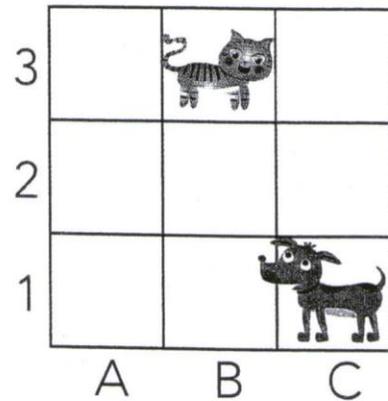


IL RETICOLO

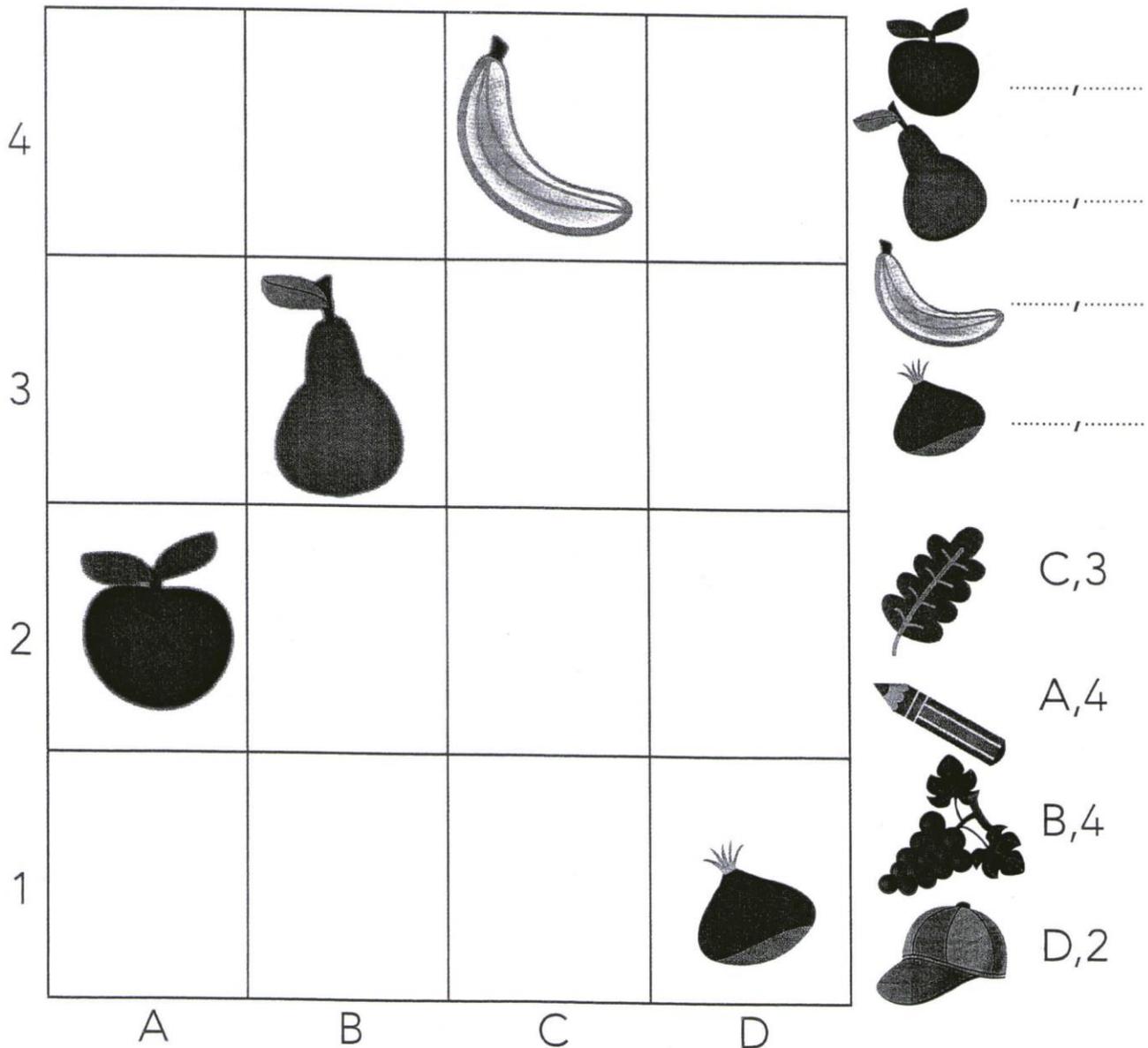
Il reticolo serve per individuare la posizione di un oggetto.

