



«A TUTTO TONDO»

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

A.S 2021-2022

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. Le attività educativo-didattiche si svolgeranno al pomeriggio con cadenza settimanale.

OSSERVAZIONE, DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE

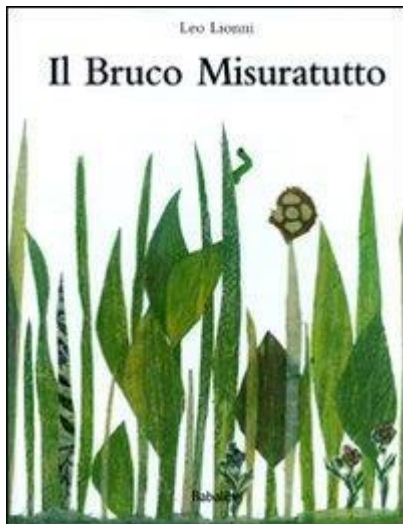
Attraverso l'attività osservativa, occasionale e sistematica, le insegnanti cercheranno di cogliere e valutare le esigenze dei bambini per riequilibrare via via le proposte educative.

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.

Il percorso didattico si basa sulla scelta di racconti o albi illustrati attorno a quali le insegnanti valutano di volta in volta quali attività educativo-didattiche siano in momento più utili per il potenziamento delle conoscenze, abilità e competenze dei bambini.



Un bruco per sfuggire all'appetito di un ghiotto pettirosso s'improvvisa "un misuratutto", un bruco molto utile che sa misurare tutte le cose. Per dimostrarlo misura la coda del pettirosso, il collo del fenicottero, il becco del tucano, le zampe dell'airone e tutto il colibrì. Quando però l'usignolo gli domanda di misurare il suo canto, il bruco si allontana prudente tra i fili d'erba del prato...



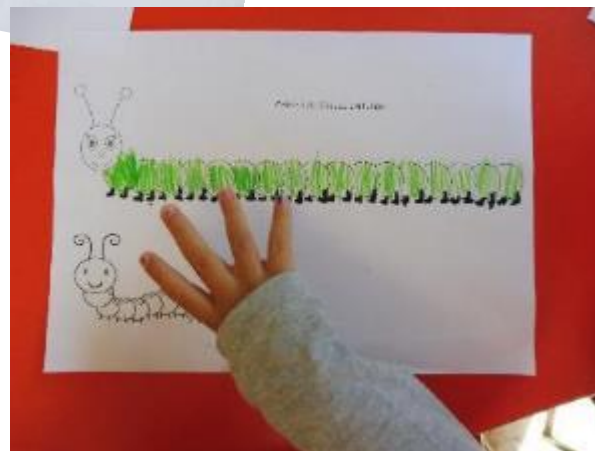
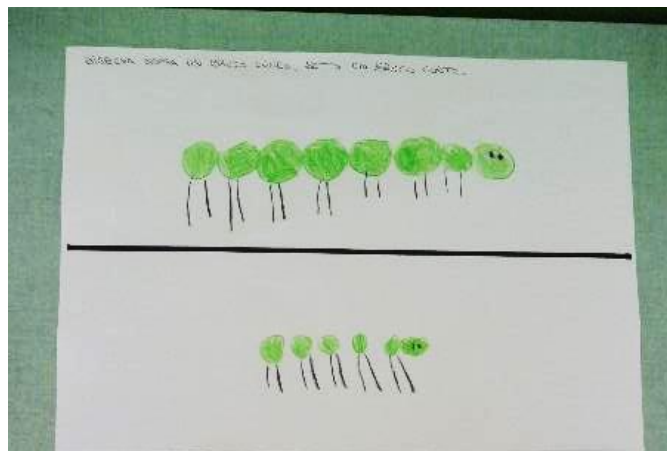
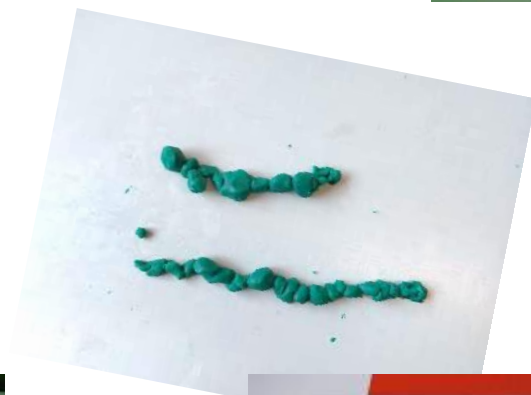


Disegna il personaggio principale e l'ambiente in cui si svolge la storia



Gioco in gruppo:
Costruiamo tanti piccoli bruchi *misuratutto* da utilizzare per misurare la lunghezza del nostro corpo, dei tavoli, dei colori,...

