



UNITA' DI APPRENDIMENTO – ACCOGLIENZA -
Anno Scolastico 2008/2009
(bambini di 5 anni)
Dal 15 settembre al 10 ottobre 2008
“A scuola con il poliziotto Gigiotto”

1. TIPOLOGIA DELL'UNITA' APPRENDIMENTO

Per i bambini di 4 e 5 anni il rientro a scuola dopo le vacanze estive rappresenta un momento tanto atteso, ma allo stesso tempo carico di emozioni e sentimenti che inducono il bambino ad avere atteggiamenti di paura del distacco verso la famiglia, tensione nell'incontrare i nuovi iscritti che nei primi giorni attireranno la loro attenzione sull'insegnante, nel dover condividere il loro gioco preferito con altri... Per questo è importante che i bambini di 4 e 5 anni inizino scuola alcuni giorni prima in modo da svolgere un rientro sereno e tranquillo durante il quale il bambino avrà l'opportunità di ritrovare i suoi giocattoli preferiti lasciati qualche mese prima, di osservare la predisposizione dei nuovi angoli della sezione e di farsi “coccolare” dall'insegnante. L'aspetto più importante è che il bambino si ritrova con la sua insegnante e i suoi “vecchi” compagni instaurando rapporti affettivi e relazionali che gli permetteranno di essere accolto, ascoltato: potrà esprimere liberamente i suoi vissuti raccontando le sue esperienze. Il bambino avrà modo di sperimentare le proprie competenze a livello motorio, grafico-pittorico, cognitivo, linguistico, relazionale e comportamentale, avrà l'opportunità di giocare, disegnare, pitturare e fare attività manipolative in cui sperimentare le proprie capacità creative in relazione a se stesso e in relazione alle persone che gli stanno vicino in questo momento delicato, ma affascinante. Compito dell'insegnante sarà di proporre ai bambini di creare un ambiente colorato, divertente per i nuovi iscritti, stimolandoli a manifestare sensazioni, emozioni cercando di cogliere i loro sentimenti per proporre un'atmosfera accogliente e serena per tutti. Per far sentire il bambino più autonomo e responsabile gli si affiderà un bambino più piccolo per svolgere alcuni momenti di routine in modo che i bimbi più grandi sentano che gli adulti hanno fiducia e stima nei loro confronti, rafforzando così maggiore sicurezza in se stessi.

2. IL PROBLEMA AFFRONTATO DALL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

Lo sviluppo affettivo ed emotivo si trova in reciproca sintonia con altri componendo dello sviluppo del bambino: la componente cognitiva, quella percettiva e fisiologica, quella sociale. Quindi è importante creare nella scuola “esperienze di apprendimento attraverso le quali l'alunno acquisisce consapevolezza dei propri stati emotivi e dei meccanismi cognitivi che li influenzano, per poi applicare tali conoscenze per risolvere i problemi e le difficoltà che incontra nella vita quotidiana. I più importanti obiettivi che vengono perseguiti per giungere a questo scopo sono: favorire l'accettazione di se stessi e degli altri, saper esprimere i propri stati d'animo in modo costruttivo, riconoscere gli stati emotivi piacevoli e no, favorire l'acquisizione di autoregolazione del proprio comportamento”. (Mario Di Pietro, “L'ABC delle emozioni”, Erickson, Gardolo (TN), 1999, pag. XIII). L'insegnante dovrà far conoscere al bambino un bagaglio di sentimenti ed emozioni che appartengono alla sua sfera personale e aiutarlo a capire le situazioni che li determinano oltre che incoraggiarlo a comunicarli sia verbalmente che graficamente.

