

Programmazione educativa - didattica

Anno scolastico 2014 -2015

**"VENITE CON NOI IN UN MONDO INTERESSANTI
DOVE LE COSE DA FARE SONO TANTE
CON GLI OCCHI, LE MANI E LA MENTE
IMPARARE E' PROPRIO DIVERTENTE"**



SCUOLA DELL'INFANZIA SANDRO PERTINI

ICS "DANTE ALIGHIERI"

OPERA

“UN ANNO INSIEME”

Programmare ad inizio anno è come dare vita alla costruzione di un edificio. Alla base ci sono le fondamenta e i pilastri portanti che devono avere la forza strutturale capace di sostenere tutto l’impianto organizzativo-didattico, messo in atto dalla scuola, per promuovere in ogni bambino o bambina il successo formativo.

Dalle fondamenta vengono sovrapposti ed incastrati con molta attenzione e cura i “mattoni” che formano la struttura vera e propria della costruzione. I “mattoni” sono i traguardi di competenza che ogni bambino nella propria specificità raggiunge al termine del primo, secondo e terzo anno di frequenza nella scuola dell’infanzia. Ogni conquista, ogni apprendimento è un “mattoncino”, più alte sono le competenze più alto diventa l’edificio. Infine ci sono “porte e finestre”, che possiamo paragonare ai nuclei tematici, che mutano, si aprono e si chiudono, permettendo al programma annuale di essere elastico, creativo e in continua trasformazione.

Dalla riflessione condivisa del team docenti sulle nuove “Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione” e del documento d’istituto “Curricolo della scuola dell’infanzia”, è maturata l’esigenza di predisporre una programmazione che interpretasse sia l’esperienza delle docenti, sia le richieste di una nuova progettualità pensata non solo in chiave territoriale, ma anche europea. La scuola dell’infanzia, come prima istituzione scolastica che accoglie i bambini, ha il compito di rispettare il quadro di riferimento europeo, che delinea otto competenze chiave e descrive le conoscenze, le abilità e le attitudini essenziali, che i ragazzi devono possedere al termine del loro percorso scolastico. La nostra scuola si impegna attraverso percorsi didattico-educativi ad essere il primo gradino nella scala di crescita che ogni studente deve affrontare per essere protagonista del suo percorso scolastico.

Per quest’ anno scolastico sono stati individuati tre nuclei tematici in cui convergono proposte nuove e percorsi contraddistinti da ciclicità, perché funzionali e da sempre operativi all’interno della scuola dell’infanzia.

I tre nuclei tematici sono distinti per comodità, ma all’interno del lavoro didattico con i bambini essi si intrecciano, si sostituiscono, si supportano senza una demarcazione netta tra un tema e l’altro.

I tre nuclei tematici sono:

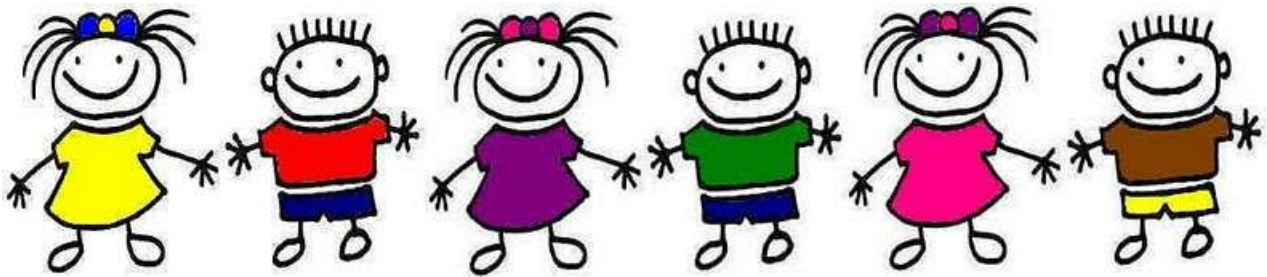
“IO SONO...TU SEI”: è il percorso di maturazione dove il bambino entra in contatto con gli altri e questo comporta una contrattazione relazionale non sempre facile in una comunità. Attraverso il corpo, il movimento, la manualità, il gioco strutturato da regole i bambini conoscono se stessi gli altri e i contesti. E’ l’avvio alla cittadinanza dove la “regola” diventa patrimonio di tutti, fa da contenimento ed aiuta a comprendere l’importanza del dialogo e della condivisione.

“BUON APETITO,PIATTO PULITO!”: Abbiamo scelto la famosa frase che i bambini amano recitare all’inizio del pasto per intitolare il progetto sulla scoperta dei cibi. Il percorso si articolerà durante tutto l’anno e comprenderà racconti, momenti teatrali, alcuni laboratori esterni con esperti, giochi tattili/manipolativi, degustazioni (cibi forniti dalla mensa), tutte le esperienze poi si elaboreranno attraverso la fantasia e creatività che ci caratterizza rendendo questa avventura ricca e stimolante. Il progetto ha l’obiettivo di aiutare i bambini ad avere un approccio corretto con il cibo e un atteggiamento positivo e attivo rispetto al momento del pasto,stimolando la curiosità e la partecipazione.I percorsi proposti inoltre, permetteranno ai bambini di vivere esperienze personali e quotidiane che potranno agire sul loro vissuto attraverso le percezioni sensoriali e la loro emotività.

“BLA,BLA,BLA...un mare di storie”: parole, parole, prima singole, poi via, via frasi sempre più strutturate fino ad arrivare ai racconti, ai libri, al teatro. La lettura ricopre un ruolo fondamentale alla scuola

dell'infanzia, stimola il linguaggio, la comprensione ,il ragionamento. Si incentiverà il rapporto con i libri , dedicando dei momenti di visita alla Biblioteca di Opera, dove i bambini saranno coinvolti in laboratori di lettura animata, ma soprattutto coinvolgendo le famiglie, invitando i genitori a dedicarci un po' di tempo per leggere insieme a scuola.

“Parliamo un po' l'inglese” quest'anno inseriamo nelle normali attività di sezione per i bambini di 5 anni l'uso di termini in lingua inglese. I termini riguarderanno i cenni di saluto, i numeri, i colori, l'ascolto di canzoncine e la visione di brevissimi video realizzati proprio per l'apprendimento della lingua inglese.



