

UNITA' DI APPRENDIMENTO N° 2

“NATURALMENTE”

Anno Scolastico 2018/2019

- dal 4 febbraio al 29 marzo 2019

(bambini di 3-4-5 anni)

1. TIPOLOGIA

La natura è per il bambino, una realtà che conosce a singhiozzi. Quando la vive, la dà per scontata, quando ne parla gli sembra di sapere tutto, ma la sua è una conoscenza frammentaria. **L'unità di apprendimento “Naturalmente”, si propone d'integrare le conoscenze già possedute dal bambino, con elementi di carattere scientifico; di sollecitare l'interesse per l'osservazione e la scoperta del mondo in cui vive, aiutandolo a considerarlo in modo più collegato (luoghi, abitanti e relazioni tra di essi), sviluppando quelle capacità logiche necessarie per fare collegamenti e le capacità cognitive per formulare ipotesi e ricercare strategie e soluzioni.**

Attraverso la scoperta della parola NATURA scopriremo punti di vista differenti, perché essa cambia a seconda se a guardarla è un uomo, un pesce, un fiore o uno scoiattolo, perché ciascuno, ne possiede una conoscenza diversa ma scopriremo che per tutti, esistono una condizioni per vivere: l'ambiente di vita dev'essere pulito! Attraverso alcune storie fantastiche, il bambino inizierà a riconoscere l'esistenza del problema dell'inquinamento, intuirne le cause e le conseguenze e a prendere coscienza che per affrontarlo e risolverlo occorre rispettare l'ambiente effettuando delle azioni ecologiche. Scopriamo allora che l'uomo dipende dalla natura (acqua, cibo, casa...), e la natura dipende dall'uomo: se lui la inquina o non la difende (mare, fiume, disbosca...) finiranno per distruggersi a vicenda. Imparando a riconoscere i materiali inquinanti e non, le azioni ecologiche e non, il bambino verrà aiutato a sviluppare le capacità di discriminare elementi, mettere in relazione, valutare appartenenze, quantità, classificare, valutare e discernere comportamenti, trovare soluzioni, scomporre ed analizzare informazioni. Il tutto in un clima di gioco e di confronto con il docente e con i compagni, imparando a mettersi in discussione, migliorando e incrementando la propria autonomia, identità e aumentando il controllo consapevole sulle proprie azioni.

2. PROBLEMA

“Occorre aiutare il bambino a comprendere la necessità di darsi e di riferirsi a norme di comportamento e di relazione indispensabili per una convivenza umanamente valida, attraverso esperienze ed attività finalizzate. Queste esperienze muovono dal fatto che il bambino ha già iniziato a maturare una sua capacità di riflessione e di interiorizzazione e viene progressivamente a vivere in una sempre più estesa e articolata comunità di rapporti. Al fine di offrire al bambino i primi elementi per la conoscenza dell'organizzazione della società, si richiede lo svolgimento di progressive opportunità di esplorazione dell'ambiente sia nelle sue dimensioni di vicinato e di territorio che in quelle istituzionali, a partire dalle più immediate. (Guida Fabbri, Neri, Tinelli, pag. 676 volume 1)

L'aumento delle conoscenze scientifiche risponde al bisogno del bambino di conoscere la realtà naturale ed artificiale in cui è inserito. In esse entrano particolarmente in gioco l'intelligenza spaziale, quella logico linguistica e il pensiero scientifico, matematico. (L'età dell'infanzia, Silvia Turrisi). Le operazioni mentali del bambino sono, però, ancora relativamente legate all'esperienza fenomenica; il pensiero è ancora intuitivo. Il

bambino pensa e comunica con simboli rappresentativi che sono relativamente imitativi, immaginativi e ludici: ecco il perché di tante esperienze, tanti giochi logici, di collegamento e di sviluppo della capacità di fare ipotesi partendo da situazioni concrete.