3 MODALITA' OPERATIVE

N° ore	COSA FA IL DOCENTE
1	<p>Strategie di intervento : racconto “ Il poliziotto Gigiotto” (all’interno della sezione verrà predisposto sulla parete la sagoma del poliziotto Gigiotto vedi allegato A) (mediatore attivo-iconico)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Predisporre i bambini all’ascolto attirando la loro attenzione sulla sagoma • L’insegnante invita i bambini a fare delle ipotesi circa il senso della sagoma trascrivendole su un cartellone • Racconta la storia indicando i personaggi e l’ambiente • Riprende le ipotesi fatte precedentemente e le fa confrontare con quanto ascoltato nella storia. • Propone di immaginare come sarà fatto il poliziotto Gigiotto, se è una persona, un animale o altro • Invita i bambini a rappresentare graficamente come immaginano il personaggio spiegando chi è secondo loro il poliziotto
2	<p>Chi è veramente Gigiotto e come è fatto? (mediatore iconico)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incolla l’immagine del poliziotto sopra la sagoma sulla parete del muro • Invita i bambini ad osservare e commentare il disegno • Propone di realizzare un identikit del personaggio • Su un cartellone verrà incollata la foto del poliziotto e a lato alcuni dati che i bambini dovranno indicare e poi completare (si costruisce una carta d’identità) • Invita i bambini a comunicare alcune caratteristiche del poliziotto: nome, altezza, peso, colore del pelo, degli occhi, che cosa indossa...
2	<p>Gigiotto vuole conoscere i suoi nuovi amici (mediatore attivo)</p> <ul style="list-style-type: none"> • In sezione viene trovata una busta con sopra scritto “voglio conoscere i miei nuovi amici” • Dentro la busta ci sono dei cartellini su cui ogni bambino si disegna e scrive il proprio nome • L’insegnante propone di attaccare il proprio cartellino con il nome sulla maglia scoprendo che ognuno di noi ha un nome diverso • Il disegno del proprio corpo (ossia la foto segnaletica) verrà incollata su un grande cartellone comune, che diventerà la “carta d’identità “ di ciascuno • Successivamente invita i bambini a scoprire la loro altezza, il loro peso, il colore della pelle, degli occhi, dei capelli...(scopriamo la diversità in ciascuno). • Tutti elementi che verranno inseriti di fianco alla “foto (disegno) segnaletica” di ogni bambino • Propone di verificare quanti bambini hanno i capelli neri o gli occhi azzurri... introducendo il concetto di tanti, pochi, uno (costruzione di un grafico)
2	<p>Che emozioni.... diverse... (mediatore attivo – iconico)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Predisporre i bambini all’ascolto • Narra un breve racconto sul primo giorno di scuola di Gigiotto (allegato B) • Stimola la conversazione sul racconto individuando le emozioni del poliziotto: contento, triste, arrabbiato e spaventato • Propone di realizzare un cartellone con disegnate le facce di 4 cani con le 4 emozioni • Invita i bambini a indicare l’emozione di Gigiotto provata il suo primo giorno di scuola e di incollare la sua impronta sotto all’espressione corrispondente • Consegna ad ognuno un’impronta del cane che andrà poi a sistemare sotto alla propria emozione • Insieme si osserverà il cartellone per cogliere l’emozione più ricorrente (costruzione del

