

UNITA' DI APPRENDIMENTO: ACCOGLIENZA

Periodo di svolgimento: **settembre 2023**

Classi 1° o 2 primaria

Titolo UDA: ACCOGLIENZA	
Motivazione della proposta (sintetica descrizione)	Con questa unità si intendono creare un clima positivo all'interno delle classi e favorire la conoscenza dei compagni, del nuovo ambiente scolastico e delle attività che si andranno a sviluppare nel corso dell'anno. Inoltre durante lo svolgimento delle attività proposte si potranno osservare i prerequisiti dei bambini, necessari per progettare la prossima unità.
Competenza disciplinare di riferimento (max 2)	ITALIANO - Padroneggiare gli strumenti espressivi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti. ARTE E IMMAGINE -Produrre messaggi e forme con l'uso di linguaggi, tecniche e materiali diversi. TECNOLOGIA -Utilizzare e orientarsi tra strumenti di comunicazione, strumenti tecnici e multimediali. STORIA -Organizzare le informazioni. MATEMATICA -Rappresentare, confrontare ed analizzare quantità e figure geometriche EDUCAZIONE FISICA -Partecipare ad attività di gioco rispettandone le regole -Padroneggiare abilità motorie di base
Obiettivi specifici di apprendimento	(o in alternativa conoscenze e abilità) ITALIANO - Ascoltare semplici testi cogliendone il senso globale. - Raccontare brevi storie anche con l'aiuto di immagini. ARTE E IMMAGINE - Usare gli elementi del linguaggio visivo.

	<p>TECNOLOGIA - Realizzare oggetti decorativi e non, descrivendo la sequenza dell'esecuzione</p> <p>STORIA - Riconoscere relazioni di successione (Riordinare in sequenza)</p> <p>MATEMATICA -Contare oggetti in senso progressivo e regressivo -Leggere e scrive numeri naturali, confrontarli e orinarli -Localizzare oggetti nello spazio utilizzando concetti topologici -Classificare forme geometriche -Svolgere giochi motori -Eseguire schemi motori di base (lanciare, afferrare)</p>
<p>Competenze chiave europee (barrare quelle più coinvolte)</p>	<p>x Competenza nella madrelingua <input type="checkbox"/> Competenza nella lingua straniera x Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <input type="checkbox"/> Competenza digitale x Competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> Imparare ad imparare x Spirito di iniziativa e imprenditorialità <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale</p>
<p>ORGANIZZAZIONE E METODOLOGIA DI LAVORO</p>	
<p>Compito di realtà: Il pinguino torna a casa.</p>	<p>- DESCRIZIONE: I bambini a gruppi sono invitati a pianificare un percorso utilizzando oggetti e materiali di educazione fisica per accompagnare a casa il pinguino Milo, protagonista della storia ascoltata in classe. Successivamente ogni gruppo descrive il percorso realizzato ai compagni, i quali lo dovranno eseguire.</p>
<p>Organizzazione della classe</p>	<p>- Discussione collettiva - Lavoro di gruppo - Lavoro individuale</p>
<p>Organizzazione degli spazi</p>	<p>-Aula -Palestra o altro spazio della scuola</p>

Risorse esterne	Nessuna	
Tempi di applicazione	15 giorni	
SEQUENZA APPLICATIVA		
Titolo esperienza/attività	Materiali	Osservazioni
Mi presento	Palla.	
Laboratorio linguistico-espressivo	Libro “Il pinguino che aveva freddo”, immagini cartonate, LIM, scatole.	
Laboratorio logico-matematico-scientifico	Schede, blocchi logici, forbici, fotocopie, materiale non strutturato.	
Laboratorio dello spazio	Piccoli attrezzi come: tappeti, cerchi, coni, cinesini, ostacoli, palle.	
DESCRIZIONE ANALITICA DELLE ATTIVITA'		
Mi presento	I bambini sono disposti in cerchio e si passano la palla per presentarsi. All'inizio viene chiesto loro di dire il proprio nome, poi il loro colore preferito, un animale che vorrebbero essere...	