3. REQUISITI 3 ANNI	REQUISITI 4 ANNI	REQUISITI 5 ANNI
<p style="text-align: center;">COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Legge semplici cartelloni che documentano le esperienze fatte. ✓ Sviluppa la capacità di ascolto e di osservazione di immagini e di ambienti in cui si trova. ✓ Intuisce che per vivere occorrono delle condizioni e sa elencarne alcune. <p style="text-align: center;">METACOGNITIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Coglie evidenti caratteristiche di elementi naturali: qualità, colori... ✓ Con l'aiuto dell'insegnante inizia a motivare un'azione ecologica: sporco – pulito. <p style="text-align: center;">COMPORAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Partecipa alle attività di sperimentazione con ordine e interesse. ✓ Attua comportamenti adeguati all'ambiente in cui si trova. 	<p style="text-align: center;">COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rappresenta graficamente le proprie conoscenze. ✓ Scopre le condizioni necessarie per la vita degli esseri viventi. <p style="text-align: center;">METACOGNITIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Stabilisce corrispondenze associando l'essere vivente al suo ambiente. ✓ Riconosce alcune cause che determinano l'inquinamento. ✓ Riconosce comportamenti ecologici: motiva la scelta di un comportamento rispetto ad un altro. ✓ Ricerca soluzioni a piccoli problemi: come ripulire un ambiente inquinato, come adattare il proprio comportamento all'ambiente. <p style="text-align: center;">COMPORAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interiorizza norme di vita comunitarie. ✓ Partecipa alla gestione e alla cura dell'ambiente, degli animali, degli oggetti. 	<p style="text-align: center;">COGNITIVO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconosce le cause dell'inquinamento ambientale. ✓ Discrimina gli elementi inquinanti e non. <p style="text-align: center;">METACOGNITIVI</p> <p>Metalinguistico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizza con padronanza di significato le parole incontrate che si riferiscono agli ambienti e all'inquinamento. ✓ Utilizza il connettivo NON ✓ Legge e utilizza strumenti di registrazione (tabelle, simboli). ✓ Opera un confronto tra realtà diverse e percepisce le prime relazioni di causalità: collega causa e effetto. <p>Metateorici:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ha interiorizzato comportamenti ecologici e ricerca soluzioni per mantenere pulito l'ambiente: se non inquina, spreco, disturbo. ✓ Riconosce l'esistenza di un problema e la possibilità di affrontarlo: motiva le scelte fatte per risolverlo. <p style="text-align: center;">COMPORAMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Modifica il proprio comportamento a favore del rispetto dell'ambiente. ✓ Partecipa in modo attivo all'itinerario di ricerca proposto.

<p>COMUNICAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ascolta e ripete per imitazione parole e filastrocche. ✓ Esprime verbalmente azioni compiute. 	<p>COMUNICAZIONE:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Commenta una storiella esprimendo il proprio punto di vista. 	<p>COMUNICAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Verbalizza il mondo naturale mediante l'utilizzo di storie fantastiche. ✓ Verbalizza le informazioni acquisite attraverso la rielaborazione individuale e in gruppo.
---	---	---

4. MODALITÀ' OPERATIVE

Stimolo iniziale: ARRIVA TRA NOI UN'IMMAGINE! (mediatore iconico – simbolico)

- I bambini trovano attaccato alla porta della sezione un'immagine (**madre natura all. A**) con un messaggio: "Aiuto ho perso il mio nome, non so chi sono! Aiutatemi a cercarlo per favore".
- L'insegnante prende l'immagine ed invita i bambini a cercare il nome dell'immagine misteriosa. In sezione i bambini trovano delle lettere (sul retro della lettera ci sono dei numeri che serviranno a ricostruire la parola).
- Ci sediamo in cerchio e cerchiamo insieme di capire... tutte queste lettere compongono il nome dell'immagine ma.... Come facciamo? Osservando attentamente che sul retro delle lettere c'è un numero. Proviamo ad ordinare le lettere seguendo l'ordine dei numeri e componiamo la parola MADRE NATURA. Abbiamo già sentito questo nome? Ne conosciamo il significato? Con le informazioni emerse dai bambini, indirizziamoli verso il concetto che la natura è tutto ciò che ci circonda e che non è stato creato dall'uomo: fiumi, mari, prati, boschi... la natura è l'ambiente che ci circonda.
- Incolliamo la scritta composta su di un cartellone accanto all'immagine di cui abbiamo trovato il nome. Ogni bambino abbellisce e completa il cartellone, disegnando gli elementi della natura che già conosce (fiori, farfalle, foglie, frutti, montagne, animali, acqua...)

