

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" ist.Canossiano

UNITA' D'APPRENDIMENTO N°3

esperienza realizzata con i bambini di 4 anni

PER FARE IL MERLO

CI VOGLIONO...

CERCHI, QUADRATI

E TRIANGOLI



Dal 25 gennaio - al 6 maggio 2016
anno scolastico 2015-2016

MOTIVAZIONE:

Possiamo osservare ogni giorno come i bambini possiedano forti intuizioni geometriche. Intuiscono e usano con semplicità i concetti di forma e riconoscono le proprietà che cambiano e quelle che rimangono invariate. Utilizzando queste intuizioni aiuteremo il bambino a ri-scoprire le forme geometriche elementari: cerchio, quadrato e triangolo. Dato che il mondo in cui viviamo è fatto di forme geometriche, partiremo dall'osservazione della realtà che circonda i bambini, cercando oggetti che abbiano le forme sopraindicate. Osserveremo poi le caratteristiche delle diverse forme, dando ad ognuna il proprio nome (cerchio, quadrato, triangolo). Per aiutare i bambini, in modo divertente, a riconoscere e denominare le forme geometriche, useremo la canzone-filastrocca popolare "Il merlo ha perso il becco".

Tale percorso didattico è stato già sperimentato con i bambini di quattro anni e, vista la piacevole ed efficace esperienza vissuta dai bambini con la canzone "Il merlo ha perso il becco", intendiamo riproporla anche quest'anno.

CULTURA DEL GRUPPO:

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

- Rivista *Scuola dell'infanzia*, anno 7, numero 5, gennaio 2007, Giunti Scuola
- Puggioni M., "Logica e matematica" contenuto in *La fabbrica delle idee*, del Borgo Scuola, 2008
- Neri S., Tinelli D., *Guida Fabbri*, volume 2, Fabbri editore, 1991

Nella stesura della programmazione si fa riferimento :

Ministero della pubblica istruzione "Indicazioni per il curricolo per la scuola dell'infanzia e il primo ciclo di istruzione", Roma settembre 2012

TEMPI:

- nei giorni di lunedì, martedì, mercoledì, giovedì, venerdì
- dalle ore 10.15 alle ore 11.30
- dal 25 gennaio al 6 maggio 2016

SPAZI E MATERIALI:

- Tutti gli spazi della scuola in particolar modo la sezione
- Matite, matite colorate, forbici, colle, fogli, fogli lucidi da lavagna luminosa, pennarello nero indelebile, lettore cd con cd musicale.
- Blocchi logici

PERSONE COINVOLTE:

- le insegnanti di intersezione dei bambini medi
- i bambini medi divisi nei gruppi d'intersezione: Scoiattoli, Gattini, Cerbiatti

CAMPO D'ESPERIENZA PREDOMINANTE:

La conoscenza del mondo: "classifica, ordina , ricomponi e disegna secondo semplici criteri"

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>(Indicazioni Ministeriali per il Curricolo)</i>	OBIETTIVI FORMATIVI
La conoscenza del mondo	"(...) raggruppa e ordina secondo criteri diversi (...)"	<ul style="list-style-type: none"> • esplorare l'ambiente e classificare oggetti in base alla loro forma • riconoscere le forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo) • denominare le forme geometriche (cerchio, quadrato, triangolo)
Linguaggi, creatività, espressione	"(...) si esprime attraverso il disegno la pittura e altre attività manipolative e sa usare diverse tecniche espressive "	<ul style="list-style-type: none"> • ritagliare e incollare • colorare rispettando i margini • colorare seguendo una legenda • utilizzare forme geometriche per realizzare un'immagine • memorizzare e cantare semplici canzoni

DESCRIZIONE DELLE ESPERIENZE:

Affinché i bambini imparino a riconoscere e denominare le figure geometriche, è importante che siano liberi di fare scoperte ed esplorazioni e che le attività abbiano sempre uno sfondo ludico.

