



DIGITAL MUSIC EMBODIED

SEZIONE C

3 ANNI



Università degli studi di Modena e Reggio Emilia  
DIPARTIMENTO DI EDUCAZIONE E SCIENZE UMANE  
C.d.L. Scienze della Formazione Primaria

GRIGLIA DI PROGETTAZIONE

Breve descrizione del contesto (classe, scuola, territorio...)	I.C. Sassuolo 1 Centro Est. Scuola dell'infanzia "Peter Pan" Braida sezione C. La sezione e' composta da 22 bambini di cui 16 di 3 anni e 4 di 5 anni e 2 anticipatari. Del gruppo fanno parte 18 bambini stranieri che non parlano e non comprendono la lingua italiana. Sono presenti solo 5 italiani.
Obiettivi del percorso: individuare nelle Indicazioni Nazionali i traguardi di competenza, gli obiettivi di apprendimento ed elaborare gli obiettivi specifici	Conoscenza del mondo -Competenze: Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi. -Familiarizza con le strategie del contare, del numerare ed esegue semplici misurazioni. -Individua le posizioni di sé nello spazio, usando termini relativi. Esegue un breve percorso. -Abilità: Discriminare, nominare, raggruppare oggetti in base al colore e alla forma. -Contare piccole quantità di oggetti e persone. Immagini, suoni, colori -Competenze: Padroneggia linguaggi comunicativi-espressivi e creativa. -Abilità: Si muove a ritmo di musica. -Riproduce semplici ritmi ascoltati. -Memorizza, canta, mima semplici canzoni. -Sceglie colori e materiali.



UNIMORE  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI  
MODENA E REGGIO EMILIA

Università degli studi di Modena e Reggio Emilia  
DIPARTIMENTO DI EDUCAZIONE E SCIENZE UMANE  
C.d.L. Scienze della Formazione Primaria

	<p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Competenze: Il bambino sviluppa la padronanza della lingua italiana. Arricchisce e precisa il proprio lessico.</li><li>- ( Per i cinque anni ).Il bambino si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme comunicazione attraverso la scrittura incontrando anche le tecnologie digitale.</li><li>-Abilità: Ripetere parole nuove.</li><li>-Ripetere il proprio nome e quello dei compagni.</li><li>-Ripetere in coro una filastrocca o una poesia.</li><li>Verbalizzare le caratteriste.(forme-colore...)</li></ul> <p>Il corpo e il movimento</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Competenze: Conoscere il proprio corpo.</li><li>-Partecipare alle attività di gioco rispettandone le regole.</li><li>Abilità: Riconosce e denomina su se stesso le parti del corpo.</li><li>-Rispetta semplici regole nei giochi.</li><li>-Coordina i propri movimenti durante le attività di gioco di gruppo.</li></ul>
Campi d'esperienza coinvolti	Conoscenza del mondo, Immagini suoni e colori, I discorsi e le parole e il Corpo e il Movimento.
Attività proposte	-Codice Colore: Metti in fila i bicchieri. -Codice Colore: Il Serpente.



Università degli studi di Modena e Reggio Emilia  
**DIPARTIMENTO DI EDUCAZIONE E SCIENZE UMANE**  
**C.d.L. Scienze della Formazione Primaria**

	<ul style="list-style-type: none"><li>-Percorsi con le dita.</li><li>-Conta con le dita.</li><li>-Ritmo con il corpo.</li><li>-Costruire una sequenza di movimenti:La Griglia con le frecce.</li><li>-La conoscenza del Bee-Bot.</li></ul>
Metodologie	Brain storming/ Problem/Solving
Risorse umane e strumenti utilizzati	Insegnanti-Alunni-materiale riciclato- Colori a dita e il Bee-Bot.
Spazi	La Sezione
Tempi	Febbraio-Maggio
Strumenti di verifica e criteri di valutazione	Griglia di valutazione.

CODICE COLORE: METTI IN FILA I COLORI.  
L 'INSEGNANTE DA LE ISTRUZIONI PRIMA CON  
DUE COLORI .

