

IO2.B – GUIDELINES TO PRODUCE THE STORY'S PLOT AND DIDACTICAL TOOLKIT

The Toolkit will provide preschool teachers and pupils families with innovative, media based tools to be used with children to make them autonomously learn about different traditional tales, start to face diversity of cultures, and interpret the story and describe them through creativity i.e. drawings, collages etc. and promote cognitive and non-cognitive social skills among the children through the discovery and presentation of traditional tales through images, pictures, photos and videos.

Project partners experts, in cooperation with preschool teachers of the participating kindergartens will work on 2 traditional tales selecting them among the one presented by the pupils' families 1 being linked to the local area and 1 representing another culture/ethnic/religious group.

The project partners' experts will adapt the Tale plot, create didactical contents and collect images, photos, sounds, videos to be used by pre-school teachers with children.

The collection of the visual sources will be used both to produce billboards to be shown in the classrooms and through their digital version to be stored in the website so to be used as further teaching/learning resources.

Title of the Tale	Il drago e la luce
Country	<input checked="" type="checkbox"/> Italy <input type="checkbox"/> Lithuania <input type="checkbox"/> Spain <input type="checkbox"/> Romania
Tale typology	<input type="checkbox"/> Local tradition <input checked="" type="checkbox"/> Intercultural traditions
Tale summary	<p><i>Un giovane cacciatore si reca su una montagna e viene fatto prigioniero da un mostruoso drago con sei teste. Il mostro, in cambio della libertà, chiede al giovane di recuperare la macchina "acchiappa scritte". In questa ardua impresa il ragazzo sarà accompagnato dalla sua amata, una bellissima fanciulla vestita di luce. Riusciti nell'impresa i fidanzati faranno ritorno alla montagna del drago. Lì, inaspettatamente, emergerà la debolezza di questa spaventosa creatura: la sua intolleranza verso la luminosità emanata dalla fanciulla. Il terribile drago si ritirerà così nelle viscere delle terra.</i></p>
Educational potential	<p><i>La storia è stata modificata dalle insegnanti per creare una sinergia tra i diversi linguaggi, parole, disegni, costruzioni, giochi di luce, giochi motori, proponendo un dialogo tra ambiti diversi del sapere. Favorire la scoperta dell'apprendimento cooperativo, insieme al piacere di indagare sulle potenzialità della lingua scritta ed orale, sulle esperienze corporee, sulla fruizione attiva di opere d'arte, ci ha permesso di coinvolgere e potenziare non solo le capacità mentali, ma anche quelle percettivo-sensoriali, provocando nei bambini meraviglia, curiosità e stimolando la loro creatività.</i></p>

Tale adaptation	<p>La storia “Il Drago e la Luce” è stata adattata dalle insegnanti alle esigenze di apprendimento delle sezione, in particolare sono stati inseriti alcuni “oggetti magici” che hanno consentito ai bambini di sperimentare le potenzialità del codice scritto e le varie funzioni del linguaggio verbale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La macchina acchiappa scritte: scoprire la funzione della lingua scritta; • E adesso pubblicità: sperimentare il linguaggio persuasivo.
Media Sources	Visione di spot pubblicitari finalizzati alla comprensione del linguaggio persuasivo.
Main Characters	<p>Drago: <i>terribile creatura con sei teste, occhi color rosso e gigantesche fauci da dove escono lingue di fuoco;</i></p> <p>Il giovane cacciatore: <i>è caratterizzato da un mantello, una spada e una lancia;</i></p> <p>La figlia della luce: <i>è vestita di luce ed i capelli ed il vestito risplendono come l’oro.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ripercorriamo la storia attraverso la realizzazione di un libro pop-up.</i>
Media Sources	I bambini sono stati invitati a rappresentare graficamente i vari personaggi senza supporto delle immagini; con i loro elaborati è stato realizzato un photo story che ha permesso una discussione collettiva per la rappresentazione dei personaggi in maniera condivisa.

Characters habits and behaviours	<p>Drago: <i>potente e ferocissimo;</i></p> <p>Il giovane cacciatore: <i>temerario e determinato;</i></p> <p>La figlia della luce: <i>coraggiosa e sicura di sé.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Le caratteristiche dei personaggi sono state evidenziate attraverso video relativi a due elementi: il fuoco e la luce;</i> • <i>Osservazione e conversazione relativa all’attività precedente ;</i> <p><i>Riproduzione grafica dell’esperienza.</i></p>
Media Sources	Visione di video sulle caratteristiche del fuoco e della luce.

Contextualisation	<p>L'ambientazione della storia inizia con la descrizione di una montagna dove vive il minaccioso drago; successivamente il cacciatore per recuperare l'oggetto magico attraversa diversi villaggi ciascuno con determinate caratteristiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Avventura nel coding: leggere ed interpretare la mappa; ● Allestimento di cantieri: realizziamo "paesi" utilizzando materiali di recupero; ● Verso la montagna: giochi motori; ● Giochi in lingua inglese: What is it? (Animals); ● La magia della proiezione: "tuffiamoci" in un raggio di luce; ● Paesaggi d'autore: sperimentiamo nuove tecniche.
Media Sources	Proiezione di immagini relative agli ambienti naturali, antropici ed artistici (opere d'arte).

To be decided how to make the information available on the Portal.

The descriptive texts will be translated and made available through different .pdf version