COSA SERVE PER VIVERE? (mediatore iconico – simbolico)

- I bambini entrando in classe trovano una busta chiusa (**all. B**). Cosa ci sarà dentro?
- Ci disponiamo in cerchio, ciascuno formula ipotesi sul contenuto della busta. Dopo un confronto insieme, apriamo la busta. Troviamo quattro immagini: un uomo, un pesce, un topolino e uno scoiattolo con la scritta "la Natura mi ha regalato una "casa"... sai qual è?" e un dvd con su scritto "INDIZI!" (filmato in cui si vede cos'è la natura per l'uomo, per il pesce, per il topolino e per lo scoiattolo).
- Apriamo la conversazione: da cosa iniziamo? Proviamo a rispondere alla domanda o guardiamo il dvd degli INDIZI? Procediamo in base alla scelta del gruppo.
- Scelta n° 1: cerchiamo di rispondere alla domanda che ogni personaggio rappresentato dalle immagini, ci ha chiesto. Raccogliamo quanto i bambini dicono: **per l'uomo la natura è...** (i prati per coltivare la frutta, il fiume per pescare, il mare per le vacanze,..), **per il pesce la natura è...** (l'acqua del mare, del fiume, del lago nel quale vive); **per il topolino la natura è...** (il terreno in cui si trova, dove ha scavato la tana, il prato); **per lo scoiattolo la natura è...** (il bosco, gli alberi nel quale si è scavato la tana...). Guardiamo insieme il dvd degli INDIZI e verifichiamo se "abbiamo risposto giusto" o se possiamo "ampliare" risposte date.
- Scelta n° 2: guardiamo il dvd degli INDIZI e poi cerchiamo di rispondere alla domanda che ogni personaggio rappresentato dalle immagini, ci ha chiesto. Raccogliamo quanto i bambini dicono: **per l'uomo la natura è...** (i prati per coltivare la frutta, il fiume per pescare, il mare per le vacanze,..), **per il pesce la natura è...** (l'acqua del mare, del fiume, del lago nel quale vive); **per il topolino la natura è...** (il terreno in cui si

trova, dove ha scavato la tana, il prato); **per lo scoiattolo la natura è...** (il bosco, gli alberi nel quale si è scavato la tana...).

- Successivamente, prepariamo insieme il cartellone utilizzando le immagini trovate nella busta: ad ogni personaggio elenchiamo con il disegno gli elementi essenziali che gli servono per vivere nell' "ambiente-casa" che la Natura gli ha offerto, suddividendo il cartellone in 4 parti o 4 cartelloni singoli. **(all. C)**
- Dall'osservazione dei cartelloni emerge che ogni essere vivente, ha bisogno di alcune condizioni diverse per vivere (acqua, terra, alberi, cibo) e altre condizioni necessarie per tutti (un ambiente pulito). Se i diversi ambienti non fossero puliti, cosa succederebbe alla natura?

ATTENTI AL MARE: STORIA DEL POLIPO VINCENZO. (mediatore attivo-iconico)

- I bambini trovano in sezione una bacinella piena d'acqua con all'interno una bottiglia di plastica contenete una storia **(all. D)** e un botticino di inchiostro. I bimbi incuriositi, chiedono alla maestra di aprire la bottiglia e leggere la storia.
- L'insegnante riprende il racconto attraverso la conversazione: vi è mai capitato di non poter fare il bagno nel mare? Di trovare qualcosa di appiccicoso sotto il piede?
- Sperimentiamo l'inquinamento del mare usando l'acqua della bacinella a significare il mare pulito. Versiamo qualche goccia di inchiostro e... cosa succede all'acqua? Cosa è successo al mare?? Impariamo una nuova parola: è stato INQUINATO.
- Consegniamo ad ogni bambino un foglio diviso in due parti su cui sono disegnati due pesci: uno felice, l'altro triste e spaventato. Ripensando all'esperimento fatto, chiediamo ai bambini con quali colori sceglieranno per colorare il mare nel quale vivono i due pesci. Utilizziamo gli acquarelli.