Lungo o corto? Attività grafiche



Lungo o corto?
Qual è la fila di mezzi di
trasporto più lunga?
... troviamo insieme un'unità di
misura

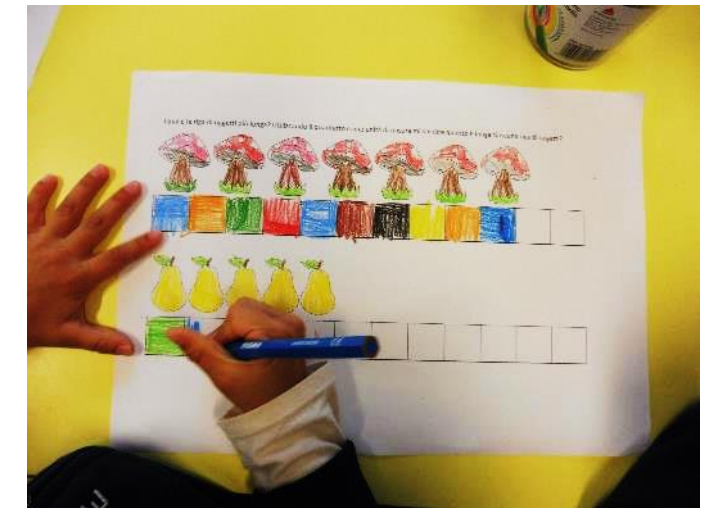
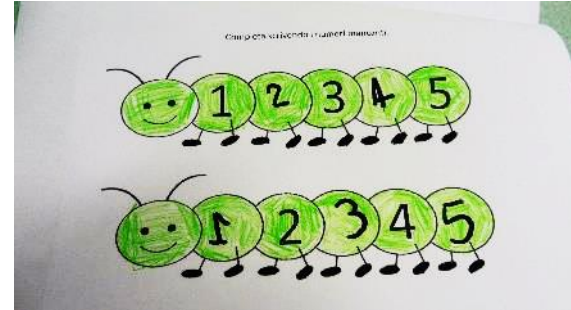


.... Proviamo con
gli animali? Quale sarà fila
più lunga...

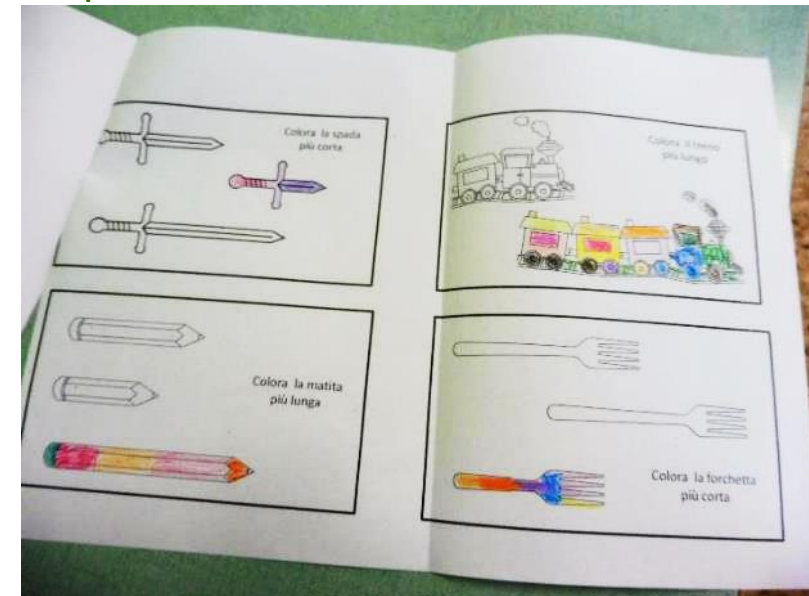
E la
vostra?

Quanti cubetti
lego è lunga la
vostra fila?

Completa inserendo i numeri mancanti



Conta i quadratini: quanto è lunga la riga di
funghetti?... E quella delle pere è più lunga o
più corta?

