



«A TUTTO TONDO»

PERCORSO EDUCATIVO DI POTENZIAMENTO FINALIZZATO A FAVORIRE LO SVILUPPO
DELLE FUNZIONI EMERGENTI NEI BAMBINI E NELLE BAMBINE

A.S 2020-2021

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Le finalità della scuola devono essere definite a partire dalla persona che apprende, con l'originalità del suo percorso individuale [...]. La definizione e la realizzazione delle strategie educative e didattiche devono sempre tener conto della singolarità e complessità di ogni persona, della sua articolata identità, delle sue aspirazioni, capacità e delle sue fragilità, nelle varie fasi di sviluppo e di formazione.

Indicazioni Nazionali per il Curricolo per la scuola dell'infanzia e il primo ciclo di istruzione, 2012, M.I.U.R.

Sulla base delle indicazioni ministeriali la scuola organizza una proposta educativa rivolta ai bambini di 4 e 5 anni che, a partire dall'osservazione e interpretazione dei comportamenti dei bambini, vuole farsi promotrice di un'attività di potenziamento dei processi cognitivi e relazionali affinché ciascuno bambino e ciascuna bambina possa sfruttare al meglio le proprie capacità nelle diverse situazioni di vita.

Il percorso sarà strutturato basandosi sul modello di progettazione per competenze e verterà a potenziare le competenze dei bambini principalmente nell'area linguistica, logico-matematica e dell'attenzione. Le attività educativo-didattiche si svolgeranno al pomeriggio con cadenza settimanale.

OSSERVAZIONE, DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE

Attraverso l'attività osservativa, occasionale e sistematica, le insegnanti cercheranno di cogliere e valutare le esigenze dei bambini per riequilibrare via via le proposte educative.

Inoltre l'osservazione sistematica consentirà di monitorare gli apprendimenti dei bambini e di valutare l'efficacia dell'intero percorso educativo.

Le attività saranno documentate attraverso foto e brevi didascalie dei percorsi.

LA METODOLOGIA

Le insegnanti avranno cura nel predisporre situazioni attive di apprendimento in cui ciascun bambino/a potrà mettersi in gioco, sperimentare assieme ai compagni le proprie capacità e abilità in compiti strutturati in diversi livelli di difficoltà. Il gioco, il confronto e la negoziazione sociale favoriranno la costruzione cooperativa della conoscenza. In questa fase l'insegnante assumerà il ruolo di mediazione (scaffolding) e sostegno nelle varie fasi di apprendimento. Come completamento dei percorsi di sperimentazione ludica seguiranno delle attività grafiche finalizzate a consolidare gli apprendimenti dei bambini. In questa fase sarà frequentemente utilizzata la tecnica del modeling in cui l'insegnante fornisce loro un modello, fa vedere ai bambini l'obiettivo al quale devono arrivare fornendo loro diverse strategie per arrivarci.

AREA ATTENTIVA

- Potenziare i tempi di ascolto
- Potenziare le abilità visuo-spaziali
- Potenziare la memoria di lavoro

AREA LINGUISTICA

- Potenziare la consapevolezza metafonologica
- Potenziare la discriminazione visiva e uditiva
- Ampliare il lessico
- Potenziare la capacità di comprensione di un testo
- Maturare la capacità di fare inferenze
- Migliorare la capacità narrativa

Gli obiettivi di apprendimento del percorso

AREA LOGICO-MATEMATICA

- Potenziare le abilità di conteggio
- Corrispondenza biunivoca (numero-quantità)
- Saper operare con le quantità (confrontare raggruppamenti con numerosità diversa)
- Allenare il subitizing
- Potenziare le abilità di riconoscimento dell'ordine stabile del numero

AREA MOTORIA

- Potenziare la motricità fine
- Potenziare la coordinazione oculo-manuale
- Favorire l'acquisizione della lateralizzazione (schema corporeo)

AREA ATTENTIVA

- Trovo l'intruso
- Trova l'oggetto diverso dagli altri
- Trova le differenze
- Giochi di riconoscimento veloce con uso di flash cards
- Giochi in cui ripetere e imitare sequenze di movimento e/o gesti del corpo
- ...