OBIETTIVI DI COMPETENZA

Nella tabella sottostante sono stati individuati gli obiettivi di competenza legati ai tre nuclei tematici.

Campi di esperienza	Obiettivi di competenza trasversali		
Il se e l'altro	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno
<p>Le competenze in chiave europea:</p> <ul style="list-style-type: none"> -competenze sociali e civiche; -consapevolezza ed espressione culturale; 	<p>1. Conosce il nuovo contesto e le particolarità che lo caratterizzano (tempi, spazi, relazioni, contesti)</p>	<p>1. Si muove con crescente sicurezza e autonomia nei contesti educativi proposti.</p> <p>2. Esprime i propri bisogni e le proprie esperienze ai compagni e agli adulti</p>	<p>1. Si muove con sicurezza e autonomia tra passato, presente e futuro e ha raggiunto la consapevolezza che esiste un equilibrio tra i propri diritti e doveri.</p> <p>2. Esprime sentimenti, bisogni, emozioni e paure e motiva il proprio punto di vista.</p>
<p>Il corpo e il movimento</p> <p>Le competenze in chiave europea:</p> <ul style="list-style-type: none"> -imparare ad imparare; - la competenza matematica e le competenze di base in scienza e tecnologia; 	<p>1. Favorire la relazione giocando con il corpo.</p> <p>2. Utilizza le proprie capacità sensoriali per esplorare la realtà</p>	<p>1. Utilizza le proprie capacità sensoriali per esplorare la realtà</p> <p>2. Controlla il proprio corpo e condivide i momenti di gioco.</p> <p>3. Conosce e rappresenta lo schema corporeo.</p>	<p>1. Rappresenta lo schema corporeo in modo particolareggiato.</p> <p>2. Prova a rappresentare il corpo in movimento.</p> <p>3. Si muove nello spazio in base a suoni, rumori e musica.</p> <p>4. Utilizza le proprie capacità sensoriali per esplorare la realtà.</p>
<p>Immagini, suoni, colori</p> <p>Le competenze in chiave europea:</p> <ul style="list-style-type: none"> -spirito di iniziativa e imprenditorialità; -imparare ad imparare; -consapevolezza ed espressione culturale; -la comunicazione in lingua madre; -la comunicazione in lingua straniera; - la competenza matematica e le competenze di base in scienza e tecnologia; 	<p>1. Manipola e trasforma i materiali esplorando diverse forme espressive.</p>	<p>1. Esplora i vari materiali e li utilizza in modo adeguato e creativo.</p> <p>2. Attribuisce significato ai propri elaborati</p>	<p>1. Inventa e usa simboli grafici o cromatici per rappresentare contesti.</p> <p>2. Si impegna progressivamente nel portare a termine le consegne differite nel tempo.</p> <p>3. Attribuisce significato ai propri elaborati e disegna con consapevolezza e intenzione</p>
<p>I discorsi e le parole</p> <p>Le competenze in chiave europea:</p> <ul style="list-style-type: none"> -la comunicazione in lingua madre; -la comunicazione in lingua straniera; -competenza digitale; -competenze sociali e civiche; 	<p>1. Ascolta e comprende</p> <p>2. Riconosce e legge semplici immagini</p>	<p>1. Prende parte alle conversazioni con i compagni e gli adulti in modo spontaneo</p> <p>2. Riconosce e legge semplici immagini e ne verbalizza la sequenza</p>	<p>1. Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, discute, chiede spiegazioni e spiega.</p> <p>2. E' incuriosito da una lingua straniera e prova a ripetere facili espressioni</p> <p>3. Sperimenta nuove forme di comunicazione incontrando anche le tecnologie digitali.</p>

-consapevolezza ed espressione culturale;			
Arricchisce il lessico			
La conoscenza del mondo	1.Elabora ciò che percepisce attorno a sé con i cinque sensi	1. Percepisce e rielabora qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali riproducendoli graficamente	1. Osserva fenomeni naturali e organismi viventi in base a criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. 2. Avvio graduale ai primi processi di astrazione e rappresentazione di simboli. 3. Interiorizza abilità logiche
Le competenze in chiave europea: - la competenza matematica e le competenze di base in scienza e tecnologia; -spirito di iniziativa e imprenditorialità; -imparare ad imparare;			

Percorsi sempre attivi nella nostra scuola:

“ACCOGLIENZA” QUESTO PERCORSO SI DIVIDE IN DUE FASI:

- “Inserimento” con attività calibrate sui bisogni dei bambini di scoperta dell’ambiente, degli spazi, dei materiali, dei giochi , dei momenti e dei ritmi che caratterizzano la giornata a scuola.
- Proiezione di file in formato power point “La signora delle caldarroste” ; realizzazione di una castagna burattino da regalare ai bambini ; laboratorio delle castagne

“IL CERCHIO DEL MATTINO” attività di presentazione della giornata e racchiude il momento delle presenze, del calendario, dell’osservazione e del riconoscimento del tempo meteorologico. E’ il tempo dedicato all’ascolto, al confronto.

“IMPARO A FARE DA SOLO” attività di “routine” in cui l’attenzione agli aspetti legati all’autonomia vengono pensati e organizzati in modo da permettere una maggiore padronanza di movimento dei bambini all’interno della scuola.

“ UNA SORPRESA IN OGNI STAGIONE” sono le attività legate ai mutamenti stagionali e alle più importanti feste che si svolgono in quella determina stagione.

“MI MUOVO, DISEGNO, SCRIVO” è il percorso dedicato ai bambini dell’ultimo anno che riguarda l’avvicinamento alla lingua scritta partendo dai giochi motori e dall’affinamento della motricità fine per arrivare attraverso la valorizzazione della scrittura spontanea a contestualizzare l’interesse dei bambini verso l’esplorazione della scrittura e della lettura



Percorso interdisciplinare:

“ACCOGLIENZA”

PRIMA FASE: L'INSERIMENTO

Il primo contatto con le famiglie si è avuto nel mese di giugno. In questa prima riunione si è valutata l'esigenza dei genitori rispetto alla data di ingresso del bambino nella scuola, e sono stati seguiti dati criteri di precedenza legati al lavoro e a particolari situazioni.

