

CONOSCENZA DEL MONDO

-
-
- *FENOMENOLOGIA SEZ. A E D: ARTE E
MATEMATICA-* *PAG.2*
 - *FENOMENOLOGIA SEZ. B E C-* *PAG.4*
 - *MATEMATICA: SPAZIO E
FORMA 5 ANNI* *PAG.7*
 - *MATEMATICA: QUANTITÀ-* *PAG.8*
 - *MECCANISMI E FUNZIONAMENTI-* *PAG.12*
-

raguardi di sviluppo	Destinatari e tempi	Obiettivi di apprendimento	Contesti e attività	Verifica e valutazione
<p>Stabilire relazioni spaziali fra oggetti</p> <p>Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi</p> <p>Costruire modelli e plastici</p> <p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici</p>	<p>Sezioni A-D</p> <p>5 anni</p> <p>Due mesi</p>	<p>Descrivere con linguaggio appropriato uno spazio da percorrere, immagini e oggetti</p> <p>Individuare punti di riferimento di un percorso</p> <p>Eseguire un percorso sulla base di indicazioni verbali e/o la consultazione di una mappa</p> <p>Osservare e provare ad interpretare un'opera d'arte</p> <p>Utilizzare tecniche grafico-pittoriche per esprimere situazioni, pensieri, emozioni</p>	<p>Il progetto, nato dalla proposta annuale della fondazione P. Guggenheim, è strettamente collegato all'uda "la conoscenza del mondo" programmato per la sezione</p> <p>Da una discussione spontanea sulle proprie case:</p> <ul style="list-style-type: none"> -riproduzione grafica della propria casa con tecnica del collage e forme geometriche di cartoncino -posizionamento delle case su cartellone con scuola al centro -ricostruzione del percorso casa-scuola collegandole con un filo -traccia del percorso con tempera - ripercorriamo le "strade" formatesi con i tracciati - mappa del percorso di un/a bambino/a - esecuzione del percorso per verificarlo e individuare punti di riferimento - visione e interpretazione individuale dell'opera <p>"velocità astratta più rumore" di g. balla</p> <ul style="list-style-type: none"> - ricerca dei segni che 	<p><u>strumenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione occasionale e sistematica dell'esecuzione delle proposte - foto -osservazione degli elaborati grafici -registrazione delle conversazioni

			<p>simboleggiano velocità e rumore nel quadro</p> <ul style="list-style-type: none"> - giochi motori su velocità e rumore - rappresentazione pittorica individuale di: velocità e rumore; movimenti e suoni 	
--	--	--	---	--

	3 anni	<ul style="list-style-type: none"> -acquisire una prima intuizione della percorribilità dello spazio -formulare ipotesi sul movimento degli oggetti -sperimentare il movimento degli oggetti -utilizzare in modo appropriato strumenti e materiali che lasciano un segno sul foglio -avvicinarsi ad un'opera d'arte 	<ul style="list-style-type: none"> -giochi con: macchinine, biglie, palline, -tracce di colore con i giocattoli usati -tracce di colore con fili e corde -visione dell'opera "velocità astratta più rumore" di g. balla 	
--	--------	--	---	--

UNITA DIDATTICA DI APPRENDIMENTO : “A SCUOLA DI GUGGENHEIM” : PERCORSO I 5 SENSI . SEZIONI: B E C

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO.

Traguardi di sviluppo	Destinatari e tempi	Obiettivi di apprendimento	Contesti e attività	Verifica e valutazione
<p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità.</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare, compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali negli oggetti e nella natura.</p> <p>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>Bambini di tre e quattro anni. Sezioni B-C Nel periodo fra novembre e gennaio per i bambini di 3 anni.</p> <p>Nel periodo di gennaio e febbraio per i bambini di 4 anni.</p>	<p>3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stimolare il desiderio esplorativo. • Affinare la percezione visiva e sensoriale. • Stimolare la capacità di attenzione e osservazione. • Percepire sensazioni empatiche dovute a immagini e colori. <p>4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e discriminare la realtà che ci circonda attraverso i 5 sensi. • Esercitare e sviluppare la memoria tattile, visiva, acustica, olfattiva, gustativa. • Scoprire, riconoscere e interiorizzare i contrasti sensoriali (liscio, ruvido, duro, morbido etc...), • Manipolare e trasformare materiali. • Classificare gli oggetti per caratteristiche (forma colore grandezza) 	<p><u>3 anni</u> Usiamo e manipoliamo i seguenti materiali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pasta di pane: impastiamo farina ed acqua, formiamo una grossa palla morbida da annusare, assaggiare, toccare e tirare, dosando la forza delle mani e scoprendo il calore che si forma manipolandola. • Pasta di pane con l'aggiunta di nuove sostanze che ne modificano la consistenza, l'odore e il colore (ad es. pezzettini di carote bollite o altri ortaggi, spezie, cacao in polvere , ma anche materiali che non si mescolano come legumi secchi, pasta cruda). • Pasta di sale con l'aggiunta di colori a tempera. • Didò e plastilina. • Sabbia, acqua e 	<p><u>strumenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione occasionale e sistematica dell'esecuzione delle proposte - foto -osservazione degli elaborati grafici -registrazione delle conversazioni