AREA LOGICO-MATEMATICA

- Seriazioni e ritmi (gioco)
- Conteggio (gioco)
- Operare con le quantità (gioco)
- Confronto tra grandezze e peso negli animali
- Collega l'animale all'ambiente in cui vive
- Posizioni nello spazio
- Attività grafiche sui raggruppamenti nessuno, uno, pochi e tanti
- Ricomposizione di figure semplici
- ...

Le attività UDA 1

ottobre-dicembre

AREA LINGUISTICA

- Ascolto e rielaborazione verbale e grafica di racconti sugli animali
- Le storie sbagliate
- Storie inventate attraverso l'uso di immagini (personaggi e ambienti)
- Riconoscimento e riproduzione di versi, suoni e rumori
- ...

AREA MOTORIA

(grosso motoria e grafomotricità)

- Percorsi motori con direzionalità e posizioni del corpo
- Percorsi motori su concetti spaziali e topologici
- I passi degli animali
- Pregrafismi (con materiali diversi)
- ...

AREA ATTENTIVA

- Riconoscimento figure ruotate, numeri e lettere
- Trova le differenze
- Giochi in cui ripetere sequenze ritmiche o di imitazione di movimenti del corpo
- ...

AREA LINGUISTICA

- Ascolto di racconti con riordino di sequenze temporali (fino a sei immagini)
- Fusione e segmentazione sillabica
- Individuazione della sillaba iniziale e finale di parola
- rima
- ...

Le attività UDA 2

gennaio-maggio

AREA LOGICO-MATEMATICA

- Conteggio e operare con le quantità (attività grafiche)
- Riconoscimento quantità/grafema
- Attività grafiche sui raggruppamenti: +/- numerosi e quantità equipollenti
- Attività sulle forme geometriche
- Riconoscimento dell'ordine stabile dei numeri (1/10 e 10/1)
- Ricomposizione di figure complesse
- ...

AREA MOTORIA (grografomotricità)

- Grafismi con numeri e lettere (solo per i 5 anni)
- Grafismi sulle forme geometriche
- Labirinti
- Costruzione dei numeri e lettere con pasta di sale o patplume (solo per i 5 anni)
- ...

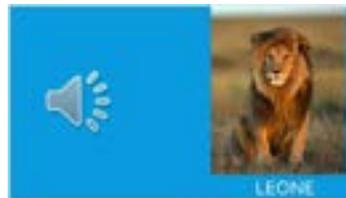
LE ATTIVITÀ: giochiamo con gli animali!

Per cominciare abbiamo guardato un video con i versi degli animali.

Giochiamo: ascolta il verso



...chi è?



Leone?

<https://www.youtube.com/watch?v=zpWIFtyi8Tk>



oppure era un Orso?

Alcuni versi sono facili da riconoscere ma altri ...
che fatica! Non è facile!

Siamo brave e piccole,
formiamo file senza fine;
lavoriamo tutto il giorno
per poter riempire
le nostre tane di semini e bricioline
Chi siamo?



E ora indovinelli!!

Casina stretta casina storta,
non ha finestre
ma solo una porta
casina storta casina stretta,
Ma chi la porta?



Il pulcino è un po' confuso?... Cosa mangerà per pranzo?

Cosa sta cercando il cagnolino?



Trova l'intruso!



**Guarda bene... secondo te chi è l'intruso?
... Perché?**

Abbiamo giocato tutti in gruppo utilizzando gli oggetti presenti in aula e poi singolarmente utilizzando delle semplici schede come queste.

Attività per i bambini grandi.

Qual è l'intruso? Trovalo e disegnaci sopra una crocetta. Ora puoi colorare tutti gli elementi del gruppo.

Cosa hanno in comune?

... sono tutti animali!

Infine incolliamo la scheda sul quadernone con l'aiuto della maestra.