ATTENTO AL PETROLIO (mediatore analogico – attivo)

- Trovare in classe un'altra sorpresa! Un sacco nero con dentro tante stoffe scure e fuori una scritta: "Scappa, scappa che il petrolio ti acchiappa!" Spostiamoci in salone per scoprire insieme il contenuto del grande sacco.
- Ci disponiamo in cerchio, apriamo il sacco e tiriamo fuori tutto quello che c'è.
- Gioco motorio: a turno un bambino indosserà una fascia nera in testa personificando il petrolio che arriva e avvolge gli animali del mare con un telo scuro; gli altri bambini (gli animali del mare), d'istinto cercheranno di scappare ma, se catturati, dovranno sedersi esattamente dove sono presi perché intrappolati nel petrolio.
- Terminato il gioco i bambini realizzeranno un cartellone: disegneranno se stessi su un foglio bianco incollandolo su un cartellone blu. Chi nel corso del gioco motorio è stato colpito dal petrolio, riceverà una chiazza di colore nero da incollarvi vicino. Al termine osserveremo e quantificheremo quanti sono stati intrappolati nel petrolio. Ci piace un mare con tante chiazze di petrolio?

STORIA DEL TOPO EMILIO (mediatore attivo – iconico – simbolico)

- In sezione, troviamo una busta con su scritto: "La storia triste di Topo Emilio".
- Ci disponiamo in cerchio, la maestra apre la busta e inizia a leggere la storia **(all. E)** mostrando le immagini contenute nella busta.
- Riprendiamo il racconto: la maestra racconta e i bambini, sceglieranno quale immagine rappresenta quanto la maestra sta raccontando. Attraverso una conversazione guidata, l'insegnante porta i bambini a scoprire cosa ha reso triste il topolino decidendo di andarsene via: è l'INQUINAMENTO, parola già incontrata!
- Per aiutare i bambini a comprendere la differenza tra un ambiente inquinato ed un ambiente ecologico, a partire dal racconto di Topo Emilio, realizziamo un cartellone con un grande fiume e le due sponde: costruiamo con materiali diversi (telo azzurro per il fiume, carta verde per le sponde del fiume, animali di plastica, rifiuti delle merende) una sponda del fiume pulita (ecologico) e l'altra sporca (inquinato). Anche il fiume

lo dividiamo in due, metà pulito e metà sporco.

- Terminato il cartellone, ci sediamo davanti e lo osserviamo con grande attenzione. Ciascuno descrive il sentimento che prova e ne parliamo insieme. Che impressione ci fa vedere un fiume pulito/sporco? Chi sporca la natura? Quindi.... Noi come vogliamo comportarci? Come vogliamo la natura intorno a noi?

SPERIMENTIAMO! (mediatore attivo – analogico)

- **1° momento:** L'insegnante propone ai bambini di inquinare dell'acqua per scoprire la differenza tra sporco naturale (terra, foglie, erba secca...) e inquinata (materiale prodotto dall'uomo: sapone, detersivo...)
- Discussione sulla differenza dei 2 liquidi (sembra peggiore quella sporca perché torbida, ma l'altra anche se non vedo differenza è peggiore (la schiuma dopo poco si dissolverà, ma lascerà l'acqua inquinata).
- **2° momento:** attraverso la conversazione l'insegnante chiede ai bambini se è possibile pulire l'acqua; aiuta i bambini a fare ipotesi e a cercare soluzioni, da queste si proverà ad usare un colino per depurare-filtrare l'acqua. Ogni bambino riceve due bicchieri in cui travasare e filtrare i due tipi di liquidi.
- Per capire e vedere meglio le differenze dell'inquinamento chiediamo ai bambini di bagnare 2 piantine con i due tipi di acqua che abbiamo sperimentato per alcuni giorni. Cosa succede alle due piantine? I bambini prendono coscienza che esiste il problema reale dell'inquinamento.
- **“Il gioco del SE...”:** (all. F). Formuliamo insieme delle ipotesi e costruiamo il cartellone (diviso in due parti. Da una parte un foglio di carta, nell'altra metà gli alberi; da una parte un albero e dall'altra uccellini, scoiattoli, aria, albero di Natale....)

COMINCIAMO DA NOI! (mediatore iconico – attivo)

- Attraverso queste attività il bambino ha iniziato a prendere consapevolezza che le sue azioni incidono sull'ambiente in cui vive... analizziamo insieme le azioni di vita quotidiana che determinano o prevengono l'inquinamento attraverso il canto - gioco **“ogni cosa ha il suo bidone”**. (All. G)
- Impariamo il canto e mimiamo le azioni che contiene, imparando a rispettare l'ambiente differenziando i rifiuti.

