

Prima parte	Campi di esperienza	Tra guar di*	Obiettivi di apprendimento*	Mappa delle attività e dei contenuti (indicazioni nodali)	Titolo dell'U.A.: "In viaggio per una nuova avventura!"
Obiettivi di apprendimento previsti	S.A	B	4		
		F	1		
	C.M.	A	5		
		D	7		
	I.S.C.	A	10		
		C	7		
	D.P.	D	7		
	C.D.M	B	7		
Persona lizzazioni (eventuali)	Campi di esperienza	Tra guar di*	Obiettivi di apprendimento*	Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo	
		COMPITO UNITARIO			Lavoro di gruppo per la realizzazione di un cartellone rappresentante il pesce arcobaleno.
Metodologia	Strategia metodologica: A. Comunicazione per individuare esigenze, bisogni, attitudini, precedenti esperienze sociali; B. Ludico, esplorativo e di ricerca, il gioco come naturale dimensione di crescita, esplorazione e ricerca che uniscono le esigenze dei bambini, attivando un clima positivo di curiosità e di apprendimento significativo. C. Robotica				
Verifiche	Osservazioni occasionali e sistematiche del comportamento e degli elaborati; schede semi strutturate e strutturate,				
Risorse da utilizzare	Spazi: sezione, salone, servizi igienici e giardino. Fogli bianchi, cartoncino bristol, colori (pastelli, tempere, acquerelli, a cera, pennarelli)				

	colla, carta crespa, carta collage, carta velina, materiale di recupero, audio-cassette e cd, macchina fotografica, quaderno operativo e utilizzo del bee-boot.
Tempi	12 Settembre – 12 Ottobre
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	<ul style="list-style-type: none"> -Condividere con i compagni esperienze di gioco -Rispettare le regole di comportamento a scuola -Acquisire comportamenti Acquisire padronanza del sé corporeo in posizione adeguati per la cura del proprio corpo,degli oggetti,della sezione -Acquisire padronanza del sé corporeo in posizione statica e dinamica -Saper ascoltare brevi racconti -Saper pronunciare brevi frasi di senso compiuto -Scoprire e sperimentare diverse tecniche espressive -Riconoscere e denominare i colori primari -Individuare i ritmi e i tempi delle azioni quotidiane a scuola. <p>N.B.: indicare gli obiettivi, per disciplina, con il numero dell’obiettivo ministeriale di riferimento seguito da una lettera (es.: ITALIANO 3a + formulazione obiettivo).</p>
Competenze-chiave europee di riferimento	<ul style="list-style-type: none"> 1 Competenza alfabetica funzionale 2 Competenza multilinguistica X3 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4 Competenza digitale X5 Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare X6 Competenza in materia di cittadinanza 7 Competenza imprenditoriale 8 Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali <p>N.B.: barrare le voci che interessano.</p>
Note	<p>* Con riferimento all’elenco dei Traguardi per lo sviluppo della competenza e degli OO. AA. (come da Indicazioni nazionali e PTOF) e a quello degli OO. AA contestualizzati. /</p> <p>** Con riferimento alle competenze-chiave europee.</p>

Seconda parte	Titolo dell'U. A: In viaggio per una nuova avventura	N 1
<p>Diario di bordo</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>interventi specifici attuati</i> - <i>strategie metodologiche adottate</i> - <i>difficoltà incontrate</i> - <i>eventi sopravvenuti</i> - <i>verifiche operate</i> - <i>ecc.</i> 	<p>STRATEGIA METODOLOGICA: conversazioni in circle time, esperienze ludico-motorie, letture animate.</p> <p>SITUAZIONE PROBLEMATICA DI PARTENZA: i bambini hanno trovato in sezione una coloratissima parete di "BENTORNATO" raffigurante i personaggi della storia di Giulio coniglio; chi sono? È la domanda- stimolo posta dalle insegnanti.</p> <p>ATTIVITA': -giochi in cerchio per il riconoscimento del nome dei compagni</p> <ul style="list-style-type: none"> -raccolta di foto e conversazioni guidate sulle esperienze vissute in estate -giochi di imitazione di movimenti e gesti -realizzazione di percorsi motori (palle e cerchi) -letture animate di testi sul tema dell'amicizia -realizzazione di cartelloni (con utilizzo di varie tecniche) sui personaggi delle storie lette -giochi per la conoscenza dello schema corporeo (puzzle) -produzione grafica in forma spontanea del sé corporeo -riflessione sui comportamenti corretti da acquisire a scuola -memorizzazione di canti, filastrocche sullo schema corporeo -schede operative di verifica -attività di collage, digito pittura e coloritura. <p>VERIFICHE : i bambini e le bambine hanno manifestato entusiasmo nel ritrovarsi insieme; si sono mostrati partecipativi nelle attività ludico – motorie proposte e nella condivisione di tutte le esperienze.</p> <p>BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "IL PESCIOLINO ARCOBALENO " NORD-SUD Edizioni - "Giulio Coniglio e i suoi amici" N. Costa - "Il litigio" Baba libri edizioni. 	
	<p>DOCENTI : QUARTO FRANCESCA RUGGIERO ALESSANDRA</p>	