

Modello di presentazione delle unità di apprendimento

1.	Titolo U.A.-	LILLO E LELLA...DUE CONIGLIETTI CURIOSI. Sostanze tossiche nell'armadietto di casa.
2.	Classe di riferimento	SCUOLA DELL'INFANZIA: bambini di 4, 5 anni.
3.	Analisi del contesto e dei bisogni	Le intossicazioni acute in età pediatrica rappresentano un problema sempre più pressante per tutti gli operatori sanitari in ambito pediatrico. L'evidente curiosità dei bambini per l'ambiente circostante, il desiderio di esplorare o/e imitare gli adulti, rende i bambini particolarmente suscettibili alle intossicazioni acute.
4.q	Competenze trasversali (di cittadinanza e disciplinari) da promuovere	<p>Competenze in chiave europea:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Imparare ad imparare. ➤ Consapevolezza ed espressione culturale. ➤ Competenze sociali e civiche. <p>Campi d'esperienza:</p> <p>La conoscenza del mondo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formula ipotesi e previsioni di eventi (cosa succederebbe se...). • Colloca gli oggetti negli spazi corretti. <p>I discorsi e le parole:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta narrazioni e individua alcune essenziali informazioni esplicite. • Interpreta simboli di vario tipo. <p>Immagini, suoni, colori:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza giochi e materiali simbolici. • Rappresenta sul piano grafico-pittorico esperienze e racconti. <p>Il sé e l'altro:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere ed imparare ad accettare le regole del vivere insieme.
5.	Obiettivi formativi	Il bambino diventa consapevole dei rischi che si possono celare dietro prodotti di uso quotidiano e sa riconoscere i principali simboli di pericolo.
6.	Contenuto	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lettura del racconto: Lillo e Lella...due coniglietti curiosi. ➤ Verbalizzazione in circle-time. ➤ Attività grafico-pittorica. ➤ Giochi di ruolo e simbolici. ➤ Gioco del memory e tombola. ➤ Tabella di autovalutazione.

7.	Strumenti	<ul style="list-style-type: none"> • Materiale ad uso comune raccolto in collaborazione con le famiglie con i simboli di pericolo. • Personaggi animati per la drammatizzazione del racconto. • Tombola e memory predisposti dall'insegnante. • Materiale tecnologico per la documentazione dell'esperienza. • Tabella di autovalutazione.
8.	Metodo/strategie	<ul style="list-style-type: none"> • Progettazione, organizzazione dei materiali e dello spazio. • Valorizzazione del gioco. • Ricerca ed esplorazione. • Lavoro nel piccolo gruppo.
9.	Articolazione dell'attività	<ol style="list-style-type: none"> 1. Coinvolgere le famiglie illustrando il progetto. Chiedere la loro collaborazione, portando a scuola contenitori vuoti e lavati di prodotti di vario genere: detersivi, cosmetici, medicinali. 2. Presentare ai bambini i contenitori pericolosi e non. Dovranno essere in grado di distinguere quelli potenzialmente pericolosi dagli altri. 3. Narrazione della storia dei due coniglietti con personaggi stimolo e verbalizzazione delle fasi principali. Rielaborazione grafico-pittorica. 4. Drammatizzazione della storia. 5. Gioco del memory e della tombola con i simboli di pericolo. 6. Compilazione della tabella di gradimento con l'aiuto di un adulto.
10.	Compiti significativi (unitari - di realtà)	<ul style="list-style-type: none"> • In una discussione di gruppo far individuare con diversi flaconi vuoti quelli potenzialmente pericolosi, chiedendo al bambino: "quali fra questi barattoli sono quelli che contengono sostanze tossiche, cioè potenziali veleni?".

		<ul style="list-style-type: none"> • A casa il bambino verifica con i genitori che effettivamente i prodotti chimici siano riposti in luoghi sicuri.
11.	Luoghi e tempi	<ul style="list-style-type: none"> ○ Aula della sezione. ○ Aula della pittura. ○ Due ore divise tra narrazione, verbalizzazione e attività grafico pittorica. ○ Due ore per il gioco del memory e tombola nel piccolo gruppo. ○ Un'ora per la realizzazione di un cartellone collettivo che documenti le varie esperienze.
12.	Discipline e progetti coinvolti	<p>La scuola nella settimana della sicurezza coinvolge la Croce Rossa Italiana presente sul territorio, per sensibilizzare i bambini rispetto ai potenziali pericoli.</p> <p>Sono coinvolti tutti i campi d'esperienza.</p>

Vengono mantenuti i "contenitori":

Descrizione dell' U.A	contenuti	materiali
Documentazione ulteriore	mappe	verifica

presentazione unità di apprendimento n°

Descrizione delle attività			
Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno gli alunni	Tempi	Metodologia
Raccoglie in collaborazione con le famiglie flaconi vuoti di detersivi e medicinali, dopo aver condiviso con loro il progetto.	Aiutano nel classificare il vario materiale.	1.00	Ricerca, esplorazione e confronto.
Organizza e progetta la drammatizzazione del racconto con personaggi animati. Allegati 1-2	Ascoltano, verbalizzano l'esperienza, realizzano un elaborato grafico-pittorico.	1.00	Brainstorming per verificare le preconoscenze. Circle time per facilitare la comunicazione e la verbalizzazione dell'esperienza.
Organizza lo spazio per il gioco simbolico, predisponendo con cura il materiale.	Giochi di ruolo.	<u>2.00</u>	Valorizzazione del gioco e della vita di relazione.
Predisporre il materiale per il gioco della tombola e del memory in un piccolo gruppo. Allegati n.3-4	Partecipano all'esperienza.	2.00	Gioco nel piccolo gruppo e tutoraggio dei grandi nei confronti dei più piccoli.
Documenta alle famiglie e ai bambini l'esperienza con immagini. Predisporre una tabella di gradimento. Allegato 5	Realizzano un cartellone collettivo e ricordano l'esperienza. Compila con l'aiuto dell'adulto la tabella di gradimento.	1.00	Osservazione diretta.