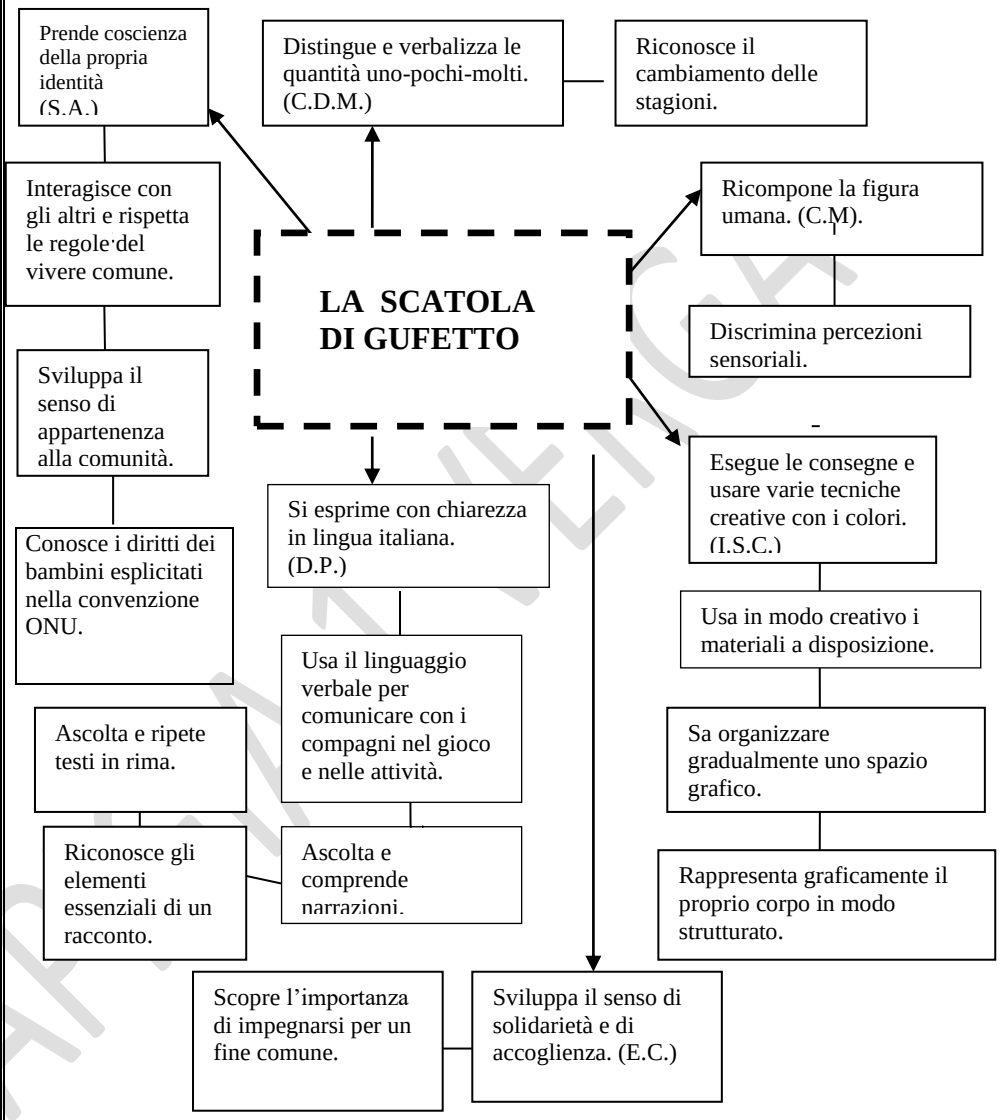
Prima parte	Campi di esperienza	Traguardi	Obiettivi di apprendimento *	Mappa delle attività e dei contenuti *(indicazioni nodali)*	Titolo dell'U.A. 2 **ESPLORIAMO… IL BOSCO**
Obiettivi di apprendimento previsti	**S.A.**	**D**	**2-3-6-8**		
	C.M.	**D**	**2-4**		
	I.S.C.	**C**	**2-3-8-11**		
	D.P.	**C**	**1-6-7-9-11**		
	C.D.M.	**D**	**3-9**		
	E.C.		**22-35**		
Personalizzazioni *(eventuali)*	Campi di esperienza	Traguardi	Obiettivi di apprendimento *	**Esplicitati analiticamente in rapporto al singolo e/o al gruppo**	
				Il bambino xxx non comunica alcun bisogno primario, non socializza, non regola le proprie emozioni e passa dal pianto al riso senza consapevolezza. Le attività grafiche vengono svolte solo con l'intervento delle docenti. Nel bambino yyy arrivato quest'anno, a seguito di un primo periodo di osservazione da parte delle docenti, si sono riscontrate oggettive difficoltà relazionali e comportamentali. Le attività vengono semplificate e svolte con il supporto costante delle insegnanti.	
	COMPITO UNITARIO			Realizzare e colorare Gufetto in gruppo; riproduzione grafica dei frutti autunnali; organizzare il coro natalizio; produrre gadgets per le varie feste.	