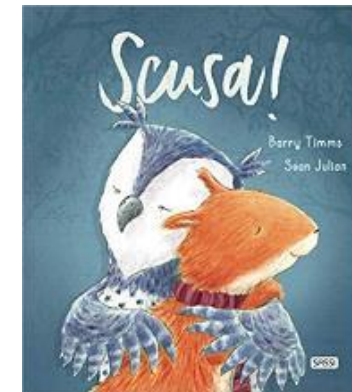


Attività
di
verifica



La storia rielaborata dai bambini:

OGNI MATTINA GUFO E SCOIATTOLO, SI INCONTRAVANO SUL FIUME PER DIVERTIRSI.
 PER INCONTRARSI AL FIUME C'È MOLTA STRADA, PERCIÒ DECIDONO DI CONDIVIDERE LA CASA.
 SI SIEDONO IN VERANDA E PENSANO... SCOIATTOLO VUOLE FARE IL TEATRO E GUFO VUOLE FARE IL LABORATORIO ... MA NON SI PARLANO!
 SCOIATTOLO COMINCIA A FARE IL TEATRO E GUFO A FARE IL LABORATORIO. PURTROPPO SI SCONTRANO, SI ARRABBIANO E LITIGANO.
 GUFO PROVA AD AGGIUSTARE LA TENDA DI SCOIATTOLO ... L'APPENDE SULL'ALBERO.
 SCOIATTOLO CON LA SUA MATITA SPECIALE CERCA DI TROVARE UNA PAROLA PER RIMEDIARE AL PROBLEMA.
 SCOIATTOLO VA DA GUFO E GLI GRIDA FORTE: "SCUSAAAAAAA!!" MA NON FUNZIONA PERCHÉ NON CI CREDE DAVVERO.
 SCOIATTOLO SPEZZA LA SUA MATITA perché NON SERVE A NIENTE... SI SENTE ANCORA PIÙ ARRABBIATO ... PIANGE.
 GUFO SI AVVICINA E SI SCUSA. SCOIATTOLO SI SCUSA: "HO SBAGLIATO ANCHE IO!"
 GUFO E SCOIATTOLO SI ABBRACCIAANO E SI PERDONANO. DA OGGI PRENDEREMO SEMPRE INSIEME LE DECISIONI.
 GUFO AGGIUSTA LA MATITA DI SCOIATTOLO, SCOIATTOLO PRENDE TUTTI I CACCIATIVITI, I BULLONI E I PEZZI DI LEGNO DI GUFO.
 GUFO E SCOIATTOLO IMPARANO A CONDIVIDERE: SCOIATTOLO SCRIVE LE STORIE PER IL TEATRO AL MATTINO. GUFO, AL POMERIGGIO, COSTRUISCE E ALLA SERA, INSIEME FANNO IL TEATRO.



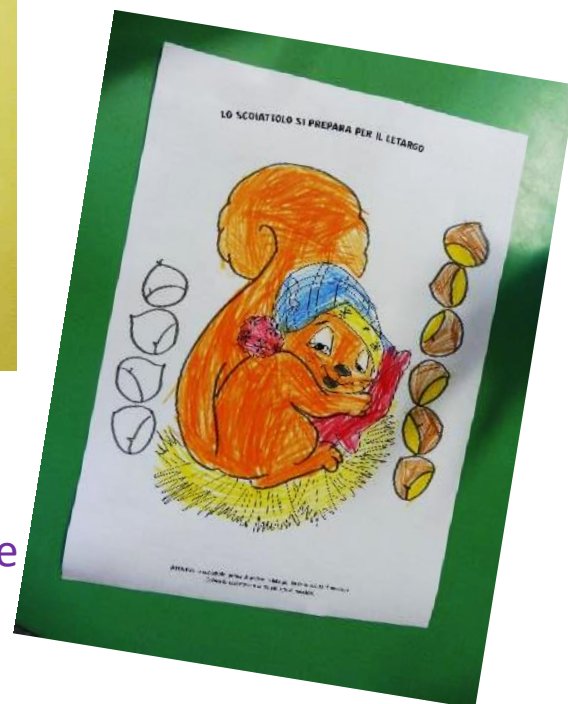
Quali emozioni e sentimenti
 avranno provato?
 E tu, quando litighi con il tuo
 migliore amico come ti senti?
 Cosa fai?

