

**UNITA' DIDATTICA DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO – AMBITO MATEMATICO SPAZIO E FORME**

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ'	VERIFICA E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare nello spazio sé stessi, oggetti, persone</li> <li>• riconoscere forme</li> </ul>	<p><b>3 anni</b> <b>4 anni – sez. D</b></p> <p>tutto l'anno</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• collocare nello spazio oggetti o persone, su indicazione</li> <li>• eseguire un percorso rispettando le tappe e le indicazioni topologiche</li> <li>• rappresentare graficamente alcune tappe di un percorso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• esecuzione di percorsi relativi alla fiaba "cappuccetto rosso":               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ interni all'aula</li> <li>○ in diversi ambienti della scuola</li> <li>○ labirinto a percorso obbligato</li> <li>○ labirinto con entrata ed uscita</li> <li>○ labirinto con sola uscita</li> <li>○ staffette con vari ostacoli</li> </ul> </li> <li>• rappresentazione tridimensionale del percorso attraverso la costruzione di un plastico</li> <li>• rappresentazione grafica dei percorsi e labirinti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• osservazione occasionale</li> <li>• osservazione sistematica</li> <li>• registrazione e riproduzione delle conversazioni</li> <li>• foto</li> <li>• osservazione degli elaborati grafici</li> </ul>

**UNITA' DIDATTICA DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO – AMBITO MATEMATICO SPAZIO E FORME**

<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO</b>	<b>DESTINATARI - TEMPI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTESTI E ATTIVITÀ</b>	<b>VERIFICA E VALUTAZIONE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone</li>   <li>• Comprendere i concetti topologici di base</li> </ul>	<p style="text-align: center;"><b>4 anni</b></p> <p style="text-align: center;">tutto l'anno</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta</li>   <li>• Comprendere e rielaborare mappe e percorsi</li>   <li>• Usare termini che esprimono relazioni spaziali</li>   <li>• Osservare, descrivere e classificare oggetti in base alla loro forma</li>   <li>• Risolvere problemi relativi a spazio e forme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Percorsi motori relativi alle storie: cappuccetto rosso parte dalla casa della nonna, va nel bosco...; Hansel e Gretel partono dalla loro casa, vanno nel bosco...</li>   <li>• Rappresentazione grafica di percorsi</li>   <li>• Discussione e riflessione sui termini che esprimono concetti topologici, su partenza e arrivo, su punti di riferimento</li>   <li>• Osserviamo e descriviamo forme solide: scatole e scatoloni. Con i solidi costruiamo oggetti in piccoli gruppi</li>   <li>• Giochi" da tavolo" relativi a problemi spaziali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Osservazione occasionale</li>   <li>• Osservazione sistematica</li>   <li>• Registrazione e riproduzione delle conversazioni</li> <li>• Foto</li> <li>• Osservazione degli elaborati grafici</li>   <li>• Utilizza termini topologici in modo appropriato</li> <li>• Riproduce graficamente un percorso tenendo conto di direzione, verso, punti di riferimento</li> <li>• Esegue un percorso seguendo una mappa</li> <li>• Individua le caratteristiche di oggetti e materiali</li> <li>• Rappresenta graficamente oggetti tenendo conto delle</li> </ul>