Per tutti i bambini sono state stabilite due giornate di conoscenza con orario ridotto : 10.00 -11.30.

Dal terzo giorno le insegnanti in accordo con le famiglie valuteranno la permanenza e l'orario dei bambini a scuola, questo per rispettare l'individualità e la capacità di abituarsi all'assenza delle figure di riferimento del singolo.

Le attività didattiche dell'inserimento riguarderanno:

- Attività gioco per conoscere i compagni e l'ambiente
- Piccole attività grafico-pittoriche per decorare la sezione
- Attività manipolative
- Attività di ascolto(brevi canzoncine e racconti)
- Giochi di orientamento nella scuola
- Esplorazione degli angoli e del materiale ludico
- Scansione della giornata e delle “routine”
- Attività di riordino della sezione

SECONDA FASE: IL “PROGETTO ACCOGLIENZA”

Se la fase di inserimento dei bambini si esaurisce in tempi brevi e programmati con le famiglie, l'accoglienza non può avere una durata o uno spazio prestabilito, ma deve essere una modalità continuativa di porsi nei confronti dei bambini e delle loro figure di riferimento.

Accoglienza significa per noi insegnanti dare spazio e tempo ai bambini, capire le situazioni che si presentano, cogliere le difficoltà, riconoscere la ricchezza individuale, trovare strategie adeguate e funzionali ad un sereno svolgimento della giornata scolastica.

Abbiamo quindi bisogno di conoscere, che non significa solo dare e ricevere informazioni, ma condividere le esperienze e i vissuti con i quali cogliere i punti di forza su cui possiamo investire e le criticità da non sottovalutare.

In parallelo alle attività legate all'inserimento, dove i bambini sono incoraggiati ad abituarsi all'assenza delle figure di riferimento familiari proponiamo il racconto del libro:

“La caldarrostaia” Autori Oscar Morales, Joan Antja (fonte Internet)

Questo libro dal contenuto molto semplice legato alla stagione autunno e alla raccolta delle castagne, farà da contenitore ad attività che aiuteranno i bambini ad abituarsi ai ritmi della giornata scolastica, stimolando la loro curiosità verso l’ambiente, il gioco di gruppo e i materiali grafico-pittorici.

Attraverso la manipolazione, la pittura, il gioco motorio, il teatro e l’interazione con i compagni, i bambini troveranno un loro spazio di azione, una propria modalità di esserci e di stabilire relazioni all’interno del gruppo.

Il Libro “La caldarrostaia” farà da anello di collegamento al laboratorio “la Castagnata e le castagne” che si terrà nella nostra scuola il 7 e 14 novembre con gli esperti della “Cascina dei Fiori “ di Bergamo.

Successivamente ci sarà un momento di aggregazione di tutti i bambini della scuola dove i nuovi inseriti verranno festeggiati dai compagni più grandi. In quell’occasione i bambini porteranno a casa un burattino a forma di castagna creato da loro.