La lettera e il numero che indicano una casella si chiamano coordinate.

Osserva:  B,3  C,1



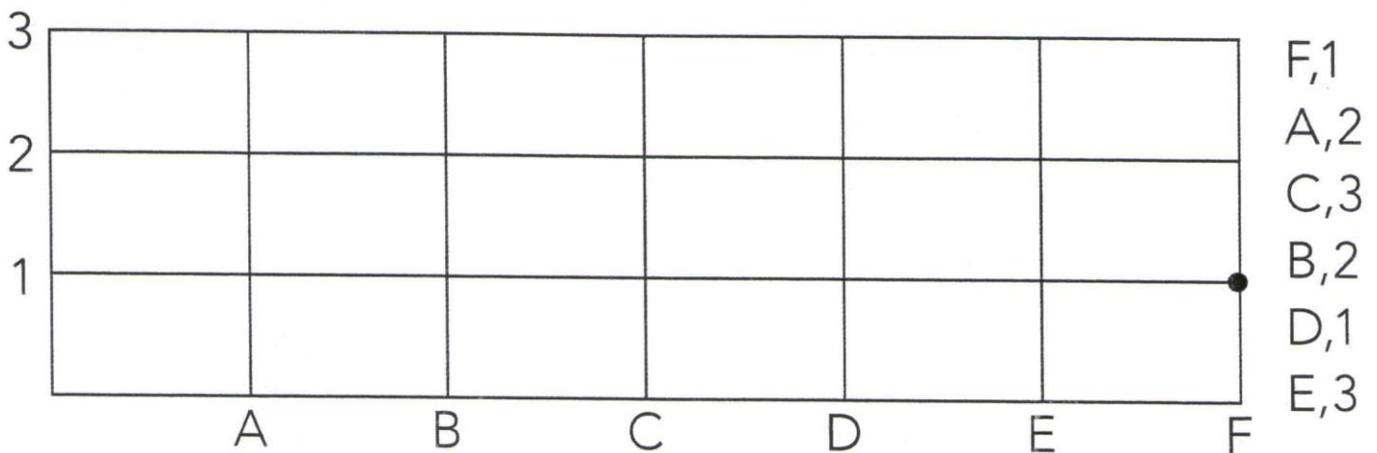
■ SCRIVI LE COORDINATE DEI DISEGNI. POI LEGGI LE COORDINATE E DIS



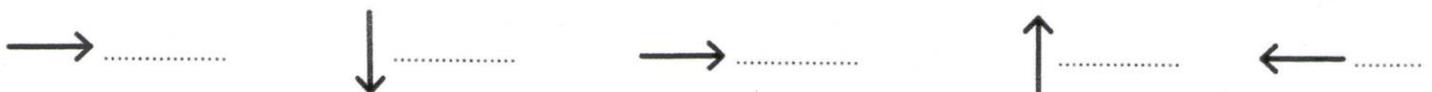
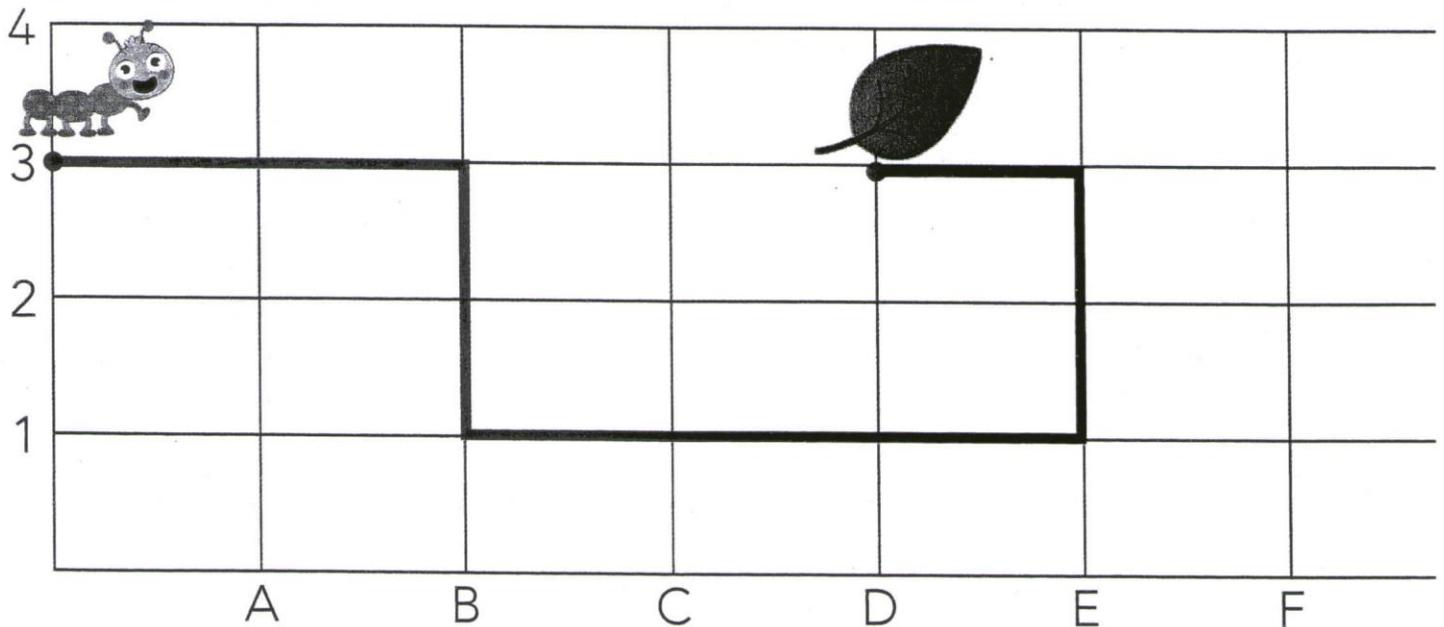
GLI INCROCI

In un reticolo l'incrocio è il punto in cui una linea verticale incontra una linea orizzontale.

■ DISEGNA UNA PALLINA ROSSA SUGLI INCROCI INDICATI. NELL'ESEMPIO È INDICATO L'INCROCIO F,1.

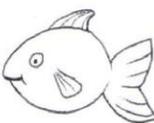