	termometro delle emozioni)
1	Danziamo le emozioni (mediatore analogico) <ul style="list-style-type: none"> • Invita i bambini ad andare in salone • Propone di svolgere un gioco per manifestare gioia, rabbia, paura... attraverso il corpo e la danza • Spiega il gioco (allegato C) • Stimola la conversazione sulle danze svolte
1	Danziamo i colori delle emozioni (mediatore analogico – iconico) <ul style="list-style-type: none"> • Invita i bambini a svolgere un gioco utilizzando il corpo per imitare i colori (allegato D) • Propone di pitturare un foglio del colore scelto dopo il gioco • Incolla sul colore l'emozione che rispecchia quella sensazione
2	Il ritmo della scuola (mediatore simbolico – iconico) <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante riprende il "termometro delle emozioni" e, dall'emozione di ciascuno, cerca di individuare quale momento della giornata crea quella situazione emozionale. • Invita i bambini a comunicare quali sono i momenti più belli della giornata scolastica e quali sono le attività che preferisce • Dopo aver ascoltato i vari pareri introduce l'attività sul ritmo della scuola • Fa trovare in sezione un cartellone con incollati sopra 4 cappelli da poliziotto di color rosso, giallo, verde, blu dove ad ogni cappello fa corrispondere un momento della giornata • Invita i bambini a disegnare il proprio volto e ad incollarlo sotto all'azione preferita <ul style="list-style-type: none"> • Stimola i bambini ad una lettura guidata del cartellone
2	Gioco motorio: Gigiotto e il gatto (mediatore analogico – simbolico) <ul style="list-style-type: none"> • Consegna ad ogni bambino un cappello di carta da poliziotto • Invita i bambini a colorarlo di rosso o giallo o verde o blu • Comunica che ad ogni colore corrisponde un significato: rosso (Gigiotto dorme), giallo sente un rumore (alza la testa), verde vede un gatto (inizia ad abbaiare), blu (insegue il gatto) • Invita i bambini a svolgere il gioco seguendo i colori proposti dall'insegnante • Spiega che il ritmo ha una successione e delle regole non si può cambiare • Invita i bambini a rappresentare graficamente il gioco
2	Le regole del poliziotto Gigiotto (mediatore attivo – iconico) <ul style="list-style-type: none"> • Un mattino il gruppo troverà in classe una serie di impronte, sulle quali ci saranno scritti degli indovinelli • Ogni risoluzione, permetterà di andare in uno specifico ambiente della scuola. In questo modo l'insegnante propone di esplorare la scuola cercando di far cogliere le differenze tra i vari ambienti • Invita i bambini ad osservare i vari locali • Stimola i bambini ad abbinare ad ogni ambiente le azioni che si possono fare e quelle che non si possono fare • Mostra delle immagini sia su comportamenti corretti che scorretti <p>In alto le palette</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante conduce il gruppo in palestra dove consegna ad ogni bambino una paletta di cartoncino e due cerchi. • Invita i bambini a colorare i cerchi uno rosso e uno di verde e ad incollarli sulla paletta • Prepara un percorso motorio, lungo il quale avrà distribuito una serie di immagini sui vari comportamenti • Invita i bambini a percorrerlo tenendo la paletta in mano • Spiega il gioco: ogni volta che vedranno azioni giuste dovranno alzare la paletta con il cerchio verde, invece rossa quando le azioni sono scorrette

	<ul style="list-style-type: none"> • In classe invita i bambini a descrivere nuovamente le immagini facendo riferimento all'ambiente corrispondente • Successivamente chiederà ai bambini di incollare le immagini corrette su un cartellone verde e quelle scorrette su un cartellone rosso • Propone di imparare la filastrocca “ Regoline regolette” (allegato E)
2	<p>Se le regole sappiamo quante cose possiamo fare, basta usare un po' di creatività (mediatore iconico)</p> <p>Nel fine settimana Gigiotto non sa mai che cosa fare e si annoia tantissimo cosa possiamo insegnargli?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invita i bambini a realizzare a coppie dei quadri per rallegrare la casa di Gigiotto • Mette a disposizione dei bambini diverso materiale: tempera, carta colorata, stoffa, carta da parati, colla... • Quando i quadri saranno terminati verranno appesi alle pareti della sezione • Oppure un'altra idea è realizzare dei collari da regalare ai nostri compagni • Ogni bambino avrà una striscia di cartoncino che potrà decorare con materiale diverso • Ultimati i lavori i bambini si regaleranno i collari
2	<p>Prova in uscita: il distintivo da poliziotto (mediatore iconico)</p> <p>Dopo aver superato tutte le prove siete pronti per ricevere il distintivo da poliziotto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invita i bambini a ricordare le varie attività svolte • Consegna ad ogni bambino un distintivo che coloreranno come desiderano • Alla fine tutti avranno il distintivo attaccato al loro grembiule
1	<p>Prova di evacuazione (mediatore simbolico – attivo)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Propone ai bambini di esplorare la scuola cercando di cogliere alcuni simboli presenti all'interno dell'edificio • Invita i bambini ad osservare i simboli • Spiega ai bambini l'utilità dei simboli • Introduce il discorso sull'evacuazione: seguire le regole in caso di incendio • Spiega l'importanza di rimanere uniti cercando di non urlare o correre • Propone una prova di evacuazione