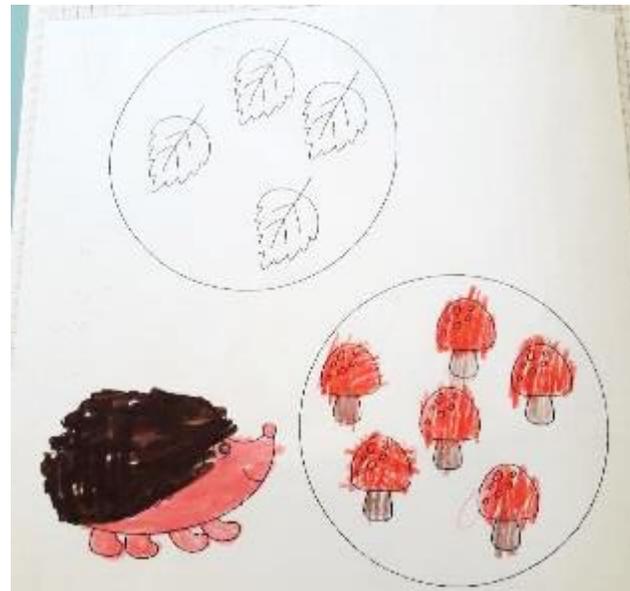


Abbiamo giocato anche a ...

Cosa manca?

Abbiamo usato gli oggetti presenti in aula, la maestra prima ci faceva vedere 4-6 oggetti tutti in fila sopra il tavolo, poi mentre noi avevamo gli occhi chiusi ne nascondeva uno!
È difficile ma è divertente!!

Colora allo stesso modo
i funghi uguali



In quale cerchio ci sono più elementi?
Aiuta Teo a scegliere.

Attività per i bambini di 5 anni

Cosa manca? Osserva
l'animale modello e
poi completa gli altri
animali della riga.
Colora a piacere.



Colora 1 albero,
pochi scoiattoli
e tanti ricci.



Attività per i bambini medi

1 POCHI TANTI



Attività per i bambini grandi



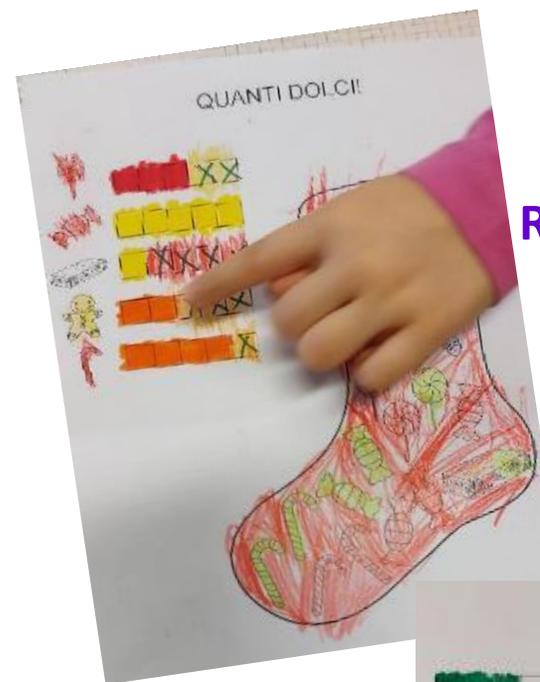
Disegna 1 sole, poche case e tanti alberi



Disegna 1 sole, poche case e tanti alberi



Disegna 1 sole, poche case e tanti alberi



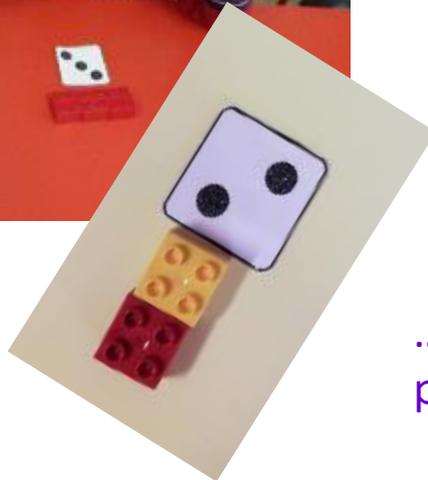
Registra la quantità utilizzando i quadratini



Contiamo...



Quanti oggetti
devi prendere?



Una foglia per ogni
coccinella!
conta i pallini sulle
ali e trova la foglia
corrispondente
(con la stessa quantità di palline)



Quanti pesciolini possono stare in acqua?