Metodologia	Strategia metodologica: • Modello senza zaino, didattica laboratoriale • Comunicazione per individuare esigenze, bisogni, attitudini, precedenti esperienze sociali; • 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. • Robotica educativa con l'uso del bee-bot, problem solving
Verifiche	Osservazioni occasionali e sistematiche del comportamento e degli elaborati; schede semi strutturate e strutturate, compiti di realtà.
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, forbici, cd, lim, libro operativo, ape bee-bot.
Tempi	26 ottobre-20 dicembre 2024.
Obiettivi di apprendimento contestualizzati	S.A. Sviluppa il senso di appartenenza alla comunità; E.C. Scopre l'importanza di impegnarsi per un fine comune.
Competenze-chiave europee di riferimento	1 **Comunicazione nella madrelingua** 2 Comunicazione nelle lingue straniere 3 Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia 4 Competenza digitale **5 Imparare a imparare** **6 Competenze sociali e civiche** 7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità **8 Consapevolezza ed espressione culturale** **N.B.: barrare le voci che interessano.**
Note	* 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 ** Con riferimento alle competenze-chiave europee.

I.C. SARIGA 1 VERGA

Seconda parte	**Titolo dell'U.A: Esploriamo…il bosco**	**N. 2**
Diario di bordo *- interventi specifici attuati* *- strategie metodologiche adottate* *- difficoltà incontrate* *- eventi sopravvenuti* *- verifiche operate* *- ecc.*	**STRATEGIA METODOLOGICA:** Creare un clima stimolante, pieno di sorprese per ottenere un apprendimento significativo. Il gufo "canterino" ci ha portato una scatola magica…osserviamo i colori, i profumi e le decorazioni. **SITUAZIONE PROBLEMATICA DI PARTENZA:** Bambini apriamo la scatola che ci ha inviato il Gufetto dal bosco? E' pesante…guardate. **ATTIVITA'** Con l'aiuto della scatola magica e del personaggio "Gufetto", i bambini hanno potuto "toccare" con tutti gli organi di senso, l'arrivo dell'autunno. Gli elementi stagionali hanno creato un viaggio virtuale nel bosco incantato di Gufetto. Dalla lettura di alcune storie, dalla coloritura per arrivare alla rappresentazione grafica, i bambini hanno maturato ed esercitato alcune abilità: ascolto, motricità fine, manipolazione, turnazione, osservazione e sviluppo di coordinamento motorio. Si sono creati percorsi sia motori che logici matematici con l'ausilio della beet-bot e del tappeto interattivo. I bambini inoltre hanno colorato con varie tecniche l'animaletto e poi con le docenti si è trovata una casa sull'albero del giardino della scuola. La festa di Halloween ha consentito di analizzare le emozioni e di memorizzare canti e filastrocche in un contesto ludico. In occasione di alcune festività, come la giornata della gentilezza, dell'albero e dei diritti dei bambini, i piccoli hanno interiorizzato il rispetto per tutto ciò che li circonda. Le attività di gruppo hanno stimolato la condivisione e la collaborazione. In occasione del Natale si sono organizzati dei cori e dei laboratori manipolativi dove sono stati preparati dei gadgets da portare a casa con la collaborazione di alcuni genitori. Inoltre i bambini hanno assistito alla rappresentazione teatrale dal titolo " Babbo Natale tecnologico" Durante il Jumper Day, il giorno 20 dicembre è arrivato a scuola Babbo Natale che ha portato ai bambini caramelle e sorpresine; si è organizzata una lettura animata sul Natale che ha visto coinvolte tutte le sezioni. Le abilità esercitate sono state mirate all'autonomia e al senso di responsabilità per ogni bambino in un clima gioioso e collaborativo. **VERIFICA:** L'osservazione del gruppo sezione durante le attività ha evidenziato per alcuni bambini qualche difficoltà nell'ascolto e nell'esecuzione di piccoli lavori grafici, devono essere costantemente supportati dai docenti. A conclusione dell'U.A. la maggior parte dei bambini, seppure a livelli diversi ha conseguito i traguardi prefissati per lo sviluppo delle competenze.	
Note	**Ins. Tavolare Grazia, Ins. Minerva Maria Addolorata** **Scuola dell'Infanzia-Plesso "San Francesco" "SEZ. A" anni 4**	

S. JANIGRO VERGA