<p>Laboratorio linguistico-espressivo</p>	<p>-Ti leggo una storia: l'insegnante legge ai bambini il libro "Il pinguino che aveva freddo". Poi viene chiesto un brevissimo commento (es. Ti è piaciuta la storia? Perché?) e la realizzazione di un disegno che rappresenti la storia letta in completa autonomia su dei fogli bianchi. Il disegno va poi colorato con i pastelli.</p> <p>-Parole in libertà: una volta completato il disegno, i bambini sono invitati a scrivere sull'altra parte del foglio <u>il proprio nome e le parole che ricordano la storia, in completa autonomia.</u></p> <p>-Storia fatta a pezzi: vengono fornite delle sequenze che rappresentano la storia. I bambini devono colorarle, ritagliarle, incollarle su un cubo e narrare la storia all'insegnante prestando attenzione <u>all'immagine intrusa e all'ordine cronologico.</u></p> <p>-Inventiamo storie nuove: con le domande stimolo dell'insegnante si invitano i bambini a cambiare la storia. Es. Invece della sciarpa, gli animali cosa avrebbero potuto regalare al pinguino? Il pinguino con quale altro animale o mezzo di trasporto avrebbe potuto raggiungere l'isola? Invece del pinguino chi possiamo scegliere come personaggio della storia?...</p> <p>-Giocare con le parole: spezzare le parole, scoprire le sillabe, scoprire la lettera iniziale...</p> <p>-Scrivere parole: ricopiare alla lavagna le parole ISOLA, ALBERO, ONDA, ERBA, UCCELLINO, fare a fianco dei disegni e cogliere somiglianze e differenze (parole lunghe, parole corte, lettere uguali...). <u>Gioco: salta-sillabe ogni cerchio per ogni sillaba, i bambini saltano dentro al cerchio e avanzano in base al numero di sillabe (gravidanza concetto di realtà) Gioco metafonologico Spelling, spelling inverso. Cambio giro. Cambio parola iniziale, genere non parole. Scriviamo le parole con L'alfabeto PEDAGOGICO</u></p> <p>-Giocare con le vocali: i bambini scelgono le immagini di parole che iniziano con una vocale, le ritagliano e le sistemano nelle scatole contrassegnate dalle vocali.</p> <p><u>Cercano oggetti nella classe.</u></p> <p>Canzoni rappresentazione corpore: https://youtu.be/cgRDAPh53Yg?feature=shared</p>
<p>Laboratorio logico-matematico</p>	<p>-Contare per contare: inizialmente viene chiesto ad ogni bambino di contare a voce fin dove lo sa fare, <u>si conta da 1 a 10 con la palla (sinestesia), poi si effettua il gioco del trenino.</u> Viene individuato un bambino che è il capofila del treno e dietro di lui si dispongono tutti gli altri a formare i vagoni. A questo punto viene detto ai bambini che occorre contare tutti i componenti del treno, iniziando dal capofila, ciascun bambino a turno dichiara il proprio numero seguendo la sequenza numerica. Ora il trenino può partire e serpeggiare tra i banchi finché l'insegnante non dà il <u>comando di fermarsi: verde partenza, rosso stop, giallo camminare adagio (funzione attentiva selettiva).</u> Il gioco si ripete altre due o tre volte cambiando il capofila. Cambiamo lo</p>