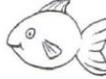


■ SCRIVI IL NUMERO DELLE CASELLE CHE IL BRUCO PERCORRE NELLE DIVERSE DIREZIONI PER RAGGIUNGERE LA FOGLIA.



POSIZIONI, RETICOLI E PERCORSI

1 DOVE SI TROVANO GLI ELEMENTI? COMPLETA CON "IN ALTO", "IN CENTRO" O "IN BASSO" E "A DESTRA" O "A SINISTRA".

		 si trova
		 si trova
		 si trova
		 si trova
		 si trova
		 si trova

2 INDICA IN QUALE CASELLA SI INCONTRANO GLI AMICI.

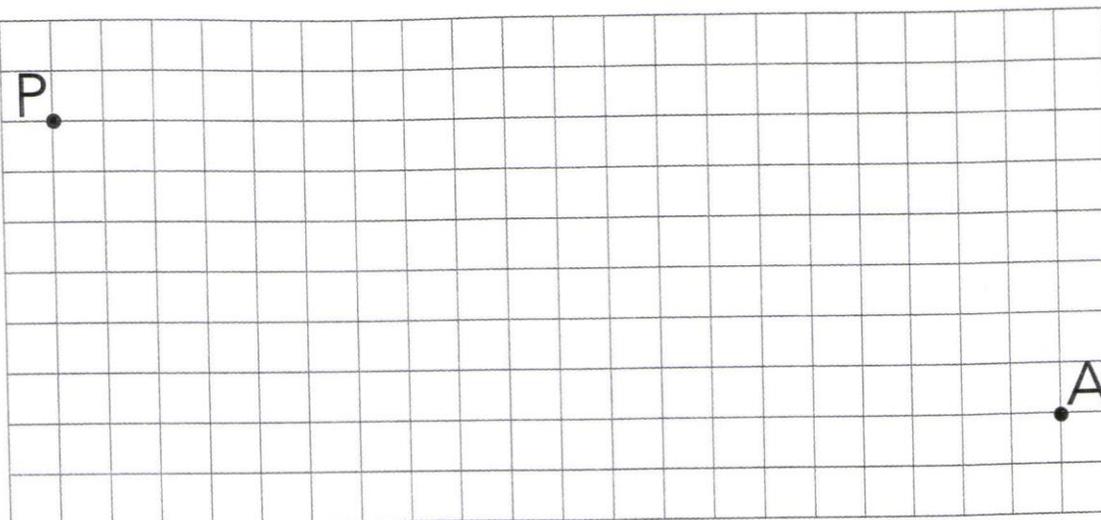
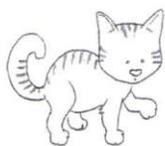
5		→	→		
4					
3				↑	
2				↑	
1					
	A	B	C	D	E