(conversazione in gruppo per comprendere e rielaborare il significato del testo)

Rappresentazione
grafica del bosco di
Gufo e Scoiattolo



Colora la fila più alta di nocciole



Attività per i 5 anni



Riordina le immagini dal più piccolo al più grande



Attività per i 4 anni

Giochiamo con i numeri inventando brevi racconti con un problema matematico ...



Operiamo
con le
quantità...

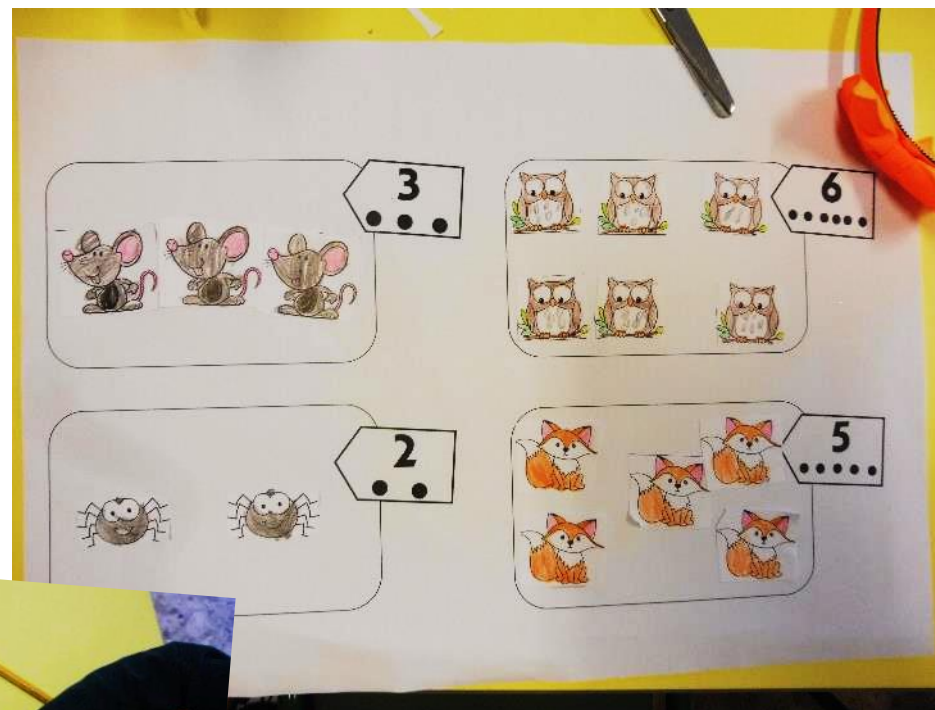


Attività per i bambini grandi



Scoiattolo ha raccolto 5 noci.
Gufo ne ruba 2.
Quante noci rimangono a
scoiattolo?

Giochiamo con le quantità ...



Ritaglia e incolla ogni gruppo di animali nel suo raggruppamento

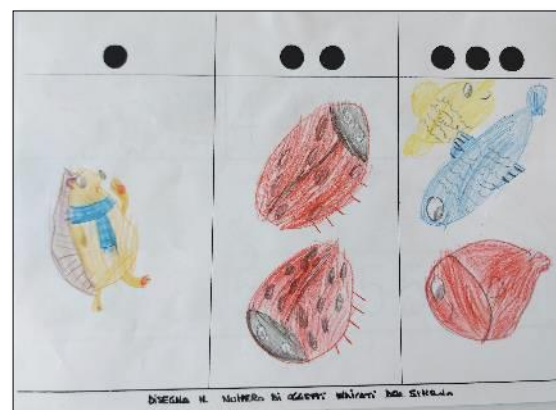


Pregrafismo:
impariamo a scrivere i numeri

Segui l'indicazione disegnando la
quantità corretta di animali



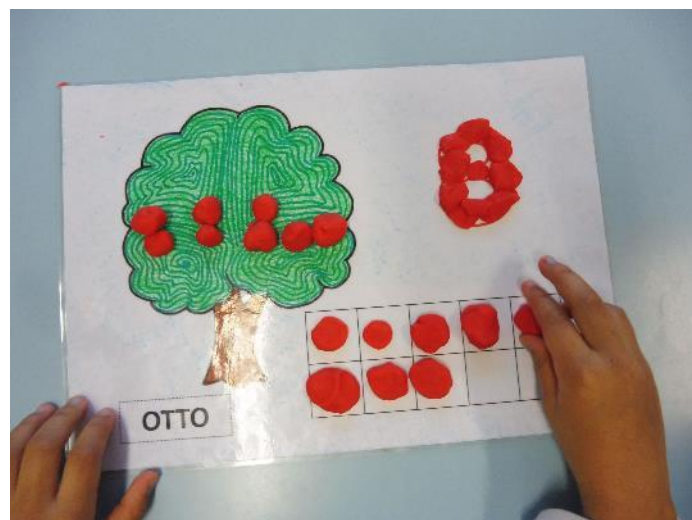
Registra le quantità



Ad ogni numero la sua
quantità
(Corrispondenza biunivoca)