Obiettivi

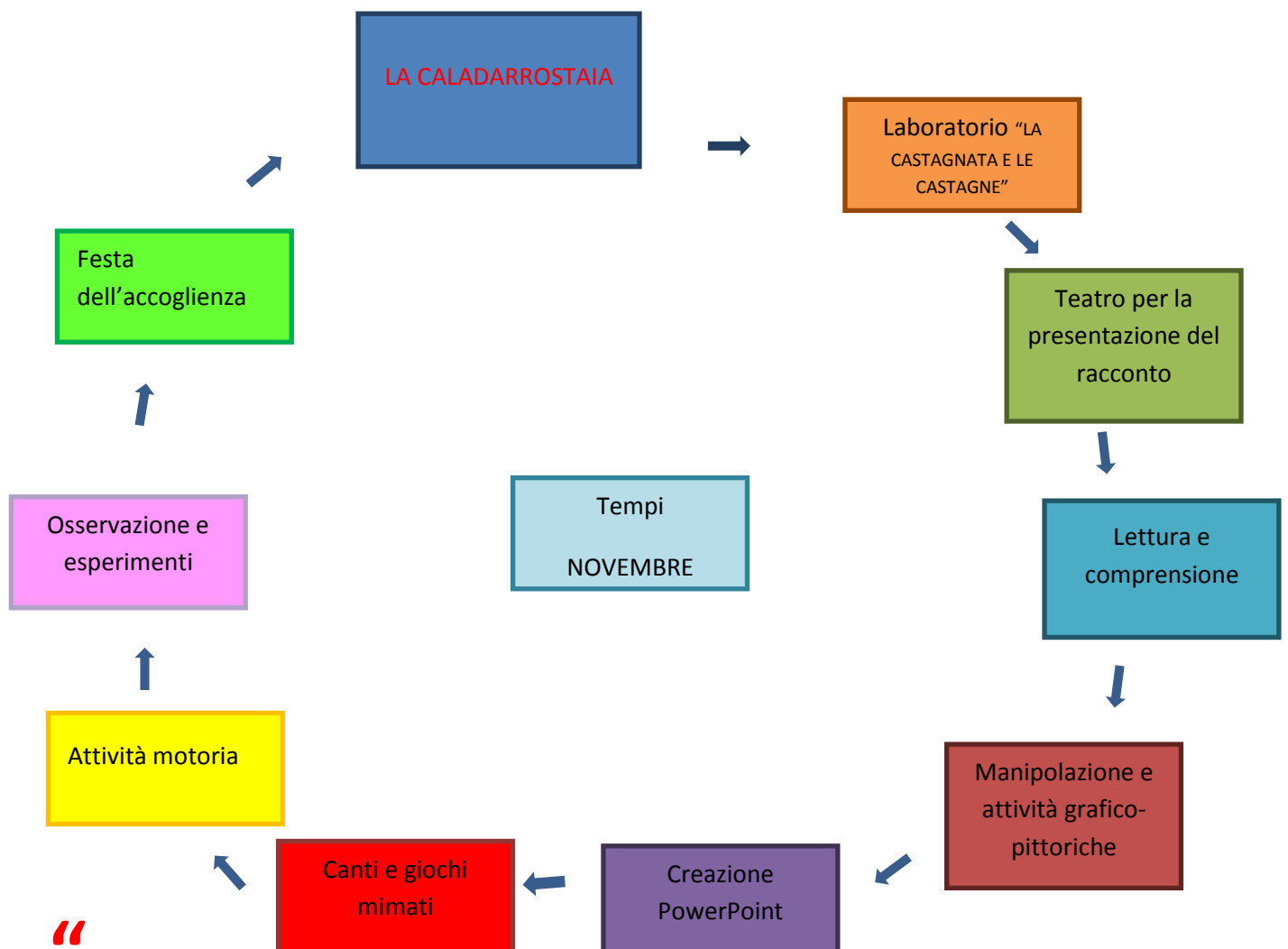
<u>Campi di esperienza</u>	<u>Competenza</u>		
	<u>Primo anno</u>	<u>Secondo anno</u>	<u>Terzo anno</u>
<u>Il se e l’altro</u>	1. Superare gradualmente e in modo positivo il distacco dalle figure di riferimento parentali.	1. Favorire il riadattamento all’ambiente scuola e alle attività didattiche. 2. Vivere l’accoglienza dell’altro come momento importante e significativo	1. Favorire l’autonomia all’interno della scuola e nelle relazioni. 2. Aiutare i compagni più piccoli a superare il momento del distacco proponendosi come tutor nell’esplorazione dei giochi e del materiale
<u>Il corpo e il movimento</u>	1. Conoscere lo spazio scuola attraverso il movimento. 2. Favorire la relazione giocando con il corpo e partecipare a piccoli giochi di gruppo	1. Elaborare insieme giochi e gesti capaci di dare il benvenuto. 2. Giocare insieme in uno spazio attrezzato.	1. Giocare insieme e condividere le potenzialità del gruppo
<u>Immagini, suoni e colori</u>	1. Manipolare e trasformare materiali esplorando diverse forme espressive. 2. Usare il linguaggio verbale per comunicare e interagire. 3. Seguire semplici ritmi	1. Usare con intenzionalità i mezzi espressivi Verbali e non 2. Seguire e produrre semplici ritmi	1. Condividere con gli altri esperienze, racconti, giochi in uno spazio comune. 2. Rendere visibili le proprie emozioni a livello grafico e verbale 3. Seguire, produrre e inventare semplici ritmi
<u>I discorsi e le parole</u>	1. Esprimere e comunicare i propri bisogni	1. Saper raccontare e raccontarsi per giocare e conoscere	1. Rielaborare e comunicare esperienze, vissuti e racconti
<u>La conoscenza del mondo</u>	1. Sentirsi accolti e motivati a nuove esperienze e scoperte	1. Esplorare ed utilizzare materiali diversi ed essere in grado di gestirli con l’aiuto dei compagni o dell’adulto	1. Esplorare ed utilizzare materiali diversi ed essere in grado di gestirli senza l’intervento dell’adulto
<u>Cittadinanza e costituzione</u>	1. Favorire l’adattamento a nuove regole	1. Riconoscere le regole legate ai diversi contesti di vita	1. Riconoscere le regole legate ai diversi contesti di vita 2. Saper riordinare lo spazio come forma di rispetto per l’altro

ATTIVITA' DIDATTICHE

- Proiezione del file in formato power point "La Caldarrostaia"
- Rielaborazione grafica del racconto
- Realizzazione di una castagna burattino con cartoncino e tecniche varie
- Laboratorio "La castagnata e le castagne" con gli esperti della Cascina dei fiori
- Organizzazione festa dell'accoglienza
- Prosecuzione delle attività didattiche con il Progetto "Buon appetito ...piatto pulito" (le attività sono spiegate nella mappa del percorso)

TEMPI E SPAZI

- Mesi di ottobre e novembre
- Gli spazi interessati sono: il giardino, i saloni, le sezioni



IL CERCHIO DEL MATTINO”



Ritrovarsi in “cerchio”, o comunque in una posizione in cui tutti sono visibili agli altri, è un momento fondamentale per l’intera giornata scolastica. Tutti gli argomenti trattati nei percorsi interdisciplinari passano attraverso “il cerchio del mattino”, perché è un momento di ascolto dove ogni contributo ed intervento viene valorizzato, ogni distrazione viene riavvolta nel gruppo. Stare insieme per un tempo definito, con regole precise, abitua gradualmente il bambino a condividere parole, spazi, tempi, emozioni.

La giornata ha inizio con l’appello che non è solo la rilevazione meccanica delle presenze, ma attraverso giochi diventa vera e propria attività logico-matematica : Chi c’è? Chi manca? Contiamo i bimbi presenti? Quanti sono i bimbi che mancano? Quante femmine? Quanti maschi? E così via...

Proseguiamo poi con il calendario legato ai numeri e ai giorni della settimana e al riconoscimento del tempo meteorologico anche per queste attività entra in gioco l’osservazione e la registrazione dei dati sul cartellone predisposto (ogni sezione ha la sua modalità).

Il ritrovarsi in cerchio è un momento privilegiato per narrare il proprio vissuto, i bambini sentono il bisogno di raccontarsi, emergono così episodi legati alle vacanze, ad esperienze significative, ad incontri che non hanno spesso un ordine cronologico, ma che sono fondamentali per il linguaggio, i bambini imparano ad esprimersi per far capire agli altri una loro avventura o emozione.

Finite le attività di introduzione abbiamo la presentazione dell’attività didattica, di quello che andremo a fare durante la giornata. Organizzare verbalmente la giornata con i bambini li rende sicuri e partecipi alle esperienze.

“IMPARO A FARE DA SOLO”

Le “ROUTINE” sono momenti fondamentali necessari all’armonico svolgersi della giornata scolastica. Le insegnanti danno a queste attività, spesso ritenute secondarie, un’intenzionalità educativa, perché le azioni e i gesti che sono divenuti per noi adulti patrimonio personale fatto di automatismi sono invece per i bambini un vero campo di scoperta e conquista in cui sperimentare e crescere.