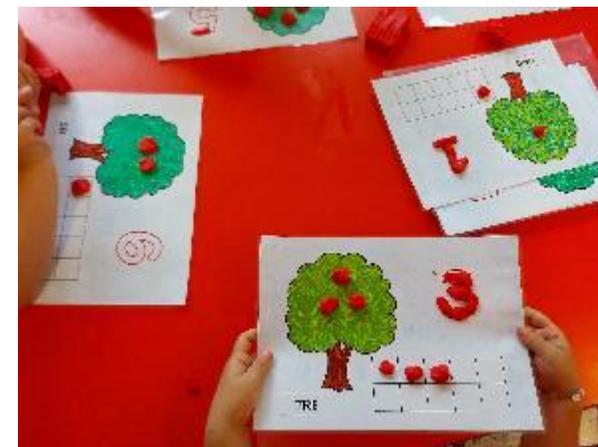
... ora tocca a te ...
... devi aggiungere o togliere i
pesciolini? Cosa indica il dado?



Quante mele devo
mettere sull'albero?...



Quanti animali puoi
far entrare nel recinto?





Pregrafismo con i pennarelli cancellabili...



**Conta le ciliegie ...
Quante sono? Conosci il numero
corrispondente? Come si scrive?**



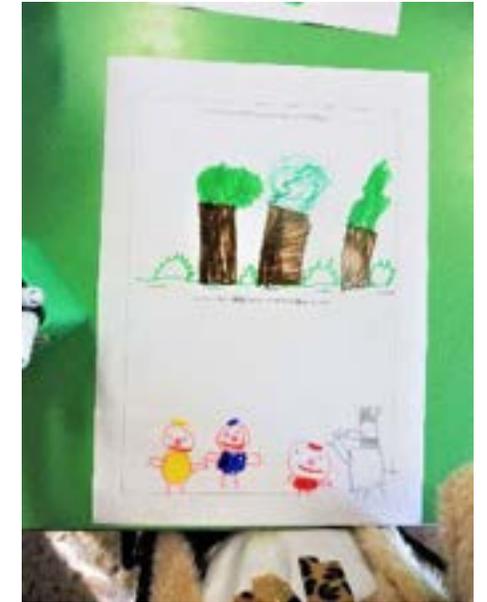
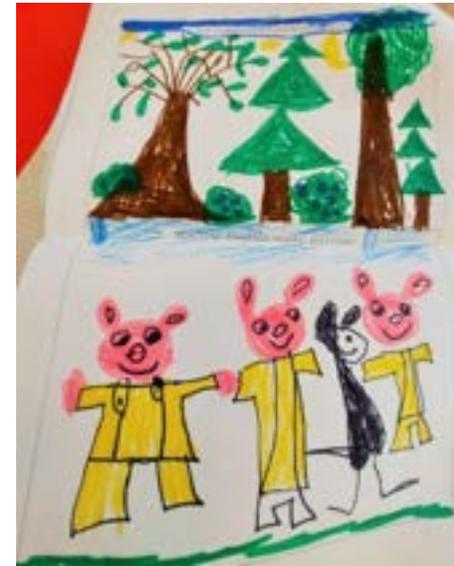
**Corrispondenza biunivoca: ad ogni quantità il
suo numero. Attività in gruppo formiamo le
coppie e ordiniamole dall'1 al 9**



I TRE PORCELLINI: ascoltiamo la storia... quali i personaggi principali? Dove vivono i porcellini? ... giochiamo



Dove vivono i porcellini?
In quale ambiente?
Quali i personaggi principali della storia?
Che cosa succede ai porcellini?...
Dalla conversazione alla rappresentazione grafica.

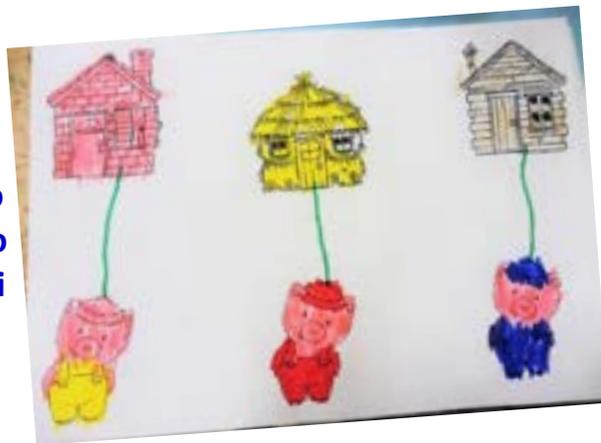


Ad ogni porcellino la sua casetta...

quale sarà quella giusta aiutiamoli a tornare a casa prima che arrivi il lupo!