	<p><u>stimolo, da visivo a sonoro</u>: suono campanello, il treno cambia rotta e il capofila inverte il senso di marcia. (<u>shift attentivo</u>)</p> <p>-<u>Associare</u> verbalmente e concretamente quantità ed oggetti ad un numero: ai bambini viene chiesto di estrarre da una scatola, contenente cilindri di legno colorati, lo stesso numero di cilindri nominato dall'insegnante oppure di contare gruppi di oggetti e associarli al numero giusto (<u>concetto di corrispondenza biunivoca</u>)</p> <p>-Confrontare raggruppamenti di oggetti rispetto alla loro quantità (tanti, pochi, di più, di meno...): prima i bambini eseguono le consegne dell'insegnante concretamente ("prendi dalla scatola tanti/pochi oggetti, nessun oggetto, tutti, di più e/o di meno di...") e confrontano gruppi di oggetti indicando quello con più o meno elementi;</p> <p><u>Confronto di quantità</u> con oggetti raggruppati in 2 insiemi a confronto es. conchiglie e foglie vegetazione dell'isola) insiemi con elementi a confronto con grandezza diversa per il bambino sarà più numeroso l'insieme con le foglie grandi rispetto ad un numero maggiore di conchiglie perché si rifà al concetto di realtà. (<u>concetto di stima</u>)</p> <p>poi rappresentiamo su quaderno l'attività svolta.</p> <p>-Riconoscere e denominare semplici figure geometriche legate alla storia ascoltata in classe, giocando in coppia con <u>i blocchi logici</u>: i bambini singolarmente nominano le figure geometriche presentate dalla maestra e, disposti in coppia, giocano a formare degli oggetti con i blocchi logici; singolarmente nominano le figure usate e le caratteristiche (numero dei lati, colore, dimensione, spessore).</p> <p>-<u>Ritagliare e assemblare le forme geometriche che compongono il pinguino</u>: ai bambini viene chiesto di riconoscere e di nominare le figure geometriche che compongono il pinguino Milo; in seguito viene chiesto loro di ritagliare e di incollare le parti seguendo il modello o <u>utilizzare i tangram</u></p> <p>-Giocare con i ritmi e le sequenze: inizialmente i bambini in coppia giocano ad inventare ritmi e sequenze con blocchi logici ed altro materiale non strutturato; in seguito riproducono ritmi e sequenze su schede strutturate.</p> <p><u>Stambak</u></p>
<p>Laboratorio dello spazio</p>	<p>-Un gioco/percorso con i riferimenti topologici. <u>Esercizi di lateralizzazione. Riproduzione del percorso su foglio pensiero computazionale.</u></p> <p>-Immedesimazione attraverso gioco in palestra scatola chiusa aperta e sviluppo attenzione. Canzone del pinguino per la lateralizzazione https://youtu.be/18Q5brN_AA?feature=shared</p>
<p>VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE</p>	

- Rubrica compito di prestazione
- Osservazioni
-





Associazione Italiana per i Disturbi
di Attenzione e Iperattività

CONTROLLARE E INIBIRE

SELEZIONE di 2 consegne

la prima consegna al positivo l'altra al negativo

altrimenti l'alunno si fissa sul controllo più forte dato a livello verbale che rimanda anche ad una difficile gestione di Sé, il Controllare e l'Inibire!

Pronuncia i numeri, al 2 BATTI **ANCHE** MANI:

