

**SCUOLA INFANZIA “FONTANELLE”**

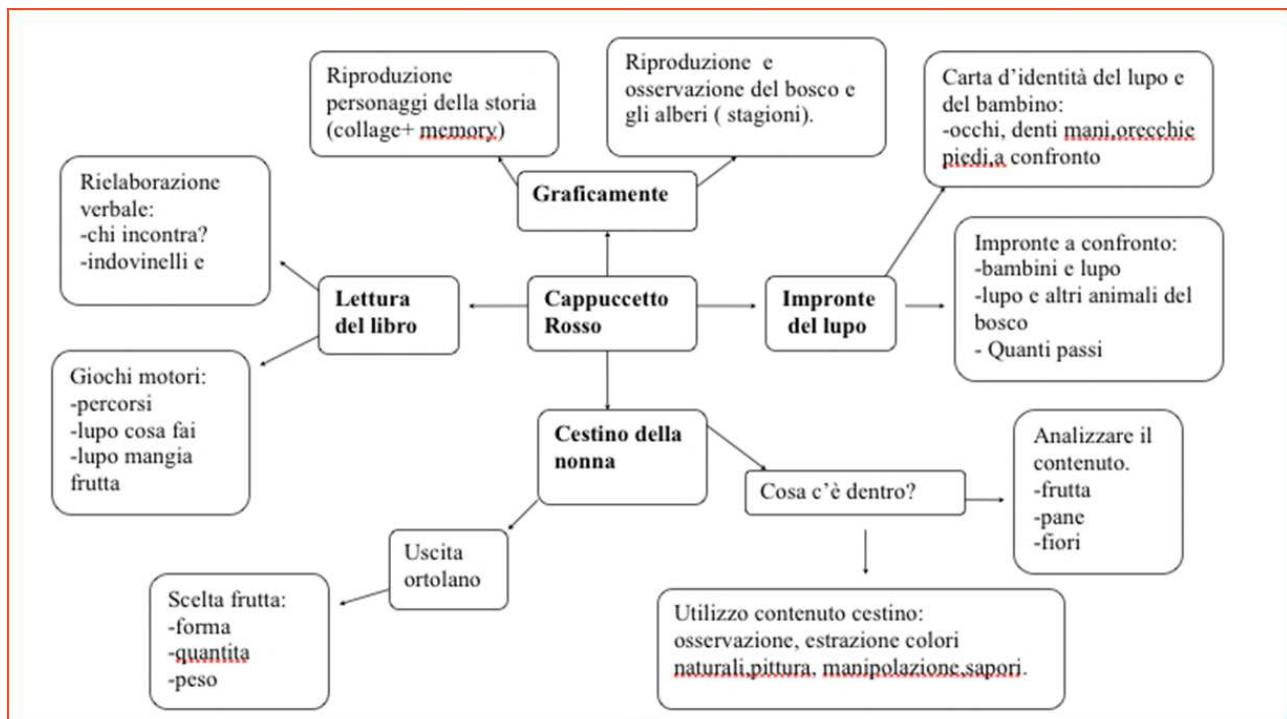
A. S 2021/2022

**SEZIONE VERDE - 3 ANNI**

**INSEGNANTI : IACOMELLI DONATELLA BIAGIONI ROMANA**

**“ DENTRO LA FIABA DI CAPPUCCETTO ROSSO”**

**“Nel bosco Cappuccetto Rosso incontrò...”**



L'esperienza didattica inizierà con il racconto della storia di Cappuccetto Rosso e la rielaborazione verbale

Attraverso il contenuto del cestino conoscere e sperimentarne il contenuto, approfondimento dei personaggi e le loro caratteristiche, l'ambientazione della fiaba, attraverso la rappresentazione grafico-pittorico, organizzazione spaziale dei percorsi effettuati dai vari personaggi

Carta d'identità dei personaggi, misurazione e pesatura.

## Cappuccetto Rosso

### Motivazione

- Creare momenti di sperimentazione attraverso la narrazione della storia, la conoscenza dei luoghi, personaggi, sia come aspetto cognitivo che emozionale.
- Avvicinare i bambini, attraverso il movimento, la manipolazione, l'osservazione, il disegno e la drammatizzazione, alla conoscenza base dei numeri

### Competenze riconducibili ai campi d'esperienza

- partecipa alle attività di gruppo
- utilizza il linguaggio del corpo per esternare le emozioni
- utilizza creativamente materiali di recupero
- ascolta, racconta, memorizza, drammatizza.
- partecipa attivamente alle conversazioni
- organizza lo spazio grafico
- raggruppa, ordina oggetti
- si orienta nello spazio
- osserva e descrive gli organismi viventi e i loro ambienti
- opera misurazioni con strumenti convenzionale e non.
- Introduzione dei termini temporali: giorni della settimana, i mesi dell'anno e le stagioni.
- Incontro con i numeri giocando: scoprire le cifre da 0-9 e combinarle insieme due-due e provare a leggere.