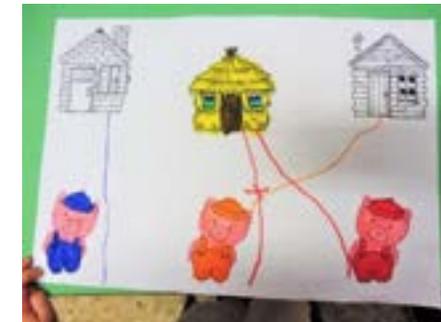
Sezioni Rondini:

Il porcellino vestito di giallo ha la casa di mattoni, quello vestito di rosso ha la casa di paglia, ...



Sezioni Delfini.

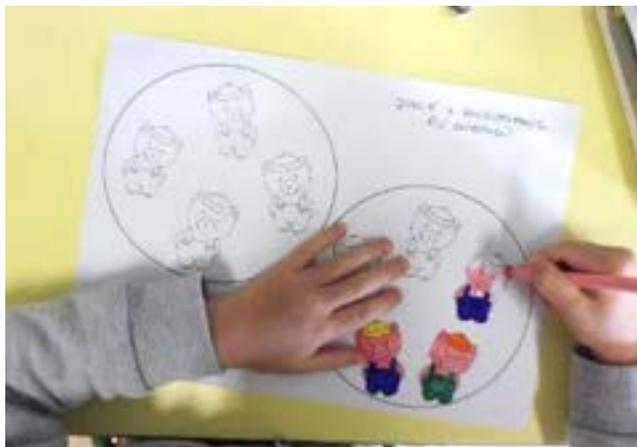
Colora i vestiti dei porcellini: uno di blu, uno arancione e l'altro di rosso. Ora troviamo la casa giusta ad ogni porcellino... quello vestito di rosso ha la casa di paglia,



**Colora il gruppo più numeroso!
Quanti sono i porcellini?**



Attività per i bambini di 5 anni



Attività per i medi

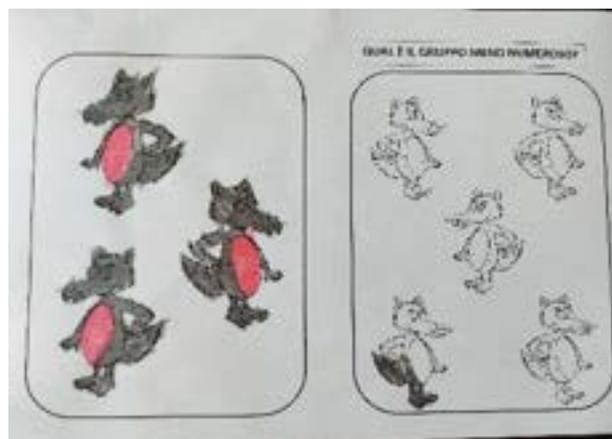
Colora solo il 1° porcellino...



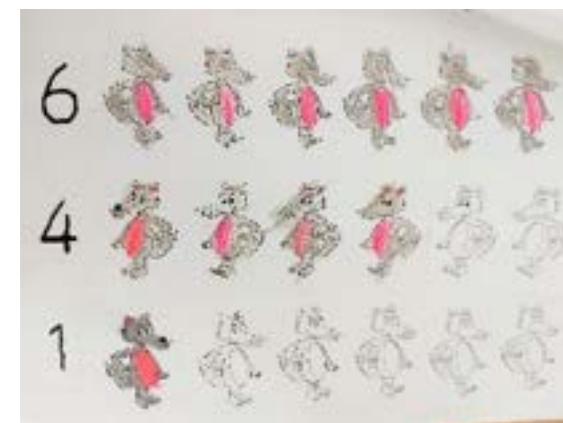
Colora solo il 4° porcellino...

Colora solo il 2° porcellino...

Colora seguendo le indicazioni ...



**Colora il gruppo meno numeroso!
Quanti sono i lupi?**



Ricomponi la figura seguendo
Il modello



Che numero hai? ... trova il cerchio giusto.



Giochiamo ...



Salta ranocchia!.. e conta....



Salta fino al numero....

