

3° UNITA' DI APPRENDIMENTO

LE FORME SPAZIO E ORIENTAMENTO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza matematica
- Competenza personale e sociale
- Capacità di imparare ad imparare

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino identifica alcune proprietà degli oggetti (figure geometriche)
- Il bambino sperimenta schemi posturali e dinamici e li applica nei giochi di gruppo e nelle rappresentazioni grafiche.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CAMPI DI ESPERIENZE	3 ANNI	4/5 ANNI
IL SE' E L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none">• Rispettare il proprio turno nei giochi e nelle attività.	<ul style="list-style-type: none">• Partecipare in gruppo ad attività comuni.• Essere disponibili a collaborare per un fine comune.
IL CORPO E IL MOVIMENTO	<ul style="list-style-type: none">• Percepire le proprietà degli oggetti (forma).• Controllare schemi dinamici e posturali di base.	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire padronanza e consapevolezza del proprio corpo.• Sapersi orientare nello spazio.
IMMAGINI SUONI COLORI	<ul style="list-style-type: none">• Utilizzare tecniche grafico – pittoriche.• Fruizione di video.	<ul style="list-style-type: none">• Riprodurre forme dell'ambiente.• Utilizzare strumenti tecnologici per disegnare(tablet e app).
I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none">• Ascoltare testi narrati.• Arricchire il lessico.	<ul style="list-style-type: none">• Ascoltare e comprendere un testo narrativo.• Verbalizzare in sequenza una breve storia.

LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire il concetto di forma intesa nelle più varie accezioni. • Osservare, descrivere e classificare oggetti in base alla forma. • Orientarsi nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e descrivere le principali figure geometriche piane. • Operare con figure geometriche. • Orientarsi nello spazio e riconoscere i concetti topologici.
--	---	---

SITUAZIONE MOTIVANTE

Attraverso la visione del filmato “ *Il paese delle forme*” i bambini sono invitati a cercare e trovare diverse forme nell’ambiente circostante.

In un secondo tempo il gioco motorio “ *Le avventure dei pirati*” aiuterà i bambini a muoversi nello spazio con una caccia al tesoro favorendo l’acquisizione dei concetti spaziali.

Le situazioni di partenza sono indispensabili per motivare i bambini a intraprendere tutte le attività che verranno proposte.

ATTIVITA’

- ✓ Visione del filmato: “*Il paese delle forme*”
- ✓ Rielaborazione grafica della storia.
- ✓ Giochi motori per conoscere le forme geometriche.
- ✓ Osservazione di opere d’arte.
- ✓ Realizzazione del libro delle forme.
- ✓ Giochi motori per stimolare e consolidare l’orientamento spaziale.
- ✓ Rielaborazioni grafiche delle esperienze.
- ✓ Apprendimento di canzoni e filastrocche.
- ✓ Realizzazione di cartelloni.

TEMPO

APRILE/ MAGGIO