Sergio si trova in

Maria si trova in

Si incontrano in

3 TRACCIA IL PERCORSO CHE DEVE FARE IL GATTINO PER RAGGIUNGERE MAMMA GATTA, SEGUENDO LE INDICAZIONI.



4 →

3 ↓

2 →

3 ↓

6 →

5 ↑

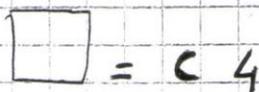
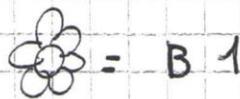
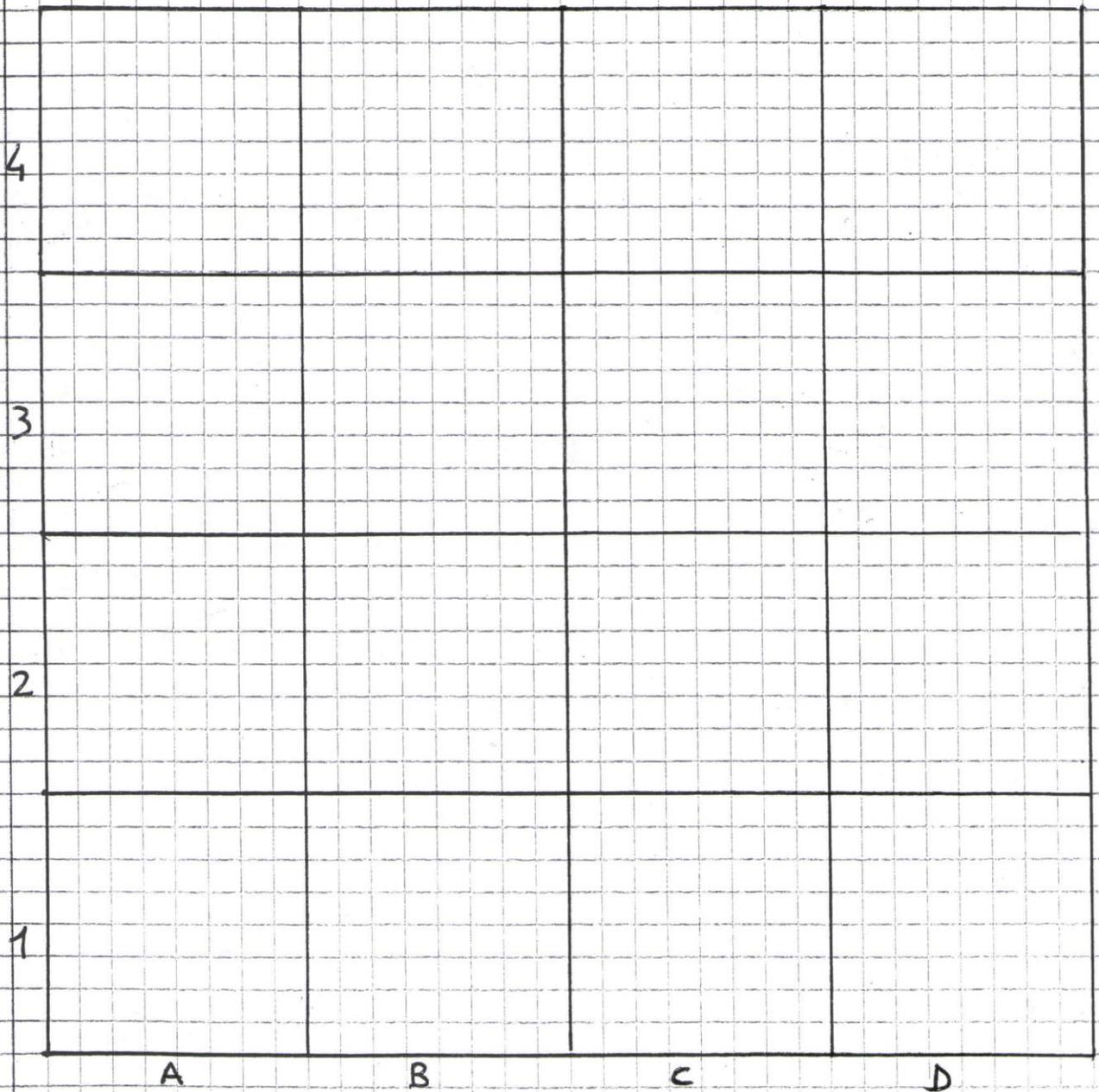
2 ←

