

Prima parte	Discipline	Obiettivi di apprendimento	<p align="center"><b>Mappa delle attività e dei contenuti</b> (indicazioni nodali) <b>ANCH'IO A SCUOLA</b></p>	U.A. n. 1	
<b>Obiettivi di apprendimento ipotizzati</b>	It.	1/2/3/5			
	St.	1/2			
	Geo.	1/3			
	A.i.	1/3/6			
	Cms	1			
	Mu.	1/2			
	Mat.	1/2/5			
	Te	3			
	Ing	3			
	Rel.	1			
	Sc.	1			
	<b>Persona lizzazioni (eventuali)</b>	Discipline			Obiettivi di apprendimento
	Mat.	1-2-5-8			
	Sc.	1			
	Geo.	1-3	Per gli alunni nominati nel Diario di bordo sono state effettuate osservazioni iniziali mirate. Attività semplificate con la guida dell'insegnante o di un compagno/tutor, suppletive di recupero e consolidamento.		
	<b>Compito unitario</b>		Letto – scrittura di parole, semplici frasi e numeri		
Metodologia	Metodo globale - fonemico ed insiemistica				
Verifiche	Le verifiche sono multiple in rapporto al tipo di attività svolta: schede strutturate e non.				
Risorse da utilizzare	Schede strutturate e non/ Alfabetiere/Disegni e immagini/Racconti/ Filastrocche/ Libri/ CD/Cassette audio. SPAZI:Aula/Biblioteca/Palestra/Laboratorio di Informatica.				
Tempi	Da settembre a gennaio				
Note	CLASSI PRIME - A.S. 2009/2010				