4. REQUISITI-CERTIFICAZIONE IN USCITA

Con la frequenza alle attività proposte nell'unità di apprendimento sull'accoglienza il bambino ha acquisito le seguenti abilità:	SI	NO	IN PARTE
COGNITIVO:			
• Individua in un racconto il personaggio, l'ambiente...			
• Individua la situazione iniziale, lo sviluppo e la situazione finale di una narrazione			
• Usa l'attività grafica svolgendo campiture, percorsi, adeguando la dimensione del disegno a quella del foglio			
• Utilizza i materiali in modo autonomo			
• Rafforza la conoscenza globale e segmentaria del corpo: disegna e verbalizza se stesso			
• Matura una competenza a livello di motricità fine: infila perline, svolge attività di collage...			
• Percepisce e denomina i colori fondamentali			
• Intuisce la quantità: tanti, pochi, uno, cinque			
METACOGNITIVI:			

• Metalinguistico: conosce e comprende nuovi termini all'interno di una conversazione spontanea o guidata			
• Livello morfo-sintattico: struttura una frase utilizzando correttamente soggetto, verbo e complemento			
• Riconosce e trasforma nomi, aggettivi femminili in maschili e viceversa			
• Metalogico: riconosce le proprietà essenziali di un oggetto determinando, in modo personale, una classificazione per colore o forma o grandezza: organizza il gioco			
• Adatta il movimento alla dimensione spaziale: spostarsi in avanti/ indietro, verso l'alto/ verso il basso secondo consegna: dimostra un orientamento del corpo			
• Metateorico: all'interno di alcuni giochi motori trova semplici strategie per completare un percorso con ostacoli: motiva con l'utilizzo della voce o con movimenti del corpo il cambiamento effettuato			
• Individua all'interno di una giornata scolastica un ritmo che assume il ruolo di conoscenza della scuola: la successione sequenziale diventa elemento di lettura motivata			
COMPORAMENTO			
• Rispetta semplici regole			
• Coglie l'importanza di rispettare un turno			
• Assume comportamenti educati nel momento del pranzo			
• Ascolta, senza disturbare, una consegna			
COMUNICAZIONE			
• Riconosce la propria identità sessuale rappresentandola graficamente			
• Esprime pensieri vissuti			
• Esprime giudizi, distinguendo comportamenti corretti o scorretti			
• Rafforza il sentimento di appartenenza			

5. SPENDIBILITA'- IMPLEMENTAZIONE

Le competenze che il bambino acquisisce con la frequenza di questa UA sono necessarie per continuare il percorso didattico annuale e per riattivare le relazioni già intraprese l'anno precedente di attività sia con le docenti sia con i compagni. In modo particolare il bambino si dovrà adattare alla nuova organizzazione della sezione acquisendo gradualmente maggiore responsabilità e autonomia. Il bambino avrà modo così di mettere in gioco tutte le competenze acquisite a livello motorio, linguistico e cognitivo nella ricerca di nuove strategie che possano apportare soluzioni per lo svolgimento delle attività e dei giochi strutturati, proposti con un graduale incremento di difficoltà, per motivarlo ad utilizzare in modo costruttivo le competenze acquisite. Il bambino avrà occasione quindi di spendere le abilità acquisite sia in ambito scolastico, sia in ambito extra – scolastico. A livello extra – scolastico potrà utilizzare tali competenze in attività ludiche sia con coetanei sia con bambini più piccoli, in attività sportive e di gioco strutturato presso le ludoteche e in occasione di feste a casa di amici, dove avrà modo di relazionarsi comunicando con diversi linguaggi: verbale, gestuale, motorio e grafico – pittorico.

6. INTEGRAZIONE

- Giochi di gruppo: giochi motori e giochi di società (memory, puzzle..)
- Attività grafico – pittoriche: uso del materiale in modo creativo e spontaneo
- Attività in gruppo per rafforzare la collaborazione
- Ascolto di alcuni racconti per interiorizzare maggiormente gli argomenti proposti

- Lettura d'immagini: osservazione del colore, delle differenze...
- Conversazioni guidate: espressione libera delle proprie idee

7. APPORTO AL PROFILO DELLO STUDENTE

Considerando i compiti dell'età evolutiva che costituiscono le mete di una determinata fase evolutiva, considerando il percorso formativo attraverso l'unità di apprendimento "A scuola con il poliziotto Gigiotto" si è giunti a formulare quanto segue:

