**Modello di presentazione delle unità di apprendimento**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. | **Titolo U.A.** | DAI DIVIETI ALLE OPPORTUNITA'; UNA PASSEGGIATA DAL “NONNO VECCHIO” |
| 2. | **Classe di riferimento** | SCUOLA DELL'INFANZIA bambini e bambine di 4,5 anni |
| 3. | **Analisi del contesto e dei bisogni** | I BAMBINI E LE BAMBINE GIOCANO LA DIMENSIONE DELL'ELEMENTO RISCHIO IN CHIAVE DI OPPORTUNITA' DI CRESCITA ATTRAVERSO UN PERCORSO DIDATTICO PIANIFICATO |
| 4. | **Competenze trasversali (di cittadinanza e disciplinari) da promuovere** | COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA   * Imparare ad imparare * Competenze sociali e civiche * CORPO E MOVIMENTO   - padroneggiare abilità motorie di base e avanzate in situazioni diverse  - utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione  - assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune   * CONOSCENZA DEL MONDO   - interiorizzare i fondamentali concetti topologici  - orientarsi nello spazio  - utilizzare semplici simboli per registrare  - sapere utilizzare semplici strumenti tecnologici   * DISCORSI E PAROLE   - raccontare vissuti ed esperienze  - interagire con i compagni e l'adulto per esternare emozioni e sentimenti   * IL SE' E L'ALTRO   - sviluppare un positivo senso di sé  - sperimentare relazioni serene con coetanei e adulti  - sapere rispettare le regole del vivere comune |
| 5. | **Obiettivi formativi** | Riconoscere le caratteristiche di pericolosità di alcune attività motorie (disequilibrio, velocità, precarietà, instabilità, , insicurezza, provvisorietà ) ed assumere comportamenti adeguati per superarli in sicurezza |
| 6. | **Contenuto** | 1.  L'attività stimolo è l'uscita alla fattoria del “Nonno vecchio” raggiungibile con una passeggiata di circa 15 minuti  Le esperienze motorie vissute pongono i bambini e le bambine di fronte all'opportunità di superare situazioni che possono essere ritenute pericolose.  La prova e la riprova dei gesti motori, la libera scelta nell'eseguire , il tempo necessario, i tentativi, gli errori e le prove di sfida; offrono la possibilità di sperimentare i vissuti emotivamente e motoriamente:   * il salto nel vuoto * il guado nel torrente * la salita sulla montagnetta * la discesa dalla montagnetta * il salto del fossato * il passaggio nel tunnel * il passaggio sul pomticello   2.  Al rientro a scuola verrà discussa in circle time l'esperienza vissuta in fattoria affinché si condividano le emozioni che ognuno ha provato: timori, paure, titubanze, felicità, orgoglio, autostima, senso di responsabilità. Viene costruita la tabella del “gioco più o meno gradito”  3.  Le esperienze “rischiose”, vissute nella fattoria, si possono ricostruire in palestra, affinché ognuno possa rimettersi in gioco con maggiore sicurezza e autonomia |
| 7. | **Strumenti** | Ambiente naturale in fattoria  Tabelle di raccolta dati  Materiale tecnologico per la documentazione dell'esperienza  Materiale in uso nella palestra (spalliera, tappeti, corde, cubotti, asse d'equlibrio...) |
| 8. | **Metodo/strategie** | La fattoria diventa luogo di gioco per creare un'alleanza tra rischio ed educazione.  Molte le azioni, gli atteggiamenti ed i comportamenti che favoriscono tale alleanza:   * Sperimentare in modo autentico, avere il tempo necessario e lo spazio adeguato, mettersi in gioco, credere che “ce la posso fare”, “sono in gamba”, “provo e posso riprovare” sono consapevolezze che si conquistano “sul campo”. * Avere vicino una figura adulta che stimola, incoraggia, aiuta, incoraggia. * Un campo dove non esiste la valutazione, il giudizio, ma esiste il pensato e l'agito, e che ogni bambino risponde in modo personale di fronte alla richiesta dell'imprevedibile, della scelta più opportuna, della strategia migliore.   Il mondo naturale rappresenta il laboratorio esperienziale ed il luogo di apprendimento, dove l'errore diventa prezioso ed il rischio diventa opportunità. |