Lungo o corto ... giochiamo con le lunghezze



Mi sai dire una parola che comincia per MA ... COME MARE?

Ora vi dico una parola ... tutta a pezzetti... ascolta i suoni (Sillabe) e prova ad unirli... che parola ho detto??

Esempio: PA... TA... TA ... Cosa ha detto? ... PATATA!! Si esatto

Ora proviamo il contrario io vi dico una parola e voi la spezzate in suoni, in sillabe.

MELA ME.... LA... Esatto!!



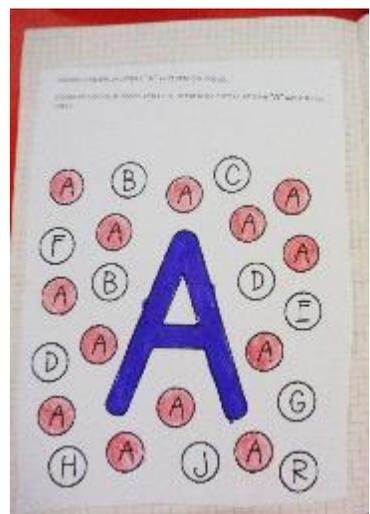
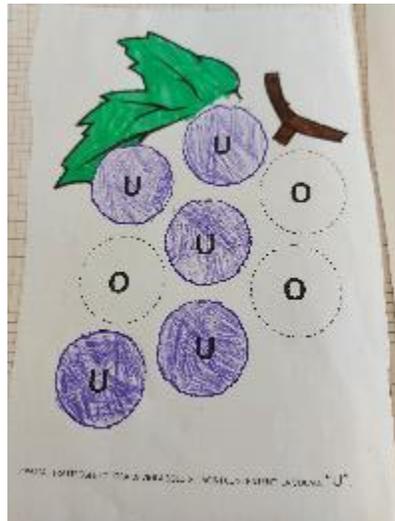
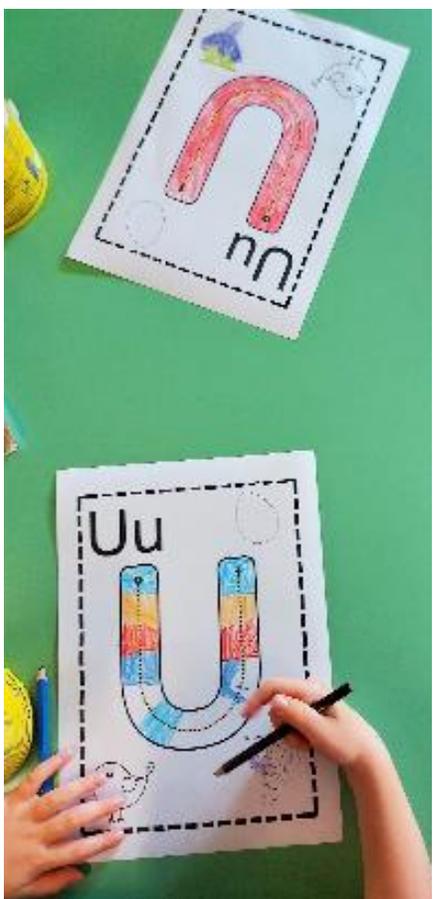
Pregrafismi
con le vocali

Giochiamo a ricostruire le parole Diamo spazio alla fantasia e uniamo sillabe a caso ... formeranno parole che conosciamo? ... Proviamo a leggere....

Attività con il
gruppo Delfini

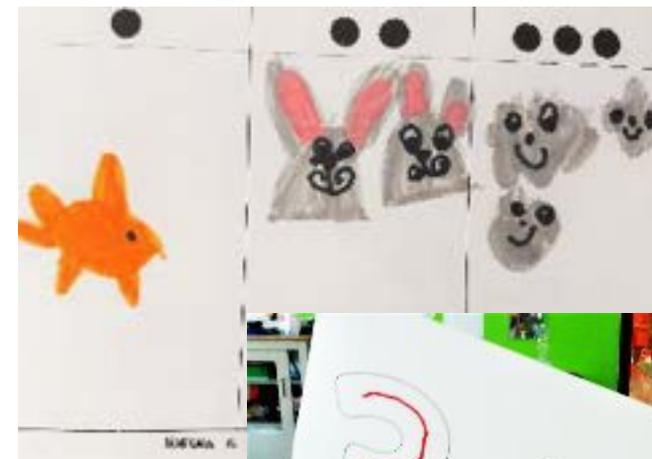
Le vocali ... gioco nel grande gruppo ... mi sai dire una parola che inizia per A... E... I... O... U....