				loro caratteristiche topologiche
--	--	--	--	----------------------------------

**UNITA' DIDATTICA DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO – AMBITO MATEMATICO SPAZIO E FORME**

<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO</b>	<b>DESTINATARI - TEMPI</b>	<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<b>CONTESTI E ATTIVITÀ'</b>	<b>VERIFICA E VALUTAZIONE</b>
<p>Stabilire relazioni spaziali fra oggetti</p> <p>Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi</p> <p>Costruire modelli e plastici</p> <p>Progettare e inventare forme</p>	<p><b><u>5 anni</u></b></p> <p>novembre- dicembre- gennaio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrivere con linguaggio appropriato uno spazio da percorrere, immagini e oggetti</li> <li>• Individuare punti di riferimento di un percorso.</li> <li>• Orientarsi all'interno di uno spazio libero e circoscritto.</li> <li>• ESEGUIRE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI E/O LA CONSULTAZIONE DI UNA MAPPA.</li> </ul>	<p>PERCORSI RELATIVI ALLA STORIA DEL "IL LUPO E I 7 CAPRETTI" NEI VARI AMBIENTI NARRATI NELLA STORIA: DALLA CASA AL BOSCO (MAMMA CAPRA) E DENTRO CASA NEI VARI NASCONDIGLI (I CAPRETTI).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• DISCUSSIONE E RIFLESSIONE SUI TERMINI CHE ESPRIMONO CONCETTI TOPOLOGICI, SU PARTENZA E ARRIVO, SU PUNTI DI RIFERIMENTO.</li> <li>• I BAMBINI IN SALONE CAMMINANO DAPPRIMA NELLO SPAZIO VUOTO E POI CAMMINANO NELLO SPAZIO CON DEGLI SCATOLONI (NASCONDIGLI DEI CAPRETTI).</li> <li>• GIOCHI SUL RAFFORZAMENTO DEI CONCETTI TOPOLOGICI, ES. METTERSÌ DAVANTI /DIETRO ALLO SCATOLONE.</li> <li>• GIOCO DEI CAPRETTI CHE SI NASCONDONO DOPO LA</li> </ul>	<p><u>strumenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• osservazione occasionale e sistematica durante l'esecuzione delle proposte</li> <li>• foto</li> <li>• osservazione degli elaborati</li> <li>• registrazione delle conversazioni</li> </ul>

			<p>NARRAZIONE DELLA STORIA, CON UN BAMBINO CHE INTERPRETA IL LUPO.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• CONVERSAZIONE CON I BAMBINI PER LA REALIZZAZIONE DI UN TRACCIATO GRAFICO DEL PERCORSO, TENENDO CONTO DI RELAZIONI SPAZIALI E PUNTI DI RIFERIMENTO EMERSI NELLA DISCUSSIONE.</li><li>• PREDISPOSIZIONE NEL SALONE DEGLI SCATOLONI/NASCONDIGLI RISPETTANDO LA MAPPA.</li><li>• ESECUZIONE DEL PERCORSO UTILIZZANDO IL TRACCIATO IN CUI CON COLORI DIVERSI SONO EVIDENZIATE LE STRADE CHE PORTANO ALLA META DI CIASCUNO. I 7 BAMBINI AVRANNO UN NASTRINO COLORATO AL POLSO DELLO STESSO COLORE DELLA STRADA CHE IL CAPRETTO DEVE PERCORRERE PER ANDARE A NASCONDERSI; PRIMA DI ESEGUIRE IL TRAGITTO OGNI BAMBINO SEGUE COL DITO LA STRADA SULLA MAPPA.</li><li>• SUCCESSIVAMENTE IL GIOCO SI FA PIÙ COMPLICATO</li></ul>	
--	--	--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"><li>• RAPPRESENTARE UN OGGETTO TRIDIMENSIONALE A LIVELLO BIDIMENSIONALE RISPETTANDONE ALCUNE CARATTERISTICHE</li></ul>	<p>AGGIUNGENDO SIMBOLI DI FORME GEOMETRICHE DELLO STESSO COLORE DELLA STRADA DISEGNATA SULLA MAPPA E DEL NASTRO: IL BAMBINO DEVE NASCONDERSI DOVE C'È CORRISPONDENZA FRA COLORE E FORMA GEOMETRICA.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• CAMBIO DEL GIOCO: NUOVA MAPPA DOVE NON C'È PIÙ CORRISPONDENZA SIMBOLO GEOMETRICO E COLORE DEI NASTRI, MA IL SIMBOLO DIVENTA ELEMENTO DISTURBANTE NELLA MEMORIA ATTENTIVA.</li><li>• REALIZZAZIONE DEL PLASTICO E MAPPA GRAFICA.</li><li>• COSTRUZIONE DI OGGETTI TRIDIMENSIONALI (STANZA, ARREDI, CASA) CON MATERIALI VARI: SCATOLE DI VARIE FORME E DIMENSIONI, BASTONCINI, STOFFE</li><li>• RAPPRESENTAZIONE BIDIMENSIONALE DEI PRODOTTI</li></ul>	
--	--	--	--	--