

PROGETTAZIONE BIMESTRALE DISCIPLINARE (Micro UdA)
A.s.2025/2026

ORDINE DI SCUOLA:	<input checked="" type="checkbox"/> Infanzia <input type="checkbox"/> Primaria <input type="checkbox"/> Secondaria di primo grado
CLASSE/I:	2 CA
Docente/Disciplina:	ARIANNA ALFONSI /MARIA GEREMIA C. d. ESPERIENZA : IL SE' EL' ALTRO IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI E COLORI I DISCORSI E LE PAROLE LA CONOSCENZA DEL MONDO
Periodo di svolgimento:	<input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/> II <input type="checkbox"/> X III <input type="checkbox"/> IV Bimestre
DA MACRO PROGETTAZIONE:	LA CURA DELLE EMOZIONI
ARGOMENTO:	Cfr. Macro UdA LA CURA DELLE EMOZIONI
Area di intervento didattico	Cfr. Macro UdA AREA 1 : SALUTE E BENESSERE(Cittadinanza, sport e corretti stili di vita)
Tematica di riferimento	Cfr. Macro UdA TEMATICA 3: LA CURA DELLE EMOZIONI
TITOLO PERCORSO MICRO	FAVOLE IN MASCHERA (CARNEVALE)dal 17-01-2026 al 17-02-2026
Traguardi disciplinari	Cfr. Curricolo per apprendimenti Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri Scoprire il piacere di stare bene con gli altri Individuare le regole necessarie per giocare, Conversare, operare insieme ai compagni . Mostrare interesse per i compagni: ascoltare, prestare Aiuto, interagire nel gioco, esprimere i propri bisogni e Manifestare le proprie emozioni, interagire nella comunicazione. Scoprire la solidarietà anche attraverso l'aiuto ai compagni più piccoli e a quelli che manifestano difficoltà.
Obiettivi di apprendimento disciplinari	Cfr. Curricolo per apprendimenti 3 anni IL SE' E L' ALTRO Prendere contatto con i compagni Condividere momenti di gioco con l'aiuto di un adulto I DISCORSI E LE PAROLE Esprimersi utilizzando parole corrette Ascoltare semplici racconti IMMAGINI , SUONI E COLORI

Riconoscere e denominare i colori primari
Partecipare a giochi mimati o piccole drammatizzazioni
Cantare brevi ritornelli in gruppo

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Conoscere i principali concetti topologici e spaziali
(aperto-chiuso, dentro-fuori, sopra-sotto)

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Saper seguire un semplice percorso motorio

4 anni

IL SE' E L'ALTRO

Giocare insieme, in piccolo gruppo, rispettando le
principali regole

I DISCORSI E LE PAROLE

Memorizzare poesie, filastrocche e canti

IMMAGINI, SUONI E COLORI

Comprendere ed interpretare illustrazioni e descrivere gli
elementi presenti

Scoprire ed utilizzare i colori derivati

Drammatizzare situazioni e brevi fiabe

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Saper ordinare una sequenza di azioni relative ad
un'esperienza vissuta

Saper raggruppare gli oggetti in base a più di un criterio
(oltre per forma anche per colore)

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità motorie di base

5 anni

IL SE' E L' ALTRO

sviluppa ed arricchisce i legami con i compagni

gioca insieme ascoltando gli altri e rispettando le regole di
gruppo

IL CORPO E IL MOVIMENTO

rafforzare ed incrementare la fiducia nelle proprie capacità
motorie di base

mostrare autonomia nelle corrette abitudini igieniche di
base

IMMAGINI, SUONI E COLORI

vedere ed osservare un'immagine, riconoscere e descrivere
gli elementi che la compongono