<p>creative.</p> <p>I bambini sviluppa interesse per le opere d'arte.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare tecniche grafico- pittoriche per esprimere situazioni, pensieri, emozioni. 	<p>carta.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tracce di colore con i materiali. • Ascolto di suoni ad occhi chiusi. • Annusare profumi. • Creazioni di quadri con il materiale delle ceste. • Creazione di un'opera d'arte. • Visione dell'opera d'arte di V. Kandinsky, Paesaggio con macchie rosse,n°2. 	
---	--	---	--	--

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
<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><u>5 anni</u></p> <p>ottobre-novembre</p>	<p>Descrivere con linguaggio appropriato uno spazio da percorrere, immagini e oggetti</p> <p>Individuare punti di riferimento di un percorso</p> <p>Eseguire un percorso sulla base di indicazioni verbali e/o la consultazione di una mappa</p> <p>Intuire alcune proprietà delle figure solide</p> <p>Operare con forme solide per la realizzazione di un progetto</p> <p>Rappresentare un oggetto tridimensionale a livello bidimensionale rispettandone alcune caratteristiche</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Percorsi relativi al vissuto di ciascuno (es.: dalla classe alla mensa; da casa a scuola...): <ul style="list-style-type: none"> - discussione e riflessione sui termini che esprimono concetti topologici, su partenza e arrivo, su punti di riferimento - tracciato grafico del percorso (anche approssimativo), tenendo conto di relazioni spaziali e punti di riferimento emersi nella discussione - esecuzione del percorso utilizzando il tracciato - realizzazione del plastico e mappa grafica • Costruzione di oggetti tridimensionali (stanza, arredi, casa...) con materiali vari: scatole di varie forme e dimensioni, bastoncini, stoffe... <ul style="list-style-type: none"> - rappresentazione bidimensionale dei prodotti 	<p><u>Strumenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - osservazione occasionale e sistematica durante l'esecuzione delle proposte - foto - osservazione degli elaborati - registrazione delle conversazioni

Campo d'esperienza prevalente: La conoscenza del mondo – ambito matematico – quantità e numeri

Traguardi di sviluppo	Destinatari - tempi	Obiettivi di apprendimento	Contesti e attività	Verifica e valutazione
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare • Identificare proprietà • Confrontare e valutare quantità • Familiarizzare con le strategie del contare 	<p style="text-align: center;"><u>3 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 mese per alcune proposte • Tutto l'anno per le proposte che si inseriscono nelle attività di routine 	<p><u>Processi lessicali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • usare la scansione linguistica come base del meccanismo dell'enumerare • sviluppare la fluidità verbale • denominare la sequenza numerica (almeno fino a 5) <p>-----</p> <p><u>Processi semantici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • confrontare due insiemi rispetto alla quantità • associare verbalmente quantità a numeri <p>-----</p> <p><u>Processi sintattici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire classificazioni in base a: qualità, funzione, dimensione 	<ul style="list-style-type: none"> • canti e filastrocche: accompagnare il ritmo con il corpo o strumenti musicali • denominare oggetti aumentando la velocità • canti e filastrocche con i numeri: "un elefante", "uno come il tuo nasino"... <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi con due insiemi di pochi-tanti: bambini, oggetti • contiamo: i bambini presenti, giocattoli, oggetti <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • da un insieme di oggetti selezioniamo: morbidi-duri, dello stesso colore, commestibili-non commestibili, grandi-piccoli, alto-basso, lungo-corto 	<ul style="list-style-type: none"> • osservazione occasionale • osservazione sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici

Campo d'esperienza prevalente: la conoscenza del mondo – ambito matematico
quantità e numeri

Traguardi di sviluppo	Destinatari - tempi	Obiettivi di apprendimento	Contesti e attività	Verifica e valutazione
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare • Identificare proprietà • Confrontare e valutare quantità, loro registrazione mediante simboli di misurazione con strumenti molto semplici • Familiarizzare con le strategie del contare e operare con i numeri 	<p style="text-align: center;"><u>4 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 mese per alcune proposte • tutto l'anno per le proposte che si inseriscono nelle attività di routine 	<p><u>Processi lessicali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere l'incremento numerico per aggiunta di una unità • associare alcuni simboli numerici alla corrispondente quantità <p style="text-align: center;">-----</p> <p><u>Processi semantici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • intuire il concetto di unità • familiarizzare con le quantità attraverso l'incremento di una unità • riflettere concetto di uguaglianza numerica <p><u>Processi sintattici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere un'unità dall'insieme degli elementi che la costituiscono 	<ul style="list-style-type: none"> • giochi con l'aggiunta di una unità: file (di oggetti, bambini) che si allungano aggiungendone uno • giochi con i simboli numerici 1,2,3: mettiamo il numero nell'insieme corrispondente; viceversa <p style="text-align: center;">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi con insiemi di oggetti: tanti-pochi-uno • giochi con quantità di oggetti (1-5) che variano per incremento di una unità • giochi con insiemi di oggetti della stessa quantità <p style="text-align: center;">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi di raggruppamenti di elementi: es.: perle-collana; tanti bambini-classe di bambini 	<ul style="list-style-type: none"> • osservazione occasionale • osservazione sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici

Campo d'esperienza prevalente: la conoscenza del mondo – ambito matematico
quantità e numeri

Traguardi di sviluppo	Destinatari - tempi	Obiettivi di apprendimento	Contesti e attività	Verifica e valutazione
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare • Identificare proprietà • Confrontare e valutare quantità, loro registrazione mediante simboli di misurazione con strumenti molto semplici • Familiarizzare con le strategie del contare e operare con i numeri 	<p><u>5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 mese per alcune proposte • Tutto l'anno per le proposte che si inseriscono nelle attività di routine 	<p><u>Processi lessicali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • riflettere sul concetto di “numero” e “quantità” • consolidare il nome dei numeri • familiarizzare con la lettura di simboli numerici • associare simboli numerici alle quantità corrispondenti • familiarizzare con la scrittura di simboli numerici <p>-----</p> <p><u>Processi semantici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • familiarizzare con le quantità attraverso l'incremento di una unità • intuire il concetto di “zero” 	<ul style="list-style-type: none"> • intervista sui numeri: cos'è, chi li usa, a cosa servono, dove si trovano, quanti sono... • operazioni di conteggio: di materiali, di azioni (es: “regina reginella”), nel calendario • caccia ai numeri: a scuola, nel paese, in un insieme di simboli numerici e non • assegnamo cartellini con i simboli numerici ad insiemi di oggetti di quantità corrispondente, e viceversa • giochiamo a scrivere i numeri: liberamente, su modello, prima su spazi grandi, poi piccoli <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi con quantità di oggetti (1-5) che variano per incremento di una unità • giochi di comparazione tra insiemi pieni e vuoti • giochi di aggiunta e 	<p><u>Strumenti</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • osservazione occasionale e sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici

		<ul style="list-style-type: none"> • familiarizzare con semplici operazioni numeriche • familiarizzare con semplici problemi matematici <p>-----</p> <p><u>Processi sintattici</u> familiarizzare con l'ordinalità</p>	<p>sottrazione di quantità da un insieme</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi di problemi matematici, variando i contenuti • rappresentazione grafica delle operazioni e dei problemi <p>-----</p> <p>giochi con elementi disposti in modo ordinale nello spazio e nel tempo (es.: il primo oggetto della fila; la squadra arrivata per seconda...)</p>	
--	--	--	--	--

CAMPO ESPERIENZA PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO – AMBITO SCIENTIFICO
MECCANISMI E FUNZIONAMENTI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI - ATTIVITÀ
<p>INDIVIDUARE LE TRASFORMAZIONI NATURALI, NEGLI OGGETTI, NELLA NATURA.</p> <p>SVILUPPARE CURIOSITÀ, CAPACITÀ ESPLORATIVE, PORRE DOMANDE, DISCUTERE</p> <p>ESPLORARE E INDIVIDUARE LE POSSIBILI FUNZIONI E GLI USI DEGLI ARTEFATTI TECNOLOGICI.</p> <p>UTILIZZARE UN LINGUAGGIO APPROPRIATO PER DESCRIVERE LE OSSERVAZIONI O LE ESPERIENZE</p>	<p><u>5 ANNI</u> 1 MESE</p>	<p><u>LA CONOSCENZA DEL MONDO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - SVILUPPARE UN ATTEGGIAMENTO DI CURIOSITÀ - DESCRIVERE MECCANISMI - FARE IPOTESI SUI FUNZIONAMENTI - FARE COMPARAZIONI TRA STRUMENTI E TRAZIONI <hr/> <p><u>I DISCORSI E LE PAROLE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - INTERVENIRE IN UNA CONVERSAZIONE A TEMA, ESPRIMENDO LE PROPRIE IDEE ED ESPERIENZE CON PERTINENZA <hr/> <p><u>IMMAGINI, SUONI, COLORI</u></p> <p>UTILIZZARE IL LINGUAGGIO GRAFICO, IN MODO PARTICOLAREGGIATO, PER RAPPRESENTARE ESPERIENZE</p> <p>-----</p> <p><u>IL CORPO E IL MOVIMENTO</u></p> <p>ESPRIMERSI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO MOTORIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - OSSERVAZIONE E CONVERSAZIONE SULLE CONOSCENZE PREGRESSE DI ALCUNE MACCHINE: PICCOLI ATTREZZI DA CUCINA (SCHIACCIAPATATE, FRULLINO, CAVATAPPI, MACCHINA DA PASTA...); INGRANAGGI (SVEGLIA, MOLLE, CATENE...); ELETTRODOMESTICI - UTILIZZO DEGLI ATTREZZI DISPONIBILI - IMITAZIONE CON IL CORPO DEL COMPORTAMENTO DELLE MACCHINE - RAPPRESENTAZIONE GRAFICA - COSTRUZIONE DI INGRANAGGI CON LA CARTA