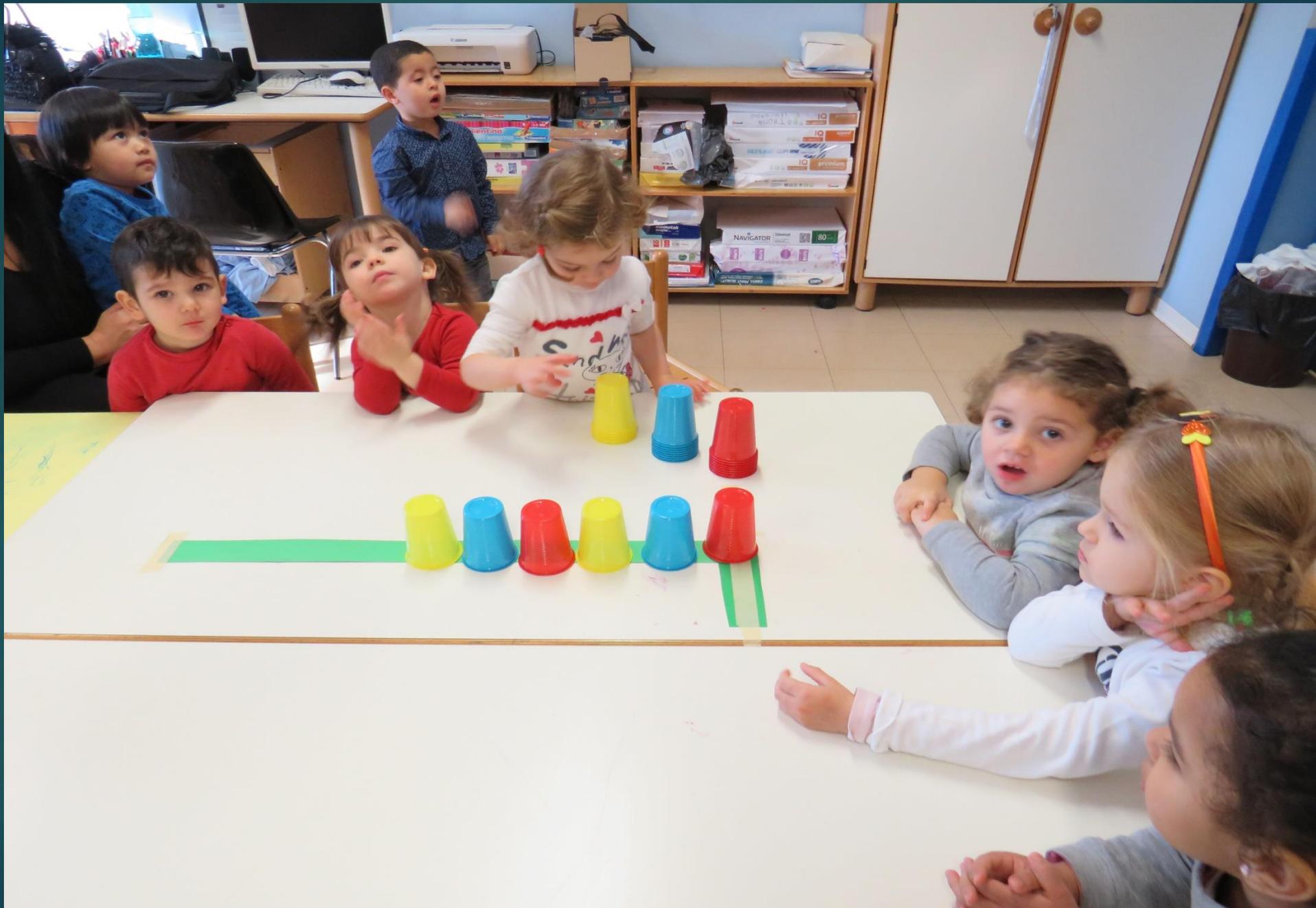






ADESSO PIU' DIFFICILE AGGIUGENDO IL  
GIALLO.



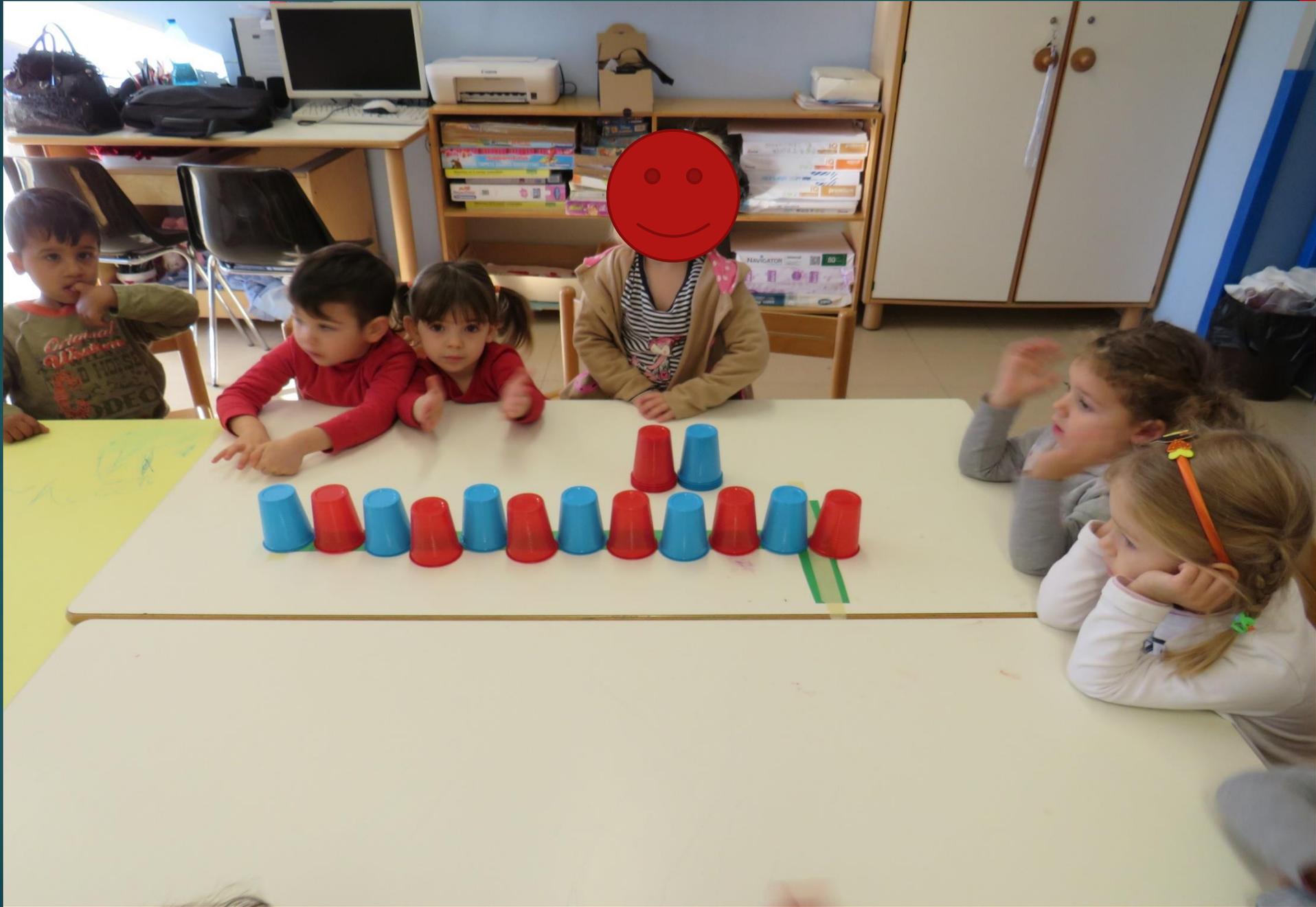




IL BIMBO GUIDA E L'ALTRO ESEGUE LA  
SEQUENZA, MENTRE TUTTI GLI ALTRI BAMBINI  
OSSERVANO E COMMENTANO.







CODICE COLORE: IL SERPENTE.

I BAMBINI A TURNO HANNO INTRECCIATO I FILI DI LANA SULLA SAGOMA DI UN SERPENTE. ESEGUENDO PRIMA IL ROSSO DOPO IL BLU E POI PIU' DIFFICILE IL GIALLO.













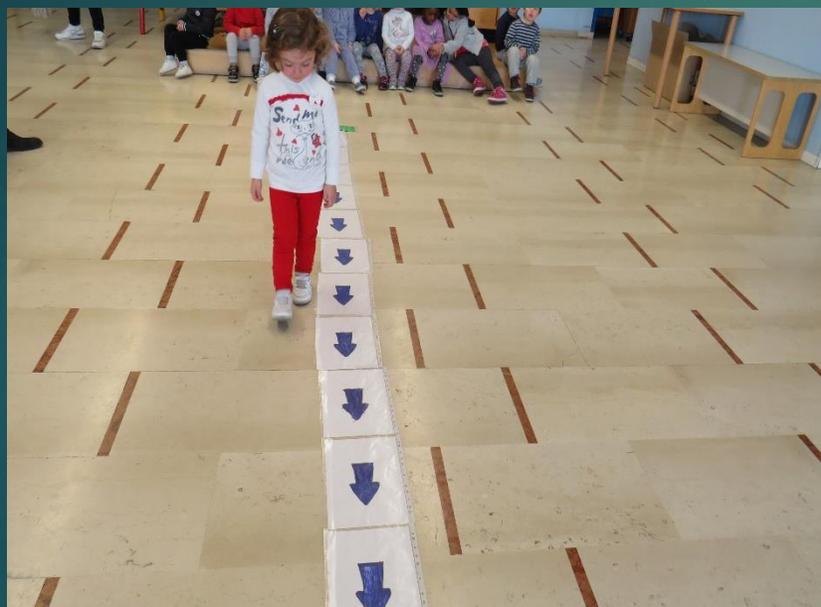








# GIOCHIAMO CON LE FRECCHE ( INIZIO- FINE)

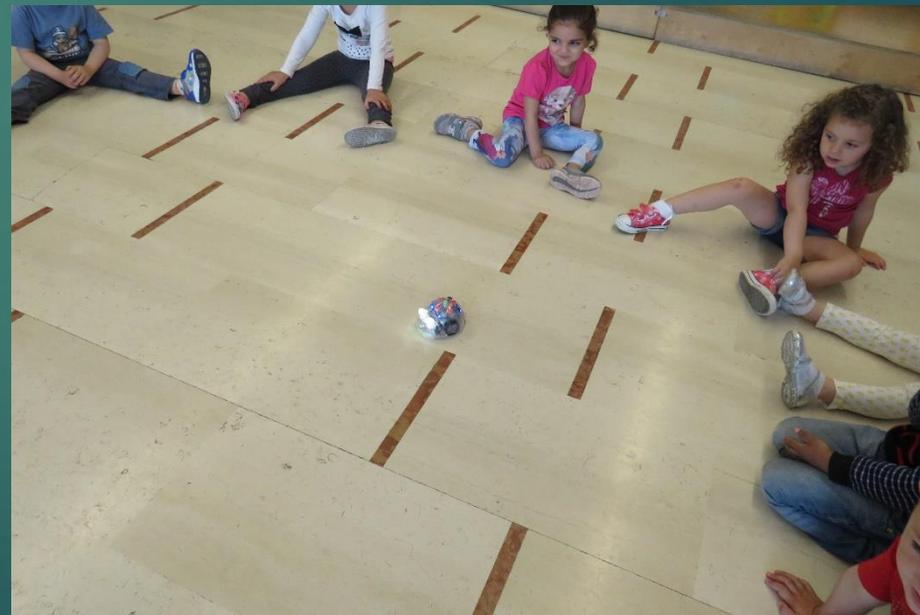


# LA SEQUENZA DEI COLORI PRIMARI





# CONOSCENZA DEL BEE-BOT



FINE

