

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" ist. Canossiano

UNITA' D'APPRENDIMENTO N°6
esperienza realizzata con i bambini di 4 anni

"INDOVINA COSA DIVENTA"



Dal 10 Febbraio- al 4 Aprile
dal 22 Aprile- al 9 Maggio '14
anno scolastico 2013-2014

MOTIVAZIONE:

Tutto il mondo che ci circonda è composto da forme di diverse misure e colori. Basta un po' di spirito di osservazione per scomporre gli arredi casalinghi e urbani in forme e per scoprire le forme degli oggetti di uso comune.

Anche i bambini, se sono opportunamente guidati possono comunicare e famigliarizzare con le forme senza per questo pensare di proporre la geometria vera e propria alla scuola dell'infanzia.

Si possono, invece, organizzare delle attività didattiche e dei giochi che aiutano ogni bambino a cominciare ad osservare, a riflettere e a scoprire, anche nelle cose più semplici, la FORMA.

In questo modo si supporterà una naturale esigenza dei bambini e degli adulti di "leggere la realtà" dando ad essa un particolare significato, in modo da risolvere dei problemi pratici che si presentano nella vita di tutti i giorni.

*"...C'era una volta un grande negozio di giocattoli pieno di cose meravigliose.
Bastava entrare e guardarsi intorno per sentirsi trasportati in luoghi magici,
incantati... In quel posto fantastico vivevano Geometrico ed Elettronico,
due robot che si erano conosciuti lì ed erano diventati ottimi amici...
Elettronico era veloce e supersonico;*

*...Geometrico era quasi tutto un angolo: il suo corpo era un rettangolo; orecchie e braccia erano a triangolo; mentre ogni
gamba era formata da tre lattine di forma quadrata. Solo la testa era un cerchio..."*

CULTURA DEL GRUPPO:

Il gruppo docente, per l'ideazione e la stesura di questo progetto, ha preso spunto da:

- Guida "Cose da bambini", di Monica Puggioni, edizione Del Borgo, Maggio 2010;
- Guida "Piccoli Artisti", di Elena Badoni, edizione Del Borgo, Maggio 2010;
- Rivista "Didattica Operativa 3/6", n°10 Ottobre 2013, edizione Del Borgo.

Nella stesura della programmazione si fa riferimento: Indicazioni per il curricolo Roma, Luglio 2012

TEMPI:

- nei giorni dal lunedì al venerdì;
- dalle ore 10.15 alle ore 11.30;
- dal 10/02/14 al 04/04/14;
- dal 22/04/14 al 09/05/14

SPAZI E MATERIALI:

- salone, palestra, sezioni, laboratorio;
- blocchi logici;
- forme di carta colorata;
- schede strutturate;
- colori a matita, pennarello, matita;
- forbici, colla;
- punteruoli;
- tempere; acquerelli;
- cartoncini per pannello;
- plastilina
- timbri a forme, realizzati a mano utilizzando tappi di sughero e spugne,
-

PERSONE COINVOLTE:

- Le insegnanti di intersezione: Marchini Monica, Paganica Anna, Pizzoli Cecilia;
- I bambini medi divisi in tre gruppi: scoiattoli, gattini, cerbiatti.
- Assistente personale ad un bambino certificato: Laura Venturelli

CAMPO D'ESPERIENZA PREDOMINANTE:

La conoscenza del mondo : "...il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi..."

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (Indicazioni Ministeriali per il Curricolo)	OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO
La conoscenza del mondo	".....il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi , ne identifica alcune proprietà...utilizza simboli per registrarle..."	• Riconoscere le quattro figure geometriche • Utilizzare le forme geometriche con creatività
Linguaggi, creatività, espressione	"Si esprime con il disegno, la pittura e altre attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative".	• ritagliare e incollare • punteggiare • colorare rispettando i margini • colorare secondo una leggenda • utilizzare forme geometriche per realizzare un'immagine • raggruppare in base alla forma
I discorsi e le parole	"...il bambino ascolta e comprende narrazioni..."	• Ascoltare e comprendere un racconto • Partecipare alle conversazioni

DESCRIZIONE DELLE ESPERIENZE:

- Lettura della storia di "Geometrico e Elettronico";
- I bambini colorano i due personaggi con i pennarelli;
- Prepariamo un pannello dove i bambini ad ogni forma geometrica sperimentata la incollano i e realizzano "Geometrico e Elettronico"
- **Sperimentiamo il RETTANGOLO** usando i blocchi logici. I bambini disegnano tanti rettangoli con gli acquerelli, ritagliamo il rettangolo per il corpo di Geometrico e lo incollano sul pannello;
- **Sperimentiamo il TRIANGOLO** usando i blocchi logici. Con i bambini manipolano la plastilina, formano tanti serpentini e li incollano al fine di formare dei triangoli. I bambini ritagliano due triangoli per le braccia e due per le orecchie e li incollano sul pannello di Geometrico;
- **Sperimentiamo il QUADRATO** usando i blocchi logici. I bambini tracciano le linee che andranno a formare i quadrati e poi li coloreranno. I bambini punteggiano sei quadrati, che andranno a formare le gambe di Geometrico
- **Sperimentiamo il CERCHIO** usando i blocchi logici. I bambini intingono il dito nelle tempere colorate e disegnano tanti cerchi. I bambini punteggiano il cerchio per la testa di Geometrico.