## ORGANIZZAZIONE E METODOLOGIA DI LAVORO

<b>Obiettivi specifici di apprendimento</b>	Stimolare le abilità cognitive del bambino sfruttando la naturale propensione all'esperienza  - Sviluppare la capacità sempre più stretta ed articolata tra il fare e il pensare - Sviluppare la capacità di osservare e formulare ipotesi adeguate - Sviluppare la capacità di individuare strategie per verificare le proprie ipotesi
<b>Organizzazione degli spazi</b>	Circle time, angolo delle presenze, angoli gioco, sezione, giardino, biblioteca
<b>Tempi</b>	Febbraio a Maggio 2022

## Sequenza applicativa

Titolo esperienza/attività	Descrizione delle attività
Lavoriamo su una favola Cappuccetto rosso	Il percorso didattico vuol tener conto non solo degli aspetti cognitivi, ma anche di quelli emozionali permettendo ai bambini di costruire conoscenze in modo divertente, vivace e coinvolgente dal punto di vista emotivo, per l'identificazione con i personaggi e per le situazioni problematiche da affrontare e da risolvere intorno alle quali si svolge la maggior parte delle vicende che stimolato la fantasia, la curiosità, l'intuizione e la riflessione. Riflettiamo sulla narrazione, sui luoghi e sui personaggi
Ambienti  - Il bosco  - Il cestino della nonna	Che stagione era quando Cappuccetto attraversa il bosco? Ipotesi dei bambini in conversazione nel grande gruppo Osserviamo i colori e i profumi delle stagioni Analizziamo il bosco: animali - piante - Cappuccetto nel bosco chi incontra? Che azioni compie? Dove va? Cosa porta con lei?  Uscita all'ortolano, compriamo la frutta: mela, arancia Ricetta della focaccia...
Osserviamo l'arancia	La prima fase del percorso si è svolta con l'osservazione libera del frutto, disposto sui banchi, ciò ha subito entusiasmato i bambini Osservazione l'arancia, manipoliamo, sbucciamola - annusiamola - grattugiamola- Osserviamo la forma e il colore Disegniamo l'arancia dal vero Rileviamo le parti che compongono l'arancia. Durante lo «studio» dell'arancia, scopriamo i diversi modi in cui il frutto si può mangiare o bere: gli spicchi - la spremuta Lavoro individuale.

Osserviamo la mela	I sensi per conoscere la mela ...osservo i colori delle mele, tocco, annuso, il gusto Ascolto una storia sulla mela Dalla mela al seme La mela in...cucina La mela nell'arte: Magritte "Il figlio dell'uomo" una foto come il quadro
I frutti in matematica	Quanti spicchi ha un'arancia In quante parti divido una mela
I percorsi nel bosco	I personaggi della storia: caratteristiche Drammatizzazione della storia I percorsi di Cappuccetto Il percorso del lupo Vari tipi di percorso con una serie di movimenti da eseguire in sequenza in uno spazio organizzato con attrezzi. Costruiamo il percorso insieme ai bambini Realizziamo un pannello con lo sfondo del bosco, delle strade e delle case (mamma - nonna). I personaggi tipo burattini in modo da essere mossi dai bambini, in modo autonomo, sul pannello

I numeri nella realtà quotidiana	<b>LA SETTIMANA</b> L'esperienza del tempo che passa deve procedere di pari passo con l'introduzione di termini temporali, come i riferimenti dei nomi dei giorni della settimana e/o dei mesi dell'anno. La rappresentazione della settimana in modo lineare permette di comprendere le prime successioni temporali. Ogni mattina l'insegnante, magari aiutata da un bambino, si occuperà di dire il nome del giorno e di far notare il colore del "mattoncino" Ogni mattoncino sarà posizionato sul pannello costruendo gradualmente la settimana che sarà smontata il lunedì della settimana successiva permettendo una nuova costruzione e consentendo attraverso il montaggio e lo smontaggio la memorizzazione della sequenza corretta. In un clima di tranquillità, dove non vengono fatte richieste dirette ai bambini, ognuno di loro, con i propri tempi, verso la seconda parte dell'anno scolastico si potrà iniziare a memorizzare i colori dei giorni, i suoi nomi. i bambini continuano a costruire la settimana ma in maniera autonoma, anche se, con la costante guida ed il sostegno delle insegnanti.
filastrocche Il signor 0 (Rodari)	Un bambino può incontrare i numeri giocando con il gioco della settimana/campana , giocando al negozio comprando degli oggetti , disegnando una storia che gli è stata raccontata e in cui sono coinvolte delle quantità, descrivendo una delle attività precedenti . Drammatizzazione della filastrocca Scoprire le cifre da 0 a 9 crearle con il pongo - riempire le cifre con diverso materiale - combinarle insieme due a due, provare a leggere il numero che è stato composto. Posso creare il 10?
Giochi	Memory di Cappuccetto Rosso