IL GIOCO DELLA NATURA. (mediatore attivo – analogico)

- L'insegnante propone ai bambini il gioco dell'oca utilizzando immagini sulla natura e sui comportamenti corretti/scorretti dell'uomo. (All. H) Esplicitiamo le regole del gioco e... buon divertimento!

5. PROFILO 3 ANNI	PROFILO 4 ANNI	PROFILO 5 ANNI
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO Motricità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa utilizzare lo strumento ludico in maniera funzionale all'obiettivo che deve raggiungere: gioca con gli oggetti in modo costruttivo riuscendo a dare un senso a ciò che fa. • Inizia a dare un ordine temporale alle azioni motorie: prima-dopo. 	<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO Motricità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta posizioni secondo consegna: vicino-lontano, sopra-sotto,... • Esegue movimenti rispettando una successione. • Dà ordine ad azioni temporali: prima-dopo. <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO Motricità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza e coordina i movimenti in relazione all'azione richiesta. • Dà ordine temporale alle azioni compiute: prima-adesso-dopo. <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO Oggetti, fenomeni e viventi</p>

<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>Arte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inizia ad usare il colore in maniera appropriata rispetto alla realtà. <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>Oggetti, fenomeni e viventi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intuisce l'importanza di rispettare l'ambiente nel quale vive. • Riconosce alcuni habitat degli animali. • Coglie l'importanza di rispettare regole ambientali: non sporcare. • Intuisce l'importanza della raccolta differenziata come mezzo di rispetto per l'ambiente. <p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta un breve racconto. • Inizia a dare un ordine a semplici racconti: inizio-fine. <p>IL SE' E L'ALTRO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inizia a giocare con gli altri. • Assume piccoli impegni e li porta a termine: ascolta consegne e le esegue con autonomia. 	<p>Oggetti, fenomeni e viventi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coglie l'importanza di rispettare regole ambientali: non sporcare. • Mette in relazione l'animale con il proprio habitat. • Manifesta responsabilità nella cura dell'ambiente naturale ampliando le sue conoscenze ecologiche: ordina, pulisce... <p>Numero e spazio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posiziona alcuni elementi dentro/ fuori, vicino/lontano...secondo la consegna. • Crea collegamenti tra oggetti, animali, persone. <p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua all'interno di un testo narrativo: l'azione, il personaggio principale, la fine. • Inizia ad adottare diverse pratiche d'interazione verbale: ascoltare, prendere la parola, dialogare, spiegare. <p>IL SE' E L'ALTRO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assume atteggiamenti di curiosità: ascolta con interesse ponendosi domande sulle novità. • Riconosce ed esprime sentimenti ed emozioni. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dimostra una coscienza ecologica con azioni di rispetto. • Indica e nomina diverse specie di animali, pesci, mammiferi e insetti. • Associa animali conosciuti al loro habitat. • Conosce alcune cause di inquinamento ambientale e le loro conseguenze. <p>Numero e spazio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posiziona, conosce, elabora concetti topologici secondo consegna. • Individua l'appartenenza ad un insieme: individua elementi tra loro comuni. <p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua all'interno di un racconto l'aspetto morale e l'azione principale. • Usa termini appropriati per spiegare ciò che ha osservato. • Comprende ed acquisisce nuovi vocaboli, integrandoli con quelli già posseduti. <p>IL SE' E L'ALTRO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assume comportamenti collaborativi. • Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie opinioni con adulti e bambini.
--	--	--

6. VERIFICA DI FATTIBILITA'

In fase di programmazione il docente controlla che, quanto è indicato nelle voci precedenti sia effettivamente presente, in modo particolare le risorse fisiche ed economiche, oltre che la strumentazione e siano disponibili nei tempi e modalità prescelte.

7. LA RIPROGETTAZIONE DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

La riprogettazione è elemento di:

- auto- valutazione dell'attività didattica, quale attività professionale dei docenti.
- miglioramento continuo delle azioni didattiche.
- un'ipotesi di lavoro in continua evoluzione.