

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	LOGICA...MENTE
Compito - prodotto	Giochi motori: scopro le forme e gioco con i concetti topologici
Competenze mirate	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione di base in matematica, scienze e tecnologia: <ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; - Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; - Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
Conoscenze (sapere)	Abilità (saper fare)
<i>Comunicazione nella Madrelingua</i>	
-	-
-	-
<i>Competenze sociali e civiche</i>	
-	-
-	-
<i>Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia</i>	
<ul style="list-style-type: none"> - Concetti spaziali e topologici - Raggruppamenti - Seriazioni e ordinamenti - Serie e ritmi - Figure e forme 	<ul style="list-style-type: none"> - Raggruppare e seriare secondo criteri - Mettere in successione ordinata - Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni - Individuare la relazione fra gli oggetti - Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta -
<i>Consapevolezza ed espressione culturale</i>	
-	-
-	-
<i>Spirito d'iniziativa e d'imprenditorialità</i>	
-	-
-	-
<i>Imparare ad imparare</i>	
-	-
-	-
-	-
Traguardi per lo sviluppo delle competenze COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA <ul style="list-style-type: none"> - Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, utilizza simboli per registrarle - Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo - Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, ecc 	
Utenti destinatari	Bambini/e in gruppo intersezione età omogenea 2 ½ - 3 - 4 anni

UNITA' DI APPRENDIMENTO

Prerequisiti

- Ascolto
- Attenzione
- Partecipazione
- Interesse
- Curiosità
- Disponibilità

Fase di applicazione

Attività

Strumenti

tempi

<p>1. Logica...mente</p>	<p>a) Concetti topologici:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Confronta le quantità rappresentante (tanto, poco, uguale) — Si colloca nello spazio secondo indicazioni verbali (sopra, sotto, dentro, fuori, più grande, più piccolo...) — Rappresenta graficamente le esperienze compiute a livello corporeo <p>b) Seriazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riconosce i gradi di grandezza: grande, medio e piccolo - Utilizza oggetti come unità di misura (è grande come...) - Riconoscere l'intruso - Classifica gli oggetti in base ad uno o più criteri - Coglie differenze tra gruppi di oggetti - Rappresenta graficamente le esperienze compiute a livello corporeo <p>c) Forme geometriche:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Discrimina le forme geometriche principali (cerchio, quadrato, triangolo) — Associa il nome corretto alla forma — Individua le forme presenti nell'ambiente — Classifica le forme in base ad un criterio — Sperimenta le caratteristiche delle forme attraverso 	<ul style="list-style-type: none"> - Supporto cartaceo o digitale (computer, registratore ecc - Materiale per la rappresentazione grafica, pittorica - Materiale di palestra (cerchi, corde, cubi...) - Giochi della sezione (costruzioni, materiale cucinetta, macchinette...) 	<p>Gennaio – febbraio 2019</p>
---------------------------------	--	---	--------------------------------

UNITA' DI APPRENDIMENTO

	<p>semplici attività manuali</p> <ul style="list-style-type: none"> — Rappresenta graficamente le esperienze compiute a livello corporeo — Svolge attività di tipo creativo con le forme 		
Tempi	Gennaio – Febbraio 2019		
Che cosa fa l'allievo	<p>Accoglie la nuova esperienza Esprime bisogni, emozioni e sentimenti Partecipa in modo propositivo Stabilisce relazioni collaborative e cooperative Costruisce modalità di ricerca Promuove esperienze Realizza percorsi creativi Riflette, inventa, registra e confronta Evolve i prerequisiti</p>		
Che cosa fa il docente	<p>Organizza il progetto Predisporre un ambiente accogliente ed organizzato Osserva il gruppo Promuove lo sviluppo del percorso in merito a relazione, creatività e sviluppo delle competenze Osserva, riflette e modifica Sostiene, incoraggia e collabora</p>		
Esperienze attivate	<p>Incontri di team per organizzare e pianificare il progetto e le attività didattiche Attività di intersezioni per gruppi di età omogenea Incontro di team per raccogliere la documentazione, classificarla e catalogarla Incontro collegiale per comunicare in estensione il lavoro svolto e definire i punti di forza, debolezza e gli eventuali margini di miglioramento</p>		
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> - Valorizzazione del gioco motorio - Valorizzazione della vita di relazione - Apprendimento cooperativo e collaborativo - Didattica laboratoriale ed esperienziale - Lavoro di gruppo - Lavoro individuale - Attività diversificate 		
Risorse umane	<ul style="list-style-type: none"> - Docenti: le docenti del plesso 		

DOCUMENTAZIONE DELL'ESPERIENZA

Le docenti elaboreranno la documentazione in base al gruppo di età omogenea. L'idea è di produrre una documentazione utile al bambino, al gruppo, alle insegnanti e alle famiglie raccogliendo le esperienze vissute, le emozioni e le rappresentazioni grafiche relative alle attività compiute a livello corporeo.