Attività con il gruppo Delfini

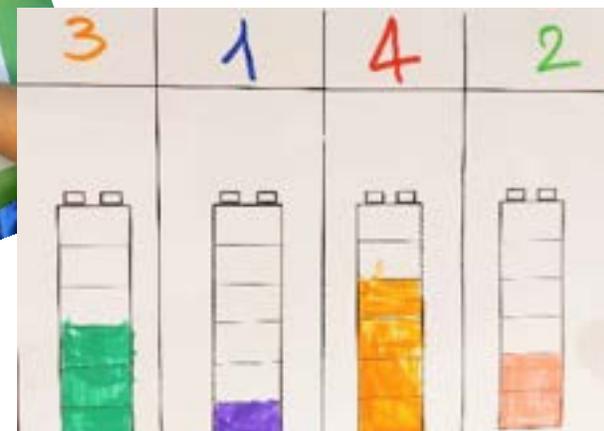


Attività grafica riservata ai bambini grandi

I numeri ... impariamo a conoscere e a riprodurre il simbolo grafico



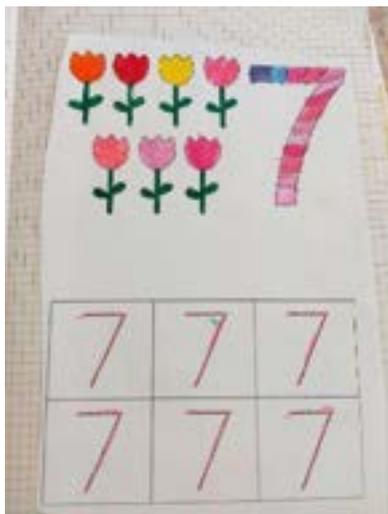
Da 1 a 6 per medi e grandi
Con proposte diversificate per età



Il gioco dei mostri ... tira il dado per scoprire quante orecchie disegnare, quanti occhi,...



... Da 6 a 9 solo per i bambini grandi

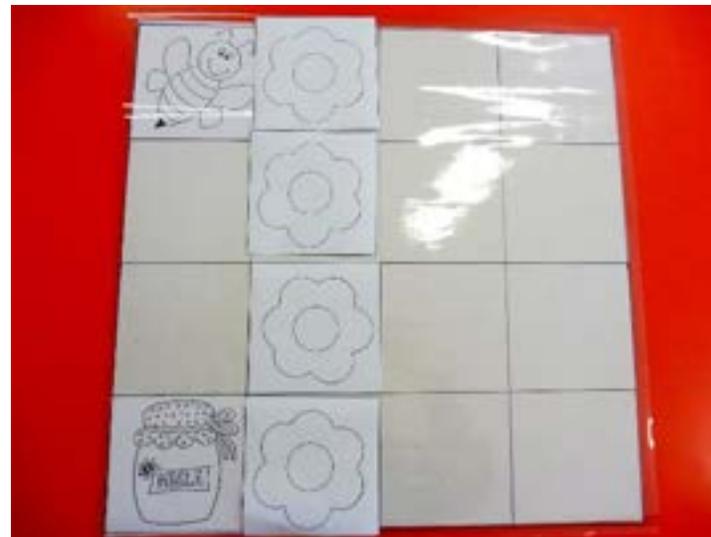


Attività con il gruppo dei grandi

Coding unplugged ...



Attività per scoperta... come possiamo sistemare le impronte per riuscire a percorrere il nostro labirinto?...



Aiutiamo la nostra piccola apina a tornare a casa...



Qual è il percorso più breve? Ne esiste solo uno oppure possiamo trovare diverse strade? Quali?...
Proviamole tutte!

Aiutiamo la nostra piccola farfallina a raggiungere il fiore...



Quante caselle deve percorrere la farfalla per raggiungere il suo bel fiore?



Ora prova a riprodurre il percorso fatto nel foglio...