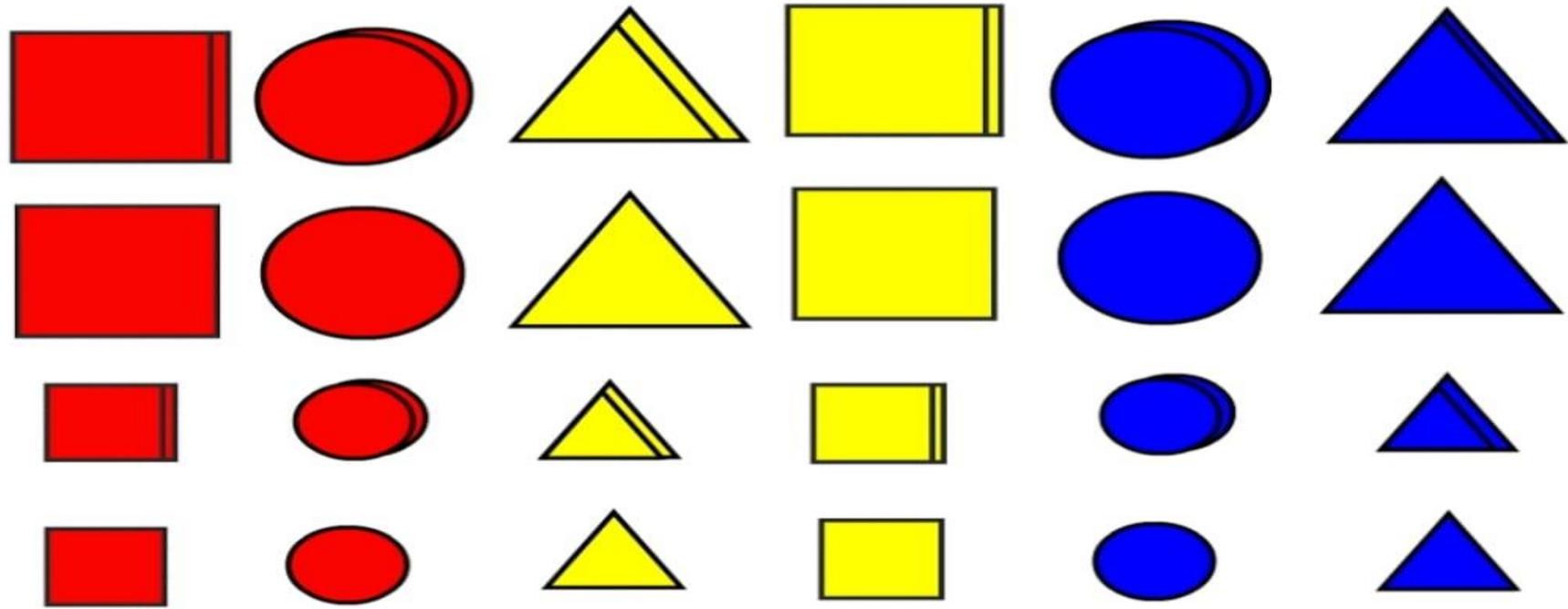
5 4 2 5 1 3 2 8 9 0 2 1 2 4

Pronuncia i numeri, al 2 BATTI **SOLO** LE MANI

7 4 2 1 2 6 2 9 4 3 2 5 2 0 2 5 1 2

Pronuncia tutti i numeri **TRANNE** il 7 e il 3

8 5 3 5 3 1 7 8 8 9 7 6 3 8 7 2 1 3 0



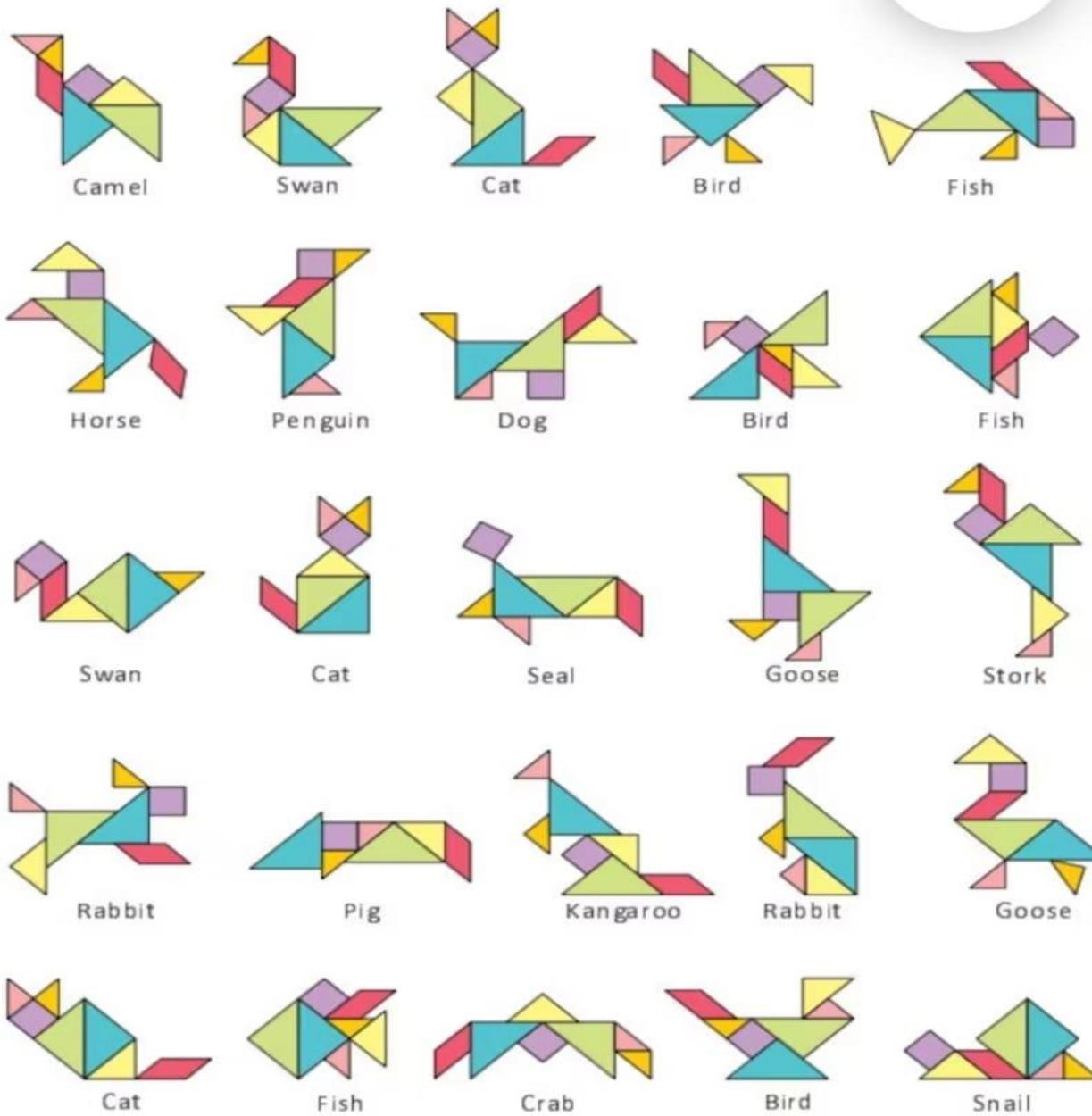
I BLOCCHI LOGICI



TANGRAM

Dott.ssa Laura Dario pedagoga, insegnante scuola primaria

Dott.ssa Laura Dario pedagoga, insegnante scuola primaria



PROVE RITMICHE STAMBAK

Si dividono in :

- Riproduzione strutturale
- Simbolizzazione spaziale
- Simbolizzazione temporale-
lettura
- Simbolizzazione temporale-
dettato

Riproduzione strutturale:

Si fanno sentire al bambino una serie di strutture senza che ci sia, per lui, la possibilità di controllo visivo.

L'alunno le deve riprodurre subito dopo averle udite.

Si assegna un punto per ogni riproduzione riuscita e ci si ferma dopo tre strutture non riuscite.

• 1	000	• 11	0 0000
• 2	00 00	• 12	00000
• 3	0 00	• 13	00 0 00
• 4	0 0 0	• 14	0000 00
• 5	0000	• 15	0 0 0 00
• 6	0 000	• 16	00 000 0
• 7	00 0 0	• 17	0 0000 00
• 8	00 00 00	• 18	00 0 0 00
• 9	00 000	• 19	000 0 00 0
• 10	0 0 0 0	• 20	0 00 000 00

Questa prova, di *riproduzione strutturale*, riguarda la “scrittura” del tempo nel tempo, i ritmi sono eseguiti a livello temporale.

Essa permette di capire se il bambino possiede la struttura ritmica temporale attraverso la riproduzione di eventi temporali.

Da ciò è possibile trarre informazioni utili sulla strutturazione temporale del numero e sull'utilizzo delle pause come elemento necessario nell'apprendimento della matematica e della Lingua Italiana.2

Le difficoltà di riproduzione indicano che il bambino non possiede con sicurezza il *vicino – lontano* a livello temporale ed il numero nella sua espressione temporale.

Questi alunni possono trovarsi in difficoltà nell'uso e nella comprensione delle pause (e, quindi, della punteggiatura)

SIMBOLIZZAZIONE SPAZIALE

- * Si propongono al bambino strutture visive per la durata di 2 sec.
- * Il bambino osserva e poi deve essere in grado di disegnare i cerchietti con le caratteristiche di intervallo fra i vari elementi strutturali.
- * Si assegna un punto per ogni struttura riuscita.