1 ↑

10 →

6 ↓

Disegna gli oggetti al posto giusto seguendo le coordinate.





TANTI PERCORSI

● SPIEGA A SARA COME RAGGIUNGERE LA VASCA DEI PESCI.



VAI AVANTI FINO ALLO

RUOTA VERSO E VAI AVANTI FINO ALLE

RUOTA VERSO E VAI AVANTI FINO ALLE

RUOTA VERSO , VAI AVANTI E RAGGIUNGI LA

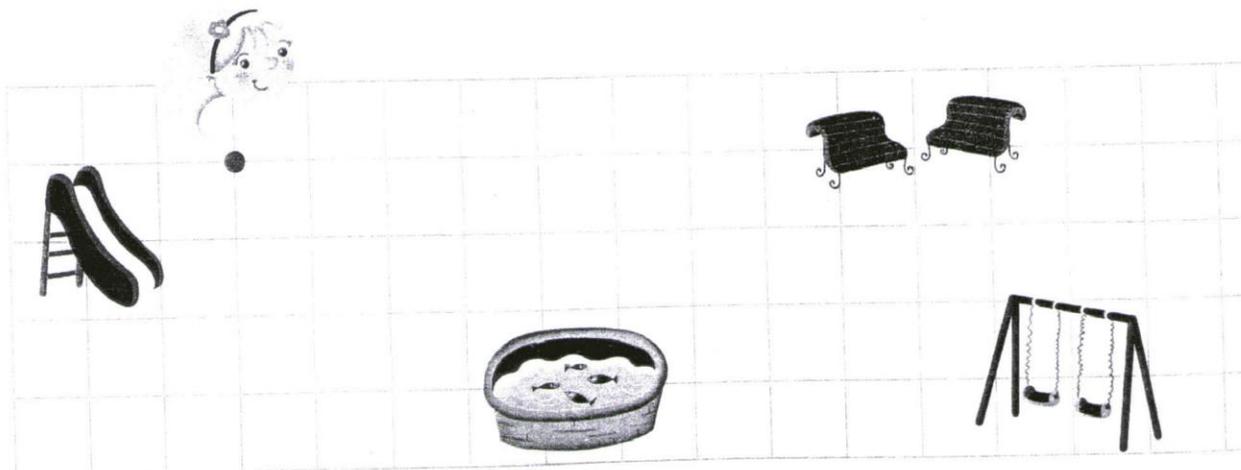
● TRACCIA IL PERCORSO DI SARA NEL RETICOLO SEGUENDO LE INDICAZIONI DELLE FRECCE E DEL NUMERO DEI PASSI.