Un semplice gesto nasconde una serie di operazioni fisiche e mentali che richiedono:

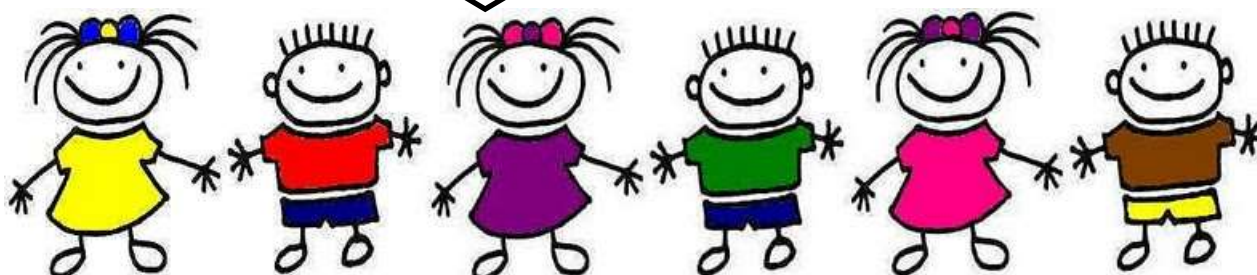
- Osservazione e considerazione del problema da risolvere (sfilare o infilare un indumento, abbottonare o sbottonare, calzare una scarpa, versare l’acqua in un bicchiere...).
- Sperimentare attraverso tentativi, per prova ed errore, di soluzione del problema.
- Applicazione di concetti e verifica dell’esattezza dei concetti applicati: - temporali prima-dopo, - topologici dentro-fuori-attraverso - consequenzialità logica ad azione
corrisponde un risultato.
- Coordinamento oculo-manuale le abilità e l’educazione del movimento della mano e del corpo per compiere gesti collaborativi tra le mani, le dita, la postura e gli oggetti.
- La sensazione che il bambino coglie dallo sforzo fisico e mentale richiesto dall’azione e dalla concentrazione necessaria al gesto che compie.

Il ripetere di queste operazioni, l’andare per tentativi porta ad interiorizzare il gesto e a renderlo automatico: il bambino diventa “AUTONOMO”. Crescere significa rafforzare la propria sicurezza di base che è il fondamento per ogni altro apprendimento. Avere il tempo e lo spazio per “FARE” aumenta l’interesse a prendere l’iniziativa, mettersi alla prova, confrontarsi con la realtà e definire la propria identità in rapporto agli altri.

Le attività di Routine rientrano in ogni momento della giornata educativa:

Entrata	Svestirsi, vestirsi, togliere, calzare, abbottonare, sbottonare...
Attività e giochi spontanei	Organizzare, scegliere, portare, appoggiare, aprire, disporre, riordinare
Percorsi interdisciplinari	Gestire lo spazio, il foglio, gli strumenti grafici, il tavolo, la sedia...
Servizi igienici e cura personale	Svestirsi, vestirsi, abbottonare, sbottonare uso corretto dei sanitari, prima-dopo, uso del sapone...
Pranzo	Uso dello spazio, della tovaglietta, del bicchiere, del piatto, delle posate...
Attività e giochi in giardino	Svestirsi, vestirsi, togliere, calzare, abbottonare, sbottonare...Uso dei giochi, dello spazio...
Attività pomeridiane	Riordino, cura dei materiali, organizzazione dello spazio e dei giochi...
Uscita	Saluto Svestirsi, vestirsi, togliere, calzare, abbottonare, sbottonare...

Noi possiamo provare a fare da soli!!! Ci



PROGETTO DIDATTICO

BUON APPETITO ... PIATTO PULITO!



MOTIVAZIONE:

Creare nella scuola dell'infanzia un percorso di educazione alimentare, significa aiutare il bambino ad avvicinarsi al cibo in modo curioso, con atteggiamenti consapevoli e positivi.

Nella società attuale mangiare è diventato un fatto meccanico, automatico, programmato, a volte ritenuto superfluo, sul quale non si perde tempo a riflettere. Lo dobbiamo fare più volte al giorno, tutti i giorni e possibilmente farlo con quello che più ci piace. Da qui la perdita del valore del cibo come momento di conoscenza, aggregazione e condivisione. I bambini sono risucchiati in questo vortice di comportamenti alimentari scorretti, che sono diventati comunque la normalità; ma il cibo è affettività ed emotività e per questo deve essere valorizzato ogni suo aspetto di conoscenza, di tradizione e di ritualità.

Partendo dall'esperienza alimentare quotidiana, che avviene all'interno della scuola, proponiamo attività di laboratorio basandoci su tre regole fondamentali del "mangiar bene": la conoscenza del cibo, il piacere e la convivialità. Il percorso si avvale di strumenti fondamentali molto vicini alla realtà della scuola dell'infanzia, la lettura di storie divertenti, le scoperte sensoriali attraverso la manipolazione, l'osservazione "curiosa" e la verbalizzazione delle idee/esperienze, consentono la creazione di un puzzle in cui ogni tassello consentirà di esplorare una parte molto importante del vissuto individuale e familiare e renderà i bambini più aperti a sperimentare nuovi cibi e sapori. Il quadro non terminerà mai, ma è bello poter iniziare inserendo i primi tasselli, che abitualmente

sono i più difficili da trovare ed inserire in un puzzle.

Maggio- ottobre 2015 Milano EXPO il tema fondamentale che la manifestazione affronterà sarà quello del cibo, proponendo dibattiti, esposizioni e confronti tra più paesi. Il fine è quello di promuovere l'idea e il diritto di ogni individuo ad avere un'alimentazione sana, sicura e sufficiente. Pensando all'Expo abbiamo ritenuto stimolante intraprendere un lavoro informativo ed educativo, in grado di favorire, attraverso la riflessione e le nuove esperienze/conoscenze, una diversa considerazione e un nuovo approccio al cibo.