| 9. | **Articolazione dell’attività** | **IN FATTORIA**  Con abbigliamento comodo e scarpe adeguate  IL SALTO NEL VUOTO: il bambino si lancia dall'alto del fienile, per atterrare sul fieno morbido (coordinazione, coraggio)  IL GUADO NEL TORRENTE: il bambino attraversa un ruscello con l'acqua, passando da una riva all'altra (coraggio, coordinazione)  LA SALITA SULLA MONTAGNETTA: il bambino, aiutandosi con tutto il corpo, si inerpica sulla cima della montagnetta (forza)  LA DISCESA DALLA MONTAGNETTA: il bambino sceglie la modalità di discesa ritenuta più idonea (coordinazione)  IL SALTO DEL FOSSATO: il bambino salta dalla sponda del fossato per raggiungere la sponda opposta (coraggio, coordinazione)  IL PASSAGGIO NEL TUNNEL: il bambino percorre da parte a parte il tunnel trovando il movimento più adatto (coordinazione, emotività)  IL PASSAGGIO SUL PONTICELLO: il bambino cammina sul ponticello, passo dopo passo (equilibrio, autocontrollo, coordinazione)  **A SCUOLA**  In circle time, i bambini, rielaborano verbalmente l'esperienza vissuta in fattoria, ognuno esprime il proprio gradimento, ed appone il simbolo della manina nel riquadro corrispondente  I**N PALESTRA (si ricostruiscono le stesse esperienze della fattoria, con materiale motorio)**  IL SALTO NEL VUOTO  Il bambino sale e salta dalla spalliera atterrando sopra un materassino  IL GUADO NEL TORRENTE  Il bambino salta da un cerchio all'altro, posizionati in fila, per superare un telo blu steso a terra che simula il torrente.  LA SALITA SULLA MONTAGNETTA  Il bambino sale su una scala orizzontale ed obliqua sino all'apice.  LA DISCESA DELLA MONTAGNETTA  Il bambino scende, con proprie modalità, la scala orizzontale, obliqua.  IL SALTO DEL FOSSATO  Il bambino salta un tappeto posizionato a terra cercando di superarlo nel salto.  IL PASSAGGIO NEL TUNNEL  Il bambino trova lo schema motorio più adatto per attraversare il tunnel, entrando da una parte ed uscendo dall'altra.  IL PASSAGGIO SUL PONTICELLO  Il bambino percorre lentamente il percorso costruito con mattoni e posizionati uno dopo l'altro, a terra, con braccia aperte. |
| 10. | **Compiti significativi (unitari - di realtà)** | Al termine dell'unità, si ritorna in fattoria per fare un pic nic con il Nonno Vecchio e l'insegnante dà la consegna:  <<Bambini, oggi, in fattoria, potete sperimentare, liberamente, in autonomia tutte le attività che già conoscete ed abbiamo già vissuto. Mi raccomando, adottate comportamenti sicuri, muovetevi in modo adeguato, considerate diverse modalità di esecuzione.>>  L'insegnante controlla e verifica in presenza di situazioni potenzialmente rischiose , le strategie adottate, le scelte effettuate, i comportamenti attuati. |
| 11. | **Luoghi e tempi** | * Fattoria (da marzo a maggio) esperienza che dura 3 ore circa * scuola , esperienza che dura 1,30 ore circa * palestra, esperienza che dura 2 ore circa |
| 12. | **Discipline e progetti coinvolti** | Viene coinvolto il progetto “Natura è”, attivo nella scuola da diversi anni  Diversi campi d'esperienza sono coinvolti: il sé e l'altro, il corpo e il movimento, la conoscenza del mondo, i discorsi e le parole. |

**Vengono mantenuti i “contenitori”:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Descrizione dell’ U.A | contenuti | materiali |
| Documentazione ulteriore | mappe | verifica |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Descrizione delle attività** | | | |
| **Cosa fa l’insegnante** | **Cosa fanno gli alunni** | **Tempi** | **Metodologia** |
| * **Contatta il “nonno vecchio” per avere lo spazio esterno della fattoria(aia e campo) a disposizione** * **Verifica che nello spazio esterno siano previste le opportunità motorie progettate** * **A scuola organizza il circle time e raccoglie i dati emersi** * **In palestra predispone postazioni che possano far rivivere le esperienze vissute in fattoria** * **ritorno in fattoria per un pic nic e libera scelta nell'approcciarsi in autonomi alle esperienze precedentemente vissute** * **invita i genitori a scuola per mostrare foto e video dell'esperienza vissuta in fattoria promuovendo l'idea che, vivere all'aria aperta, vivere i parchi naturali, migliora le conoscenze, le competenze e le abitudini, rendendo possibile una educazione consapevole alla sicurezza ed alla salute.** | **Sperimentano gli spazi della fattoria, affrontando “rischi e pericoli” attraverso giochi motori, anche con l'aiuto, le indicazioni, il supporto dell'insegnante**  **Raccontano e rielaborano i vissuti in fattoria, costruiscono la tabella del gradimento**  **Giochi motori che ricordano quelli vissuti in modo reale in fattoria**  **Ogni bambino rivive le esperienze precedentemente provata** | **3 ore in fattoria**  **1,30 ore**  **2 ore**  **1 ora** | * **LIBERA SCELTA** * **PICCOLO GRUPPO** * **TUTORAGGIO DA PARTE DEI BAMBINI PIU' SICURI NEI CONFRONTI DEI PIU' INCERTI**   **CONFRONTO IN CIRCLE TIME**  **GIOCO IN GRUPPO**  **IN LIBERA SCELTA E IN AUTONOMIA** |