- Utilizzando i blocchi logici presentiamo il cerchio e facciamo notare che la figura può avere dimensioni diverse. Proponiamo ai bambini un simpatico gioco: il palloncino. Ci prendiamo tutti per mano e facciamo un cerchio. I bambini fingono di soffiare e il cerchio si allarga sempre più. Poi però arriva una zanzara, punge il palloncino che si sgonfia lentamente: a questo punto il cerchio si restringe e diventa piccolo piccolo. Andiamo per la scuola a cercare oggetti che abbiano la forma rotonda e infine ogni bambino disegna gli oggetti che ha visto.
- Utilizzando i blocchi logici presentiamo il quadrato e facciamo notare che la figura può avere dimensioni diverse. Andiamo per la scuola a cercare oggetti che abbiano la forma quadrata e infine ogni bambino disegna gli oggetti che ha visto.
- Utilizzando i blocchi logici presentiamo il triangolo e facciamo notare che la figura può avere dimensioni diverse e se capovolta rimane sempre un triangolo. Andiamo per la scuola a cercare oggetti che abbiano la forma triangolare e infine ogni bambino disegna gli oggetti che ha visto.
- Scopriamo le forme geometriche attraverso il gioco della "Scatola Magica". In una scatola sono racchiuse tante cose di forma circolare, quadrata e triangolare; i bambini attraverso una fessura nella scatola fanno passare le loro mani e toccano scoprendo le forme e le dimensioni degli oggetti contenuti cercando anche di indovinare di quali oggetti si tratta.
- Presentiamo le figure geometriche attraverso la canzone "Il merlo ha perso il becco". Innanzitutto facciamo vedere un'immagine del merlo, poi cantiamo la canzone più volte e la mimiamo. La canzone racconta di un merlo che in ogni strofa perde delle parti del corpo: il becco, le ali, le zampe e la coda. Mostriamo poi il libretto della canzone fatto di fogli lucidi: qui il merlo è stilizzato e formato

dalle figure geometriche (la testa è rotonda, il corpo quadrato, ali, zampe e coda sono triangolari). Cantiamo la canzone guardando il libretto con i bambini. A ogni pagina il nostro merlo perderà esattamente il pezzo che abbiamo nominato. Alla fine del libro restano solo il quadrato e il cerchio. Diamo poi un foglio su cui sono disegnate le forme, per comporre il merlo, in ordine sparso. Facciamo prima colorare le forme (triangoli gialli, quadrato verde e cerchio rosso) infine ritagliarle e incollarle su un foglio per ricomporre l'uccellino.

- Verifica: i bambini colorano le forme disegnate su un foglio seguendo una legenda. Al termine, l'insegnante chiede individualmente ad ogni bambino di denominare le figure colorate.

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.

DOCUMENTAZIONE:

Faranno parte della documentazione di questo progetto:

- Rappresentazioni grafico-pittoriche dei bambini
- Libretto del merlo
- Figura del merlo stilizzata assemblata dai bambini
- Parte del testo della canzone "Il merlo ha perso il becco"
- Scheda di verifica

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 e apporterà 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:
Simonetta Giacomelli*

Scuola dell'infanzia "Maria Bambina"
Unità d'apprendimento "Per fare il merlo ci vogliono cerchi...quadrati..triangoli"

Esperienza realizzata nel mese da Febbraio a Maggio 2016

NOME DEL BAMBINO: _____ **anni** _____
 Data: 20 Maggio 2016

COMPETENZE

Campo d'esperienza " La conoscenza del mondo "					
Classifica oggetti in base alla loro forma	1	2	3	4	5
Riconosce e denomina il cerchio	1	2	3	4	5
Riconosce e denomina il triangolo					
Riconosce e denomina il quadrato	1	2	3	4	5
Campo d'esperienza " Linguaggi creatività espressione "	1	2	3	4	5
Colora rispettando i margini	1	2	3	4	5
Colora seguendo una legenda	1	2	3	4	5
Ritaglia con precisione	1	2	3	4	5
Impugna le forbici correttamente	1	2	3	4	5
Incolla	1	2	3	4	5
Utilizza forme geometriche per realizzare un'immagine	1	2	3	4	5
Memorizza e canta semplici canzoni	1	2	3	4	5
Porta a termine l'attività	1	2	3	4	5

OSSERVAZIONI:

LEGENDA:	
1	Per niente/mai
2	Poco/a volte
3	Abbastanza/il più delle volte
4	Molto
5	Sempre

L'insegnante Nome e Cognome