<p><b>Seconda parte</b></p>	<p><b>Titolo dell'U.A.    <u>ANCH'IO A SCUOLA</u></b></p>	<p><b>n. 1</b>  <b>settembre-  gennaio  2010</b></p>
<p><b>Diario di bordo</b></p> <p>- <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>	<p><b>Situazione problematica di partenza</b> - Chiediamo ai bambini: “Sapete cosa sono i numeri?”, “Dove li avete già visti?”, “Voi li utilizzate spesso?”, “Vediamo chi di voi, contando, conosce più numeri”. Gioco della “Caccia al numero”. Osserviamo gli oggetti presenti in classe e chiediamo di indicarli e di contarli: le sedie, i banchi, le finestre, la cattedra, ...; oppure: 2 occhi, 1 naso, 5 dita, 2 gambe...</p> <p><b>Strategia metodologica:</b> Abbiamo reso l'ambiente scolastico il più possibile stimolante, (sulla cattedra un barattolo di pennarelli, dei fogli..., dei cartelloni), confidenziale e distensivo (a turno i bambini si sono presentati ...) e sono stati fatti giochi di gruppo per presentarsi agli altri in modo allegro e divertente. Preconoscenze sui numeri attraverso una “Caccia al numero”, in quanto sia nella scuola dell'infanzia, sia nelle esperienze quotidiane di gioco, in famiglia, in contesti di comunicazione, i bambini sono sempre più padroni dei numeri naturali come cardinali, ordinali, etichette e misure e così il numero fa ormai parte del bagaglio delle esperienze di tutti, ma si tratta di esprimerlo ora con un lessico adeguato e fare ordine fra tutte queste nozioni.</p> <p><b>Attività</b> –Dall'osservazione degli oggetti, gli alunni individuano le loro caratteristiche, raggruppano poi, secondo caratteristiche comuni. Uso dei blocchi logici, inizialmente con giochi di manipolazione a livello percettivo e poi con giochi strutturati e quindi finalizzati alla scoperta della differenza di attributi fra i vari blocchi, nonché alla terminologia per individuarli. Esercitazioni con giochi di applicazione pratica, che comportano transfert dei concetti acquisiti. Attraverso giochi con oggetti da racchiudere in un recinto, pervengono al concetto d'insieme e le relative attività mirano a rendere l'idea di appartenenza di un elemento all'insieme. Sempre con giochi manipolativi e pratici riconoscono insiemi particolari: unitario e vuoto. Dal confronto di oggetti (indumenti, penne, matite, oppure tra gli stessi alunni), si è passati a rappresentare insiemi per ricercare somiglianze e differenze, uguaglianze, relazioni tra due insiemi disgiunti e si stabiliscono corrispondenze. In palestra prima e, in classe dopo, sono stati effettuati giochi finalizzati alla costruzione di classi di equipollenza e così confronto di insiemi equipotenti, passando dall'equipotenza alla cardinalità. Stabilito il concetto di ordine, fondamentale per lo studio della matematica, attraverso schede gli alunni ordinano secondo l'aspetto temporale, spaziale, numerico. Si divertono con i regoli nel confrontare una serie di grandezze appartenenti alla stessa classe e nell'ordinarle dalla più corta alla più lunga, .... Sono molto incuriositi, anche, dalla storia dei numeri (in Europa all'inizio del sec. XIII da un grande matematico) e la relativa scoperta dei simboli numerici con i dieci segni, con cui hanno capito il formarsi d'infiniti numeri. Presentazione quindi, dei numeri da 1 a 9 per acquisire la capacità di riconoscere i simboli numerici e di associarli alle relative quantità. Nella conoscenza dei numeri, efficace strumento didattico, è stato anche l'abaco, sebbene per il momento, soltanto con l'asticella delle unità, con giochi di “aggiungo” entro il nove. Pertanto, le rappresentazioni con materiale strutturato e non, consentono loro di conoscerli, di leggerli, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo.</p> <p>Sono utilizzate varie rappresentazioni: in cifra e in lettere; con le dita della mani o con palline colorate. Anche in questo caso sono stati efficaci i regoli (“numeri in colore”) con cui prima hanno giocato liberamente, per capire successivamente, la valenza di ogni pezzo. Con una serie di oggetti (palline, caramelle, pastelli...) vengono presentate attività consentendo loro di cogliere il procedimento iterativo (aggiungo 1), che dà luogo alla successione numerica. Con regoli, insiemi e numeri stabiliscono relazioni di maggioranza, minoranza, uguaglianza. Inoltre, inizialmente con disegni alla lavagna, per poi passare alla pratica scritta e orale, contano gli elementi di un insieme e attribuiscono il nome al numero corrispondente sulla linea dei numeri. Con il gioco della “fila dei banchi” è stato introdotto il numero ordinale. La linea dei numeri, incollata al muro, consente, inoltre, di visualizzare nel modo più corretto ed efficace la successione numerica. I vantaggi sono così notevoli, per contare oggetti e per eseguire, per questo periodo le addizioni. Con il gioco delle coppie e quello dell'unione di due o più insiemi disgiunti si è passati alla comprensione dell'operazione di addizione e con i regoli costruiscono dei “muretti” che rappresentano la materializzazione dei numeri, componendo o componendo un dato numero. In palestra, senza accorgersene, gli alunni affinano le capacità motorie, superano situazioni d'impaccio e disarmonia; interiorizzano i rapporti topologici. In palestra vengono effettuati, inoltre, giochi di movimento e dell'osservazione di se stessi allo specchio. All'attività in palestra, corrisponde in aula, quella della rappresentazione di se stessi sui fogli, con la denominazione e poi con la scrittura delle parti del corpo, passando così, sempre con situazioni pratiche, alla conoscenza dei cinque sensi. Si effettuano, inoltre, spostamenti in palestra e in aula, rispettando i comandi: avanti e indietro, verso destra, verso sinistra, verso l'alto, verso il basso; in classe le attività sono finalizzate all'orientamento spazio-temporale. Per quanto riguarda la conoscenza del computer, è graduale, per il momento con schede relative all'algoritmo, con le varie parti del PC e quelle relative alla comunicazione del mondo di internet.</p> <p><b>Verifica</b> Tutti i bambini riescono a riconoscere su se stessi e sugli altri le varie parti del corpo. Quasi tutti, ad eccezione di un gruppetto, hanno interiorizzato i concetti topologici. Quasi tutti i bambini, inoltre, ad eccezione del gruppetto sopra detto, sono in grado di associare quantità al numero entro il 9 ed eseguire semplici addizioni anche con situazioni problematiche.</p> <p><b>Tutti gli alunni hanno raggiunto i seguenti traguardi:</b>  <b>MATEMATICA</b> - 1 – Opera nella realtà. 2 – Percepisce e rappresenta forme. 4 – Intuisce che gli oggetti possono apparire diversi a seconda dei punti di vista. 6 – Risolve facili problemi...  <b>SCIENZE</b> - 1 – Esplora e conosce con i sensi. 4 – Cura e condivide il rispetto dell'ambiente scolastico. 5 – Cura il proprio corpo.  <b>GEOGRAFIA</b> - 1 – Iniziano ad orientarsi nello spazio circostante utilizzando i concetti topologici.  <b>CORPO MOVIMENTO E SPORT</b> - 1 – Riconosce e denomina le varie parti del corpo su di sé e sugli altri.  3 – Cominciano a comprendere l'importanza delle regole nei giochi.  <b>TECNOLOGIA ED INFORMATICA</b> - 1 – Individuano le funzioni di un artefatto.</p>	
<p><b>Note</b></p>	<p><b>Ins. Cisotta Antonia Rita Cl. I ^A – “Don Orione”</b></p>	

*Circolo Japigia 1 Bari*