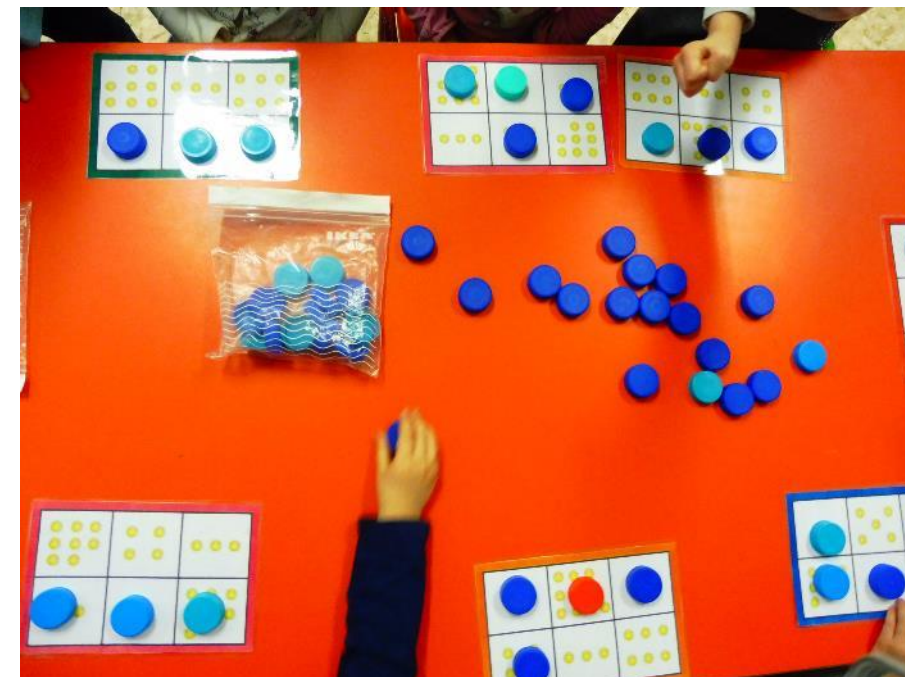


Quante ciliegie devi
mettere nell'albero
(Conteggio)



Inserisci il numero mancante
(Ordine stabile del numero)

Operiamo con le quantità attraverso il gioco



La tombola dei piccoli
(Conteggio)

LA LEGGENDA DELL'ARANCIO

[...] L'arancio, invece, aveva sempre tutte le sue foglie e si chiedeva timoroso il perché di quella stranezza. Avrebbe voluto offrire qualcosa ai bambini che ogni giorno giocavano nel prato e ogni mattina sperava di veder spuntare almeno un piccolo frutto. Anche gli uomini osservavano le sue belle foglie e aspettavano che su quell'albero tutto verde nascessero frutti. Una notte, mentre tutti dormivano, le stelle del cielo lasciarono cadere una polverina leggera e lucente che si posò sui rami del povero albero. Passarono pochi giorni e spuntarono tanti fiorellini bianchi e profumati, che i raggi del sole trasformarono in frutti quasi rotondi che hanno il colore del sole; piacquero moltissimo ai bambini che non avevano mai assaggiato niente di simile. L'albero era felice e diceva tra sé: ho aspettato tanto, ma ne è valsa la pena.