1 ↓

9 →

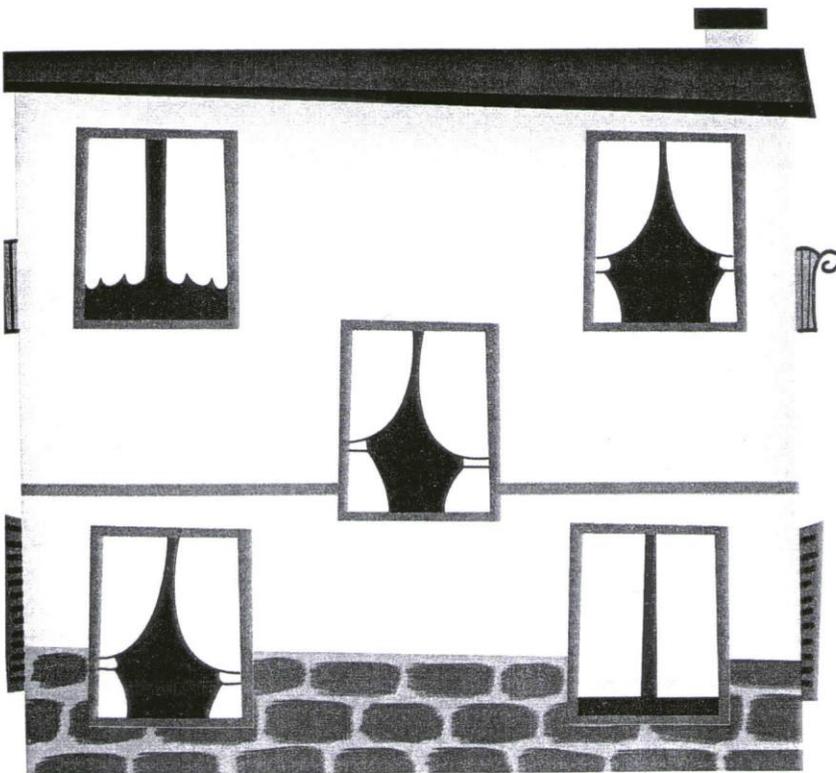
2 ↓

3 ←



ADESSO So

1 COLORA LE TENDE DEL PALAZZO.
 IN ALTO A DESTRA SONO ROSSE.
 IN BASSO A SINISTRA SONO VERDI.
 AL CENTRO SONO CELESTI.
 IN ALTO A SINISTRA SONO GIALLE.
 IN BASSO A DESTRA SONO ROSA.



RIORDINO LE IDEE

PAROLE CHE INDICANO LA POSIZIONE

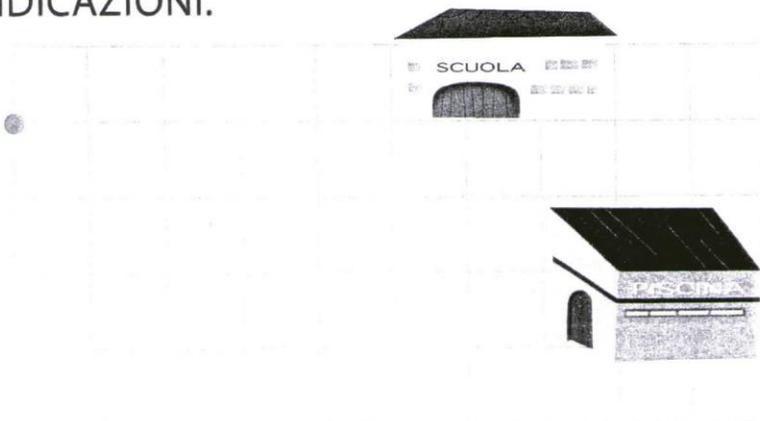
DAVANTI - DIETRO - VICINO - LONTANO - SOTTO - SOPRA - DENTRO - FUORI - A DESTRA - A SINISTRA - IN ALTO - IN BASSO - AL CENTRO - LETTERE E NUMERI DEL RETICOLO

PAROLE CHE INDICANO LA DIREZIONE

AVANTI - INDIETRO - VERSO SINISTRA - VERSO DESTRA - LE FRECCE NEL RETICOLO

2 DOVE VA AMED? SEGUI LE INDICAZIONI.

- 4 →
- 2 ↓
- 3 ←
- 1 ↓
- 5 →
- 3 ↑



AMED VA



Ricciodoro e i tre orsi: <https://www.youtube.com/watch?v=tW4e6D1nCqM>

<https://www.youtube.com/watch?v=Fx2dC8beyAE>

Le trasformazioni di Maga Magò:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZaCnGVZ97Gc&feature=youtu.be&t=4m25s>

Il principe ranocchio: <https://www.youtube.com/watch?v=IrtAEkGbQzq>

Cappuccetto rosso:

<https://www.youtube.com/watch?v=P9TezHj4K6g&nohtml5=False>

Hansel e Gretel: <https://www.youtube.com/watch?v=RHHMzVXQDOg>