- I bambini terminano il loro pannello disegnando gli occhi, il naso e la bocca e portano a casa il pannello rappresentante Geometrico.
- Con i blocchi logici provano a costruire Geometrico e a disegnarlo con i pennarelli;
- Con dei timbri a forme, realizzati a mano utilizzando tappi di sughero e spugne, i bambini creano un quadro con le figure geometriche.
- ***Sperimentiamo gli insieme*** usando i blocchi logici. I bambini colorano le forme seguendo la leggenda e provano a racchiudere nell'insieme giusto tutti i cerchi, i quadrati, i triangoli e i rettangoli.
- I bambini concludono l'esperienza delle forme geometriche realizzando il gioco della "tombola delle forme" per la festa della mamma.

RUOLO DELL'INSEGNANTE:

- Predisporre un ambiente accogliente
- Stimola e guida la conversazione
- Crea situazioni stimolanti per accrescere il piacere d'ascolto
- Osserva e registra.
- Personalizza l'intervento a seconda dei bisogni rilevati.
- Stimola, incanala la curiosità e le emozioni del bambino aiutandolo nel godere a pieno l'esperienza.

INTEGRAZIONE DEI BAMBINI DIVERSAMENTE ABILI:

Sarà importante che la bambina si senta pienamente inserita nel gruppo.

L'insegnante renderà più semplice le attività, semplificandole nello svolgimento, affiancata nelle attività dall' assistente nei giorni stabiliti.

DOCUMENTAZIONE:

Faranno parte della documentazione di questo progetto:

- Rappresentazioni grafico-pittoriche dei bambini;
- Libretto di "Geometrico ed Elettronico";
- Pannello personalizzato;
- Scheda di verifica.
- Lavoretto della Festa della Mamma

VALUTAZIONE:

In itinere molteplici saranno i momenti valutativi guidati dall' osservazione dell'insegnante e dalla conversazione di gruppo o individuale con i bambini. Alla fine del progetto, attraverso la revisione dei prodotti realizzati dai bambini, l'insegnante valuterà la sua azione educativa, rifletterà sull'adeguatezza delle attività proposte, apportare eventuali aggiustamenti, al fine di migliorare il suo lavoro con i bambini e realizzare al meglio il progetto in corso. L'insegnante, attraverso una griglia di osservazione individuale (*vedi allegato 1*), valuterà i traguardi di competenze raggiunti dal bambino.

A cura di :
Paganica Anna

Scuola dell'infanzia "Maria Bambina"

Unità d'apprendimento: "Indovina cosa diventa"

Esperienza realizzata dal 10 Febbraio al 9 Maggio 2014

Data: 9 Maggio 2014

NOME DEL BAMBINO: _____ **anni 4**

Gruppo d'intersezione: _____

COMPETENZE

Campo d'esperienza "La conoscenza del mondo"				
Nomina e riconosce le principali figure geometriche	1	2	3	4
Riconosce e denomina il rettangolo	1	2	3	4
Riconosce e denomina il triangolo	1	2	3	4
Riconosce e denomina il quadrato	1	2	3	4
Riconosce e denomina il cerchio	1	2	3	4
Utilizza le forme geometriche con creatività	1	2	3	4
Campo d'esperienza "Linguaggi, creatività, espressione"				
Ritaglia con precisione	1	2	3	4
Impugna le forbici con precisione	1	2	3	4
Punteggia con precisione	1	2	3	4
Colora rispettando i margini	1	2	3	4
Colora seguendo una leggenda	1	2	3	4
Utilizza le forme geometriche per realizzare un'immagine	1	2	3	4
Raggruppa in base alla forma	1	2	3	4
Porta a termine l'attività	1	2	3	4
Campo d'esperienza "I discorsi e le parole"				
Ascolta e comprende un racconto	1	2	3	4
Partecipa alla conversazione	1	2	3	4

OSSERVAZIONI:

LEGENDA:

1	Per niente/mai
2	Poco/a volte
3	Abbastanza/il più delle volte
4	Molto/sempre

Insegnante nome e cognome