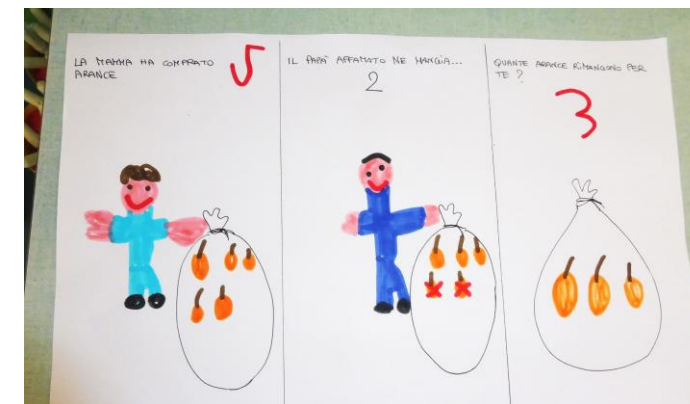
Disegna la metà
dell'arancia
e colora (grandi)



Ripassa il tratteggio
dell'arancia e colora
(medi)

GIOCHIAMO CON LE QUANTITÀ:

La mamma ha comprato 5 arance, il papà ne mangia 2, quante
arance restano per te?



LA SPREMUTA DI ARANCE



Riordina le sequenze – attività per i grandi



Prima – dopo – infine
Attività per i medi

AFFONDA O GALLEGGIA?

Facciamo un esperimento



Lo sapevi che la buccia d'arancia è ricca di piccole bolle d'aria che fungono da galleggiante? ...



Rappresentazione grafica dell'esperimento sul galleggiamento



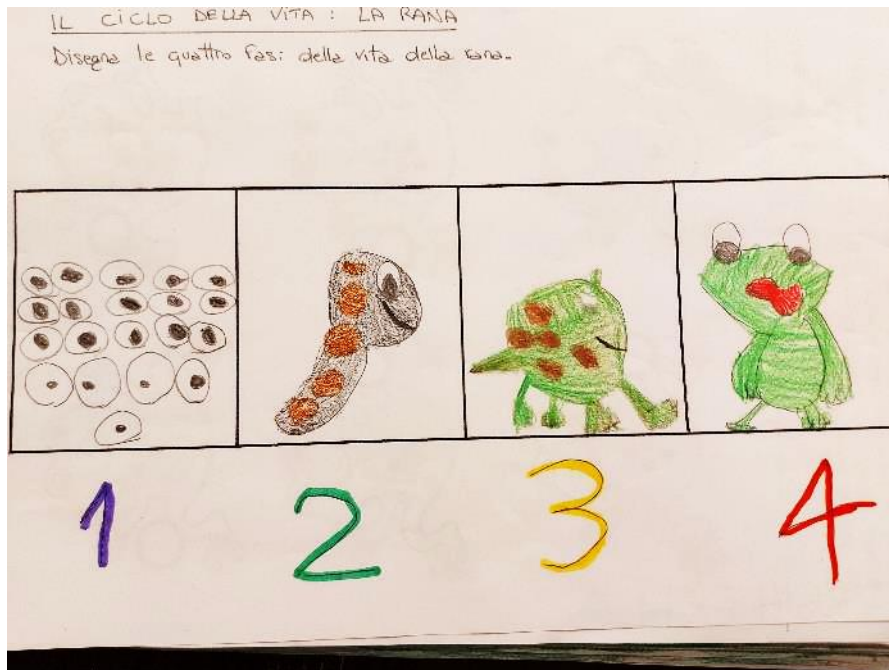


Come nasce una rana?
Dove vive? ...

In autonomia prova a disegnare il ciclo di vita della rana



Come si chiama il verso della rana?
Cosa mangia la rana?
...



Disegna il ciclo di vita della rana – attività per i grandi (i bambini medi invece hanno riordinato le immagini preparate dall'insegnante)





Riordina le sequenze...



Attività per i bambini
medi ...



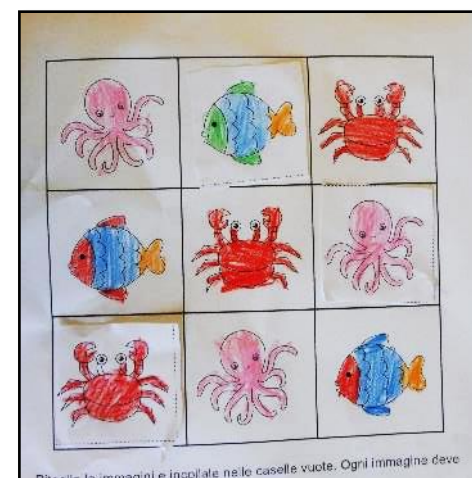
Trova l'intruso!



Disegna ... pesciolini



Attività per i bambini
grandi...



Ritaglia le immagini e
incollale nelle caselle vuote.
Ogni immagine deve
compare solo una volta in
ogni riga e n ogni colonna.