	<p>riprodurre immagini, rielaborarle, creare nuove rappresentazioni attraverso l'uso di dispositivi digitali</p> <p>I DISCORSI E LE PAROLE ascoltare e comprendere semplici consegne prestare attenzione ai discorsi degli altri si esprime utilizzando parole corrette verbalizzare i propri vissuti intervenire in modo pertinente nelle conversazioni</p> <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO saper muoversi ed orientarsi nello spazio in modo autonomo e su consegna verbale</p>
<p>Obiettivi di apprendimento area informatica e digitale(5 anni)</p>	<p>Cfr. CURRICOLO VERTICALE di ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA SCUOLA DELL'INFANZIA</p> <p>4.Disegnare con un semplice programma di grafica, lasciando spazio alla creatività personale. 6.Visionare immagini, documentari, ascoltare storie 7.Individuare e aprire icone relative a giochi</p>
<p>Fasi di sviluppo del percorso didattico</p>	<p>Le fasi delle attività sono state 3:</p> <p>FASE 1 .PREPARATORIA :attività con mediatori attivi, iconici, simbolici, analogici, kamishibai, marionette e il teatrino. Sono previste attività di ascolto e comprensione, narrazione, canti e filastrocche seguite da attività riflessive e manipolative.</p> <p>FASE 2.OPERATIVA:Attraverso tante emozioni e l'associazione simbolica dei colori, ma anche utilizzando giochi, canzoncine e filastrocche i bambini si conoscono, sviluppano la fiducia nei compagni e nelle maestre rafforzando le proprie capacità . In questa fase le attività si sviluppano attraverso metodologie di problem solving e brain storming , debate, cooperative learning, in cui gli alunni hanno dialogato con i compagni per cercare soluzioni . Attività steam (logico- matematico- tecnico-scientifico- artistiche). Percorsi, mappe, coding ,sequenze , ritmi, quantità , forme : linee , punti , sperimentazioni geometriche . Giochi interattivo-inclusivi con utilizzo del tablet interattivo con app wordwooll , ed- puzzle ...</p> <p>FASE 3 .RISTRUTTURATIVA : il compito di realtà! I bambini presentano attività e vengono guidati alla soluzione più interessante , con sperimentazioni per realizzare un compito /artefatto. Il risultato è il PAGLIACCIO GIRANDOLA!</p>

Metodologie e strategie didattiche metodologie	<p>Metodologia Circle- time Brainstorming Debate Cooperative- learning tutoring Laboratori espressivi -esperienziali Attività ludiche libere e guidate L' orientamento metodologico privilegerà l' approccio ludico e di ascolto e comprensione</p>								
Organizzazione dell'ambiente di lavoro (spazi)	<p>Soluzioni organizzative Attività laboratoriali e ludiche del gruppo sezione(individuali, a coppie , piccolo e grande gruppo) in spazi strutturati (angoli lettura , angoli gioco e della drammatizzazione ...)e non(interni ed esterni). Grande attenzione è stata posta nell' organizzazione di un contesto significativo e nella ricerca di elementi motivanti. SPAZI : sezione APERTE, Salone</p>								
Materiali e strumenti	<p><input checked="" type="checkbox"/> X Digitali: PC <input checked="" type="checkbox"/> X Tradizionali: LIBRI <input checked="" type="checkbox"/> X Di laboratorio: MATERIALI E STRUMENTI DIDATTICI, DI RECUPERO , NATURALI. <input checked="" type="checkbox"/> X Altro: Sezioni aperte</p>								
Modalità di lavoro	<p><input checked="" type="checkbox"/> X Individuale <input checked="" type="checkbox"/> X A coppie <input checked="" type="checkbox"/> X Piccolo gruppo <input checked="" type="checkbox"/> X Collettivo / di classe <input type="checkbox"/> Altro: _____</p>								
Modalità di verifica degli apprendimenti	<table border="1"> <tr> <td>Prove strutturate</td> <td> <input type="checkbox"/> Items V/F <input type="checkbox"/> Scelta multipla /Risposte multiple <input type="checkbox"/> Corrispondenze <input type="checkbox"/> Completamenti </td> </tr> <tr> <td>Prove semi-strutturate</td> <td> <input type="checkbox"/> Domande chiuse / risposte aperte <input type="checkbox"/> Domanda aperta / Risposta chiusa </td> </tr> <tr> <td>Prove non strutturate</td> <td>OSSERVAZIONI/sperimentazioni /produzioni</td> </tr> <tr> <td>Prove pratiche</td> <td>RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE - Sperimentazioni e compito di realtà.</td> </tr> </table>	Prove strutturate	<input type="checkbox"/> Items V/F <input type="checkbox"/> Scelta multipla /Risposte multiple <input type="checkbox"/> Corrispondenze <input type="checkbox"/> Completamenti	Prove semi-strutturate	<input type="checkbox"/> Domande chiuse / risposte aperte <input type="checkbox"/> Domanda aperta / Risposta chiusa	Prove non strutturate	OSSERVAZIONI/sperimentazioni /produzioni	Prove pratiche	RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE - Sperimentazioni e compito di realtà.
	Prove strutturate	<input type="checkbox"/> Items V/F <input type="checkbox"/> Scelta multipla /Risposte multiple <input type="checkbox"/> Corrispondenze <input type="checkbox"/> Completamenti							
	Prove semi-strutturate	<input type="checkbox"/> Domande chiuse / risposte aperte <input type="checkbox"/> Domanda aperta / Risposta chiusa							
	Prove non strutturate	OSSERVAZIONI/sperimentazioni /produzioni							
Prove pratiche	RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE - Sperimentazioni e compito di realtà.								

Avezzano 08/09/2025

La docente

ARIANNA ALFONSI
MARIA GEREMIA