• 1 O OO
• 2 OO OO
• 3 OOO O
• 4 O OOO
• 5 OOO OO

6 O O O
7 OO O OO
8 O OO O
9 O O OO
10 OO OO O

In questa seconda prova, di *simbolizzazione temporale*, si rileva la “scrittura” dello spazio nello spazio.

Infatti qui i ritmi sono eseguiti a livello spaziale.

Questa prova permette di valutare le abilità del bambino durante la copia (dalla lavagna, dal libro...) e, quindi, l'utilizzo della pause nelle prestazioni scritte.

Le difficoltà di riproduzione indicano che il bambino, non è sicuro nell'intuizione del *vicino-lontano a livello spaziale* (ciò può avere ricadute negative nel copiare) e nell'intuizione del *numero nella sua espressione spaziale*.

SIMBOLIZZAZIONE TEMPORALE-LETTURA

Si presenta al bambino una struttura per volta simbolizzata visivamente e lui deve essere in grado di batterla. Si assegna un punto per ogni struttura riuscita.

- 1 000
- 2 00 00
- 3 00 0
- 4 0 0 0
- 5 00 00 00

SRUTTURA TEMPORALE- DETTATO

L'insegnante batte una struttura per volta curando che il bambino non possa vedere le battute. Il bambino simbolizzerà ciò che ha udito disegnando i cerchi sul foglio. Si assegna un punto per ogni struttura riuscita.

- 1 0 00
- 2 000 0
- 3 00 000
- 4 0 0 00
- 5 00 0 0

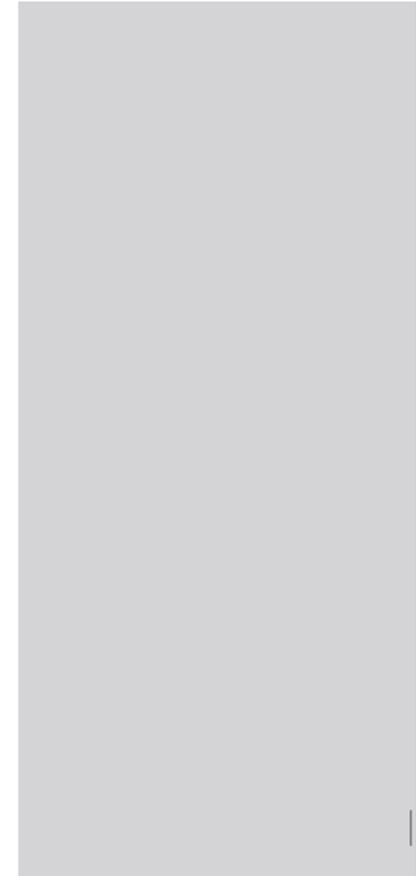
La terza prova, di *simbolizzazione temporale*, come abbiamo visto, si divide in due parti:

a) lettura: il bambino “legge” nello spazio e “scrive” nel tempo; ciò richiede la trascrizione temporale di un ritmo spaziale.

Le difficoltà di riproduzione indicano che l’alunno potrebbe trovarsi in difficoltà anche nella lettura di un testo scritto.

b) dettato: l'insegnante “detta” nel tempo e il bambino “scrive” nello spazio. Questa prova richiede la trascrizione spaziale di un ritmo temporale.

Le incertezze di riproduzione indicano che l'alunno potrebbe trovarsi in difficoltà nel dettato e nella scrittura di un testo.



**Queste ultime due prove
sono facilmente trasferibili
nella realtà didattica
quotidiana.**

**Esse forniscono utili
osservazioni riguardo alle
prestazioni dei bambini nella
lettura e nel dettato**

Ci sono, infatti, alunni che, pur avendo abilità sufficienti o addirittura buone nelle prove di riproduzione strutturale e in quelle di simbolizzazione spaziale, si trovano in difficoltà nei rapporti spazio-temporali.

**In questo caso è
necessario consolidare
nel bambino:**

- **il ritmo corporeo**
- **il ritmo percettivo-uditivo.**