Campi di esperienza	Competenza		
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno
<u>Il se e l'altro</u>	1. Accetta di partecipare ad attività proposte dov'è coinvolto il piccolo e grande gruppo.	Accetta e interagisce con il piccolo e grande gruppo in attività proposte o strutturate.	1. Collabora con il gruppo di riferimento per la buona riuscita dell'attività assegnata. 2. Collabora e rispetta i tempi degli altri
<u>Il corpo e il movimento</u>	1. Si muove con padronanza in uno spazio conosciuto. 2. Partecipa a giochi di movimento. 3. esercita le proprie potenzialità sensoriali	1. Si muove con padronanza e organizza gli spazi conosciuti e le proprie attività. 2. Partecipa ed elabora graficamente giochi di movimento. 3. esercita le proprie potenzialità sensoriali	1. Si orienta nello spazio conosciuto senza difficoltà, organizza gli spazi rispetto ai concetti topologici nell'ambiente e sul foglio. 2. Partecipa, elabora e motiva graficamente giochi di movimento. 3. esercita le proprie potenzialità sensoriali 4. conosce il proprio corpo e consegue pratiche corrette di cura di sé e di igiene.
<u>Immagini, suoni e colori</u>	1. Manipolare e trasformare materiali esplorando diverse forme espressive. 2. Usare il linguaggio verbale per comunicare e interagire. 3. Seguire semplici ritmi	1. Usare con intenzionalità i mezzi espressivi Verbali e non 2. Seguire e produrre semplici ritmi	1. Condividere con gli altri esperienze, racconti, giochi in uno spazio comune. 2. Rendere visibili le proprie emozioni a livello grafico e verbale 3. Seguire, produrre e inventare semplici ritmi
<u>I discorsi e le parole</u>	1. Esprimere brevi esperienze	1. Raccontare brevi esperienze o esperimenti in ordine cronologico.	1. Raccontare, rielaborare e comunicare esperienze, vissuti osservati in ordine cronologico e rappresentali graficamente. 2. utilizza un linguaggio adeguato per farsi capire.
<u>La conoscenza del mondo</u>	1. Scoprire le diversità dei materiali attraverso la manipolazione. 2. Aggiungere, togliere e valutare la quantità. 3. Osservare e avvicinarsi con curiosità ad un fenomeno.	1. Fare ipotesi e deduzioni e ricercare soluzioni attraverso la sperimentazione.	1. Fare ipotesi e deduzioni, discutere, confrontare i punti di vista. 2. Riflettere e memorizzare le esperienze fatte e le conoscenze condivise. 3. Interrogarsi sulle sperimentazioni effettuate e descriverle. 4. Applicare ai fatti sperimentati concetti scientifici.
<u>Cittadinanza e costituzione</u>	1. Rispetta le regole concordate e lavora in gruppo con correttezza 2. Aiuta nel riordino della sezione 3. A tavola si comporta in modo corretto "Piccolo galateo dei bambini".		

Mappa del percorso:

Sono goloso di:

- golosità in conversazione
- golosità in manipolazione
- golosità in grafico
- tombola degli alimenti

Origine degli alimenti

Conoscenza e

manipolazione con :

- laboratorio "dal latte al formaggio"
- laboratorio "dal seme, al grano, alla farina, al pane"

RACCONTO:



"PEPPONE IL CUOCO GOLOSONE"

Mangio perché:

- canzoni
- filastrocche
- conversazioni
- se mangio sono ...
- se non mangio sono ...
- mangio per ...

Il galateo a tavola:

- canti
- conversazioni
- rappresentazioni grafico pittoriche delle principali regole dello stare a tavola

Mangio quando:

- indagine
- conversazioni
- la ruota dei pasti
- attività logico matematiche (associazione, classificazione)

Colori da mangiare

Viva frutta e verdura!:

- esperienze di assaggio
- facciamo la spremuta
- rielaborazioni grafiche delle esperienze
- racconti
- conversazioni
- una storia "fruttuosa"
- attività logico matematiche
- istogramma

Giochiamo con gli alimenti e i loro colori:

- gioco simbolico
- attività grafico pittoriche: stamping e centrifuga.

Percorso interdisciplinare :

“IO SONO...TU SEI...”

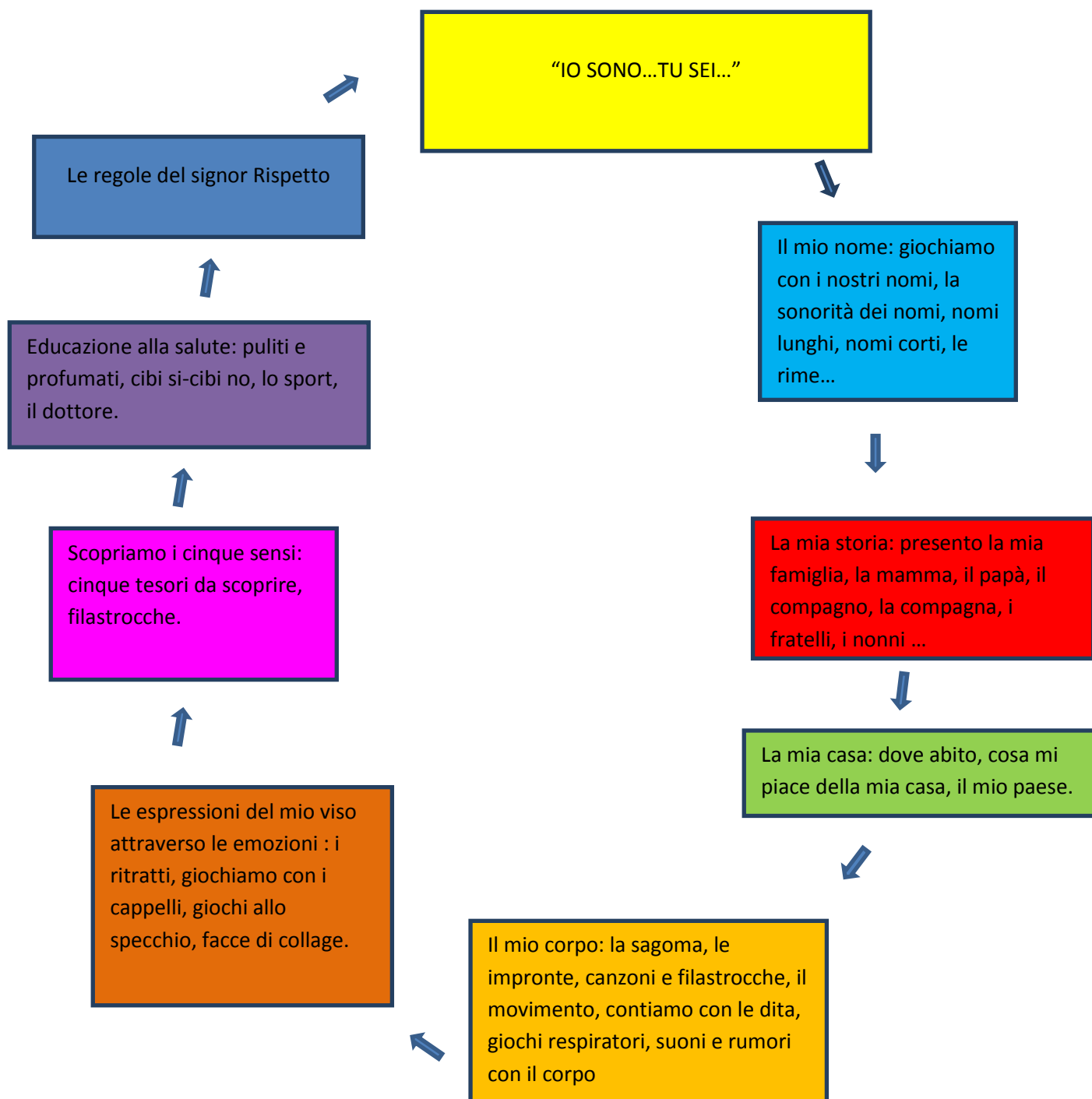
Il corpo è il primo strumento di conoscenza dei bambini, con cui vengono strutturati i processi cognitivi: la memoria, l'attenzione, la percezione e il linguaggio, attraverso il gioco motorio e sensoperceptivo il bambino è in grado di esplorare se stesso, gli altri e l'ambiente. Obiettivo della scuola dell'infanzia è quello di predisporre attività didattiche che conducano i bambini a riconoscere l'unicità del proprio corpo con le sue possibilità esplorative, comunicative, percettive, di controllo posturale e dinamico. La “REGOLA” è la modalità di approccio alla fisicità e alla conoscenza dell'altro e dell'ambiente. E' ciò che contiene la fase esplorativa del bambino, avviandolo a comprendere che la vita in comunità può presentare situazioni conflittuali in cui bisogna accettare compromessi rimanendo liberi di esprimere il proprio pensiero.

Obiettivi

<u>Campi di esperienza</u>	<u>Competenza</u>		
	<u>Primo anno</u>	<u>Secondo anno</u>	<u>Terzo anno</u>
<u>Il se e l'altro</u>	1. Accetta e partecipa ad attività motorie insieme ad altri	1. Cerca il coinvolgimento dei compagni nei giochi motori, organizza piccoli giochi autonomamente.	1. Riconosce e rispetta le differenze fisiche, personali e di genere
<u>Il corpo e il movimento</u>	1. Sviluppa la coordinazione globale 2. partecipa a giochi di tipo simbolico 3. sviluppa la coordinazione oculo-manuale	1. Percepisce, conosce e usa lo schema corporeo. 2. Potenziare la motricità fine 3. Condivide modalità di gioco	1. Usa il movimento come espressione, seguendo indicazioni con controllo. 2. Potenziare e raffinare la motricità fine 3. Riconoscere ed usare i parametri spaziali 4. Agire a livello motorio in un contesto di gruppo
<u>Immagini, suoni e colori</u>	1. Sperimentare tecniche espressive verbali e non 2. Strutturare un primo schema corporeo	1. Rappresentare lo schema corporeo	1. Verbalizzare esperienze corporee 2. Conoscere e rappresentare lo schema corporeo in movimento
<u>I discorsi e le parole</u>	1. verbalizzare esperienze corporee 2. Racconta brevi vissuti	1. verbalizzare esperienze corporee ed emozioni legate a vissuti 2. Racconta brevi vissuti	1. Verbalizzare e raccontare esperienze motorie ed emozioni 2. Saper spiegare verbalmente regole di gioco e di contesto 3. Racconta episodi della sua storia personale
<u>La conoscenza del mondo</u>	1. Discriminare oggetti in base a criteri dati	1. Discriminare, raggruppare oggetti in base a criteri dati	Discriminare, raggruppare, contare e rappresentare simbolicamente oggetti in base a criteri dati.
<u>Cittadinanza e costituzione</u>	1. Condividere regole 2. Rispettare l'unicità dell'altro		

ATTIVITA' DIDATTICHE: I contenuti di questo nucleo tematico sono molteplici spaziano dalla storia personale di ogni singolo bambino all'attività motoria legata ai progetti didattici in atto.

- Il mio nome: giochiamo con i nostri nomi, la sonorità dei nomi, nomi lunghi, nomi corti, le rime...
- La mia storia: presento la mia famiglia, la mamma, il papà, il compagno, la compagna, i fratelli, i nonni ...
- La mia casa: dove abito, cosa mi piace della mia casa, il mio paese.
- Il mio corpo: la sagoma, le impronte, canzoni e filastrocche, il movimento, contiamo con le dita, giochi respiratori, suoni e rumori con il corpo
- Le espressioni del mio viso attraverso le emozioni : i ritratti, giochiamo con i capelli, giochi allo specchio, facce di collage.
- Scopriamo i cinque sensi: cinque tesori da scoprire, filastrocche.
- Educazione alla salute: puliti e profumati, cibi si-cibi no, lo sport, il dottore.
- Le regole del signor Rispetto



Percorso interdisciplinare:

“BLA,BLA,BLA...un mare di storie”

I racconti sono uno strumento fondamentale per molteplici attività, che si svolgono all'interno della scuola dell'infanzia. Attraverso l'attività di narrazione le insegnanti creano un "contenitore" di emozioni e di esperienze, in cui il bambino ritrova se stesso, i suoi vissuti e una situazione interattiva piacevole dove sviluppare le proprie competenze.