1a. Rafforzamento dell'identità personale del bambino e della bambina sotto il profilo corporeo, intellettuale e psicodinamico.	
Il bambino è consapevole attraverso l'esperienza, della propria identità corporea, intellettuale e psicodinamica, cioè:	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce ed esprime i principali sentimenti, emozioni, stati d'animo. • Riconosce la propria identità sessuale: sono maschio – sono femmina • Coordina i movimenti nell'attività grafica: organizza lo spazio del foglio sul quale disegna 	
1b. Progressiva conquista dell'autonomia	
Il bambino amplia lo sguardo intorno a sé, interagisce con gli altri, cioè:	
<ul style="list-style-type: none"> • Prende in considerazione gli altri, collabora con coetanei e adulti, condivide le proprie cose. • Si rapporta con l'altro: aspetta il proprio turno, si mette in fila, ascolta le indicazioni... • Assolve compiti in rapporto agli altri: condivide e partecipa alle attività rispettando i compagni 	
2. Orientamento come sviluppo di motivazione ed autostima nel processo di crescita del/la bambino/a lungo tutto l'arco della vita	
<ul style="list-style-type: none"> • Manifesta la voglia di conoscere, crescere, riuscire in ciò che fa. • Porta a termine le consegne: esegue correttamente il compito assegnato 	
3. Convivenza civile: coesistere, condividere, essere corresponsabili	
Il bambino rispetta alcune regole fondamentali di convivenza civile:	
<ul style="list-style-type: none"> • Supera frustrazioni e controlla i propri impulsi: supera atteggiamenti egocentrici • Condivide le proprie cose. • Rispetta ambienti ed elementari regole di convivenza a scuola (uscite didattiche, gite scolastiche...), per strada, negli spazi pubblici, sui mezzi di trasporto, ecc. 	
4. Strumenti culturali per leggere e governare l'esperienza	
Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce le parti del corpo su di sé e sugli altri • Si orienta in spazi conosciuti, conosce e rappresenta graficamente i criteri topologici fondamentali (sopra-sotto, dentro-fuori, davanti-dietro, di fianco, in mezzo, vicino-lontano).
Linguaggi, creatività, espressione	<ul style="list-style-type: none"> • Esplora le potenzialità espressive del colore • Rispetta la sequenza di un algoritmo semplice di due o tre colori

La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> • Fa corrispondere numero e gesto. • Osserva la realtà che lo circonda, coglie somiglianze, differenze, modificazioni avvenute. • Racconta o rappresenta graficamente un evento, fenomeno, rispettando la sequenza logica.
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende il senso di un racconto: coglie personaggi, ambienti, azioni • Comprende e acquisisce nuovi vocaboli, integrandoli con quelli già posseduti • Comunica le esperienze soprattutto attraverso il disegno e il gioco simbolico: indica che cosa ha disegnato, comunica verbalmente il gioco che sta svolgendo
Il se e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> • Rispetta le regole del gioco: interagendo correttamente con i compagni • Intuisce il significato del termine amicizia • Si rende conto di alcune somiglianze e differenze all'interno del gruppo • Coordina e integra il proprio comportamento con quello del gruppo, in funzione di un compito comune

8. PROGETTAZIONE ECONOMICA e ORGANIZZAZIONE DELL'AMBIENTE

DOCENTE	ORE 20	€ 284,80
MATERIALE DIDATTICO	Fogli, cartelloni, tempera, acquerelli, pennelli, pennarelli, colla, forbici...	€ 50,00
ATTREZZATURA	Cd musicali, registratore	Presente nella scuola
AMBIENTI	Sezione, tutti gli ambienti della scuola interni ed esterni	

9. VERIFICA DI FATTIBILITA'

In fase di programmazione il docente controllerà che quanto indicato sopra sia presente, che il materiale sia disponibile e che gli ambienti siano idonei per lo svolgimento di determinate attività.

10. 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
 - i tempi delle varie attività
 - le modalità operative
 - verifica mediatori
 - le modalità di osservazione del docente
 - requisiti in uscita