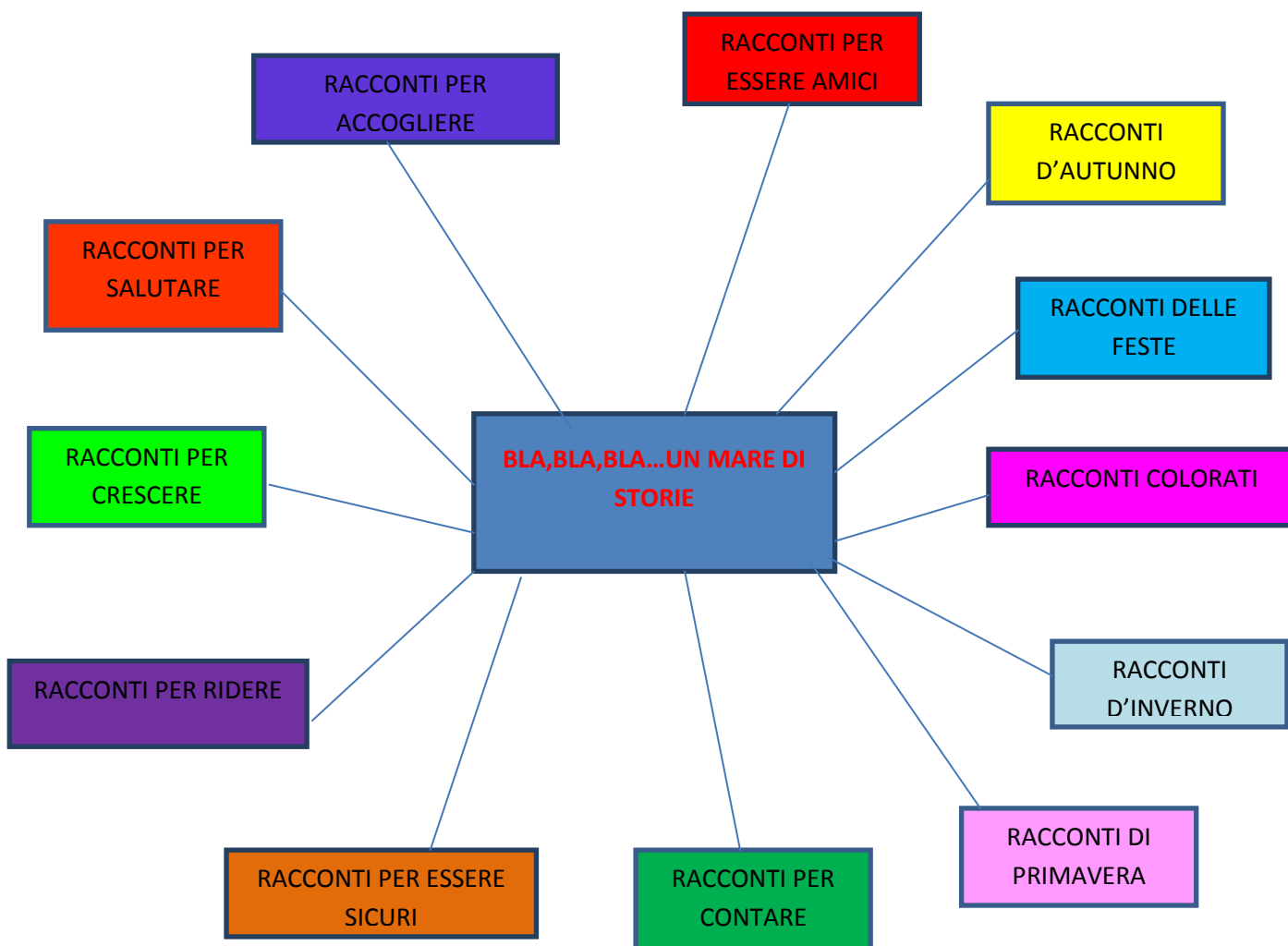
Il libro oltre ad essere un interessante strumento di gioco, consente di ottenere altri risultati in termini educativi:

- Favorisce la creatività e la curiosità
- Aiuta a costruire un'identità e un'attività di gruppo condivisa (regole di ascolto, di intervento, rispetto...)
- Attua l'elaborazione cognitiva e immaginativa
- Stimola la comprensione e la produzione verbale
- Permette giochi di movimento per il consolidamento della percezione di se e del proprio corpo
- Fa acquisire ai bambini concetti spazio-temporali e numerici utili all'area logico-matematica.

L'utilizzo del libro e più precisamente del racconto, permette di tradurre in esperienze gli obiettivi contenuti nelle "Indicazioni Nazionali per il curricolo", in modo trasversale a tutti i campi di esperienza.

Il "contenitore di storie" nasce da una continua ricerca e adattamento attuata dalle insegnanti, per offrire ai bambini una vasta gamma di racconti narrativi e descrittivi. La scelta dei libri è legata al gusto personale, all'età dei piccoli fruitori, agli obiettivi che le docenti si pongono di far raggiungere attraverso il loro utilizzo.

Lo schema, di seguito proposto, riassume un unico percorso condiviso dalle cinque sezioni, ma al suo interno ogni docente può calibrare, condividere, creare a suo piacimento il percorso da attuare con i bambini.



OBIETTIVI

Gli obiettivi sono contenuti nella tabella delle competenze dei tre nuclei tematici.

PERCORSO DIDATTICO:

- Lettura di racconti
- Lettura di immagini
- Teatro e drammatizzazioni
- Conversazioni e attività ludiformi a tema
- Attività di osservazione, di seriazione, di classificazione e raggruppamento rispettando le consegne date
- Attività motorie e giochi motori imitativi
- Attività di decorazione degli ambienti scolastici
- Attività grafico-pittoriche-manipolative di tipo laboratoriale.

“Una sorpresa in ogni stagione”

Valorizzare l’esperienza diretta, che ogni bambino compie nel quotidiano con l’ambiente naturale e sociale, significa promuovere l’incontro con situazioni problematiche, in cui la curiosità spinga i nostri piccoli a formulare ipotesi ad elaborare schemi logici e strategie di pensiero. I bambini vengono costantemente invitati ad esprimere attraverso la comunicazione verbale e grafico- pittorica manipolativa le proprie osservazioni, in modo da essere costantemente stimolati ad avere un’autonomia di pensiero, una maggiore capacità di attenzione e una crescente fiducia nelle proprie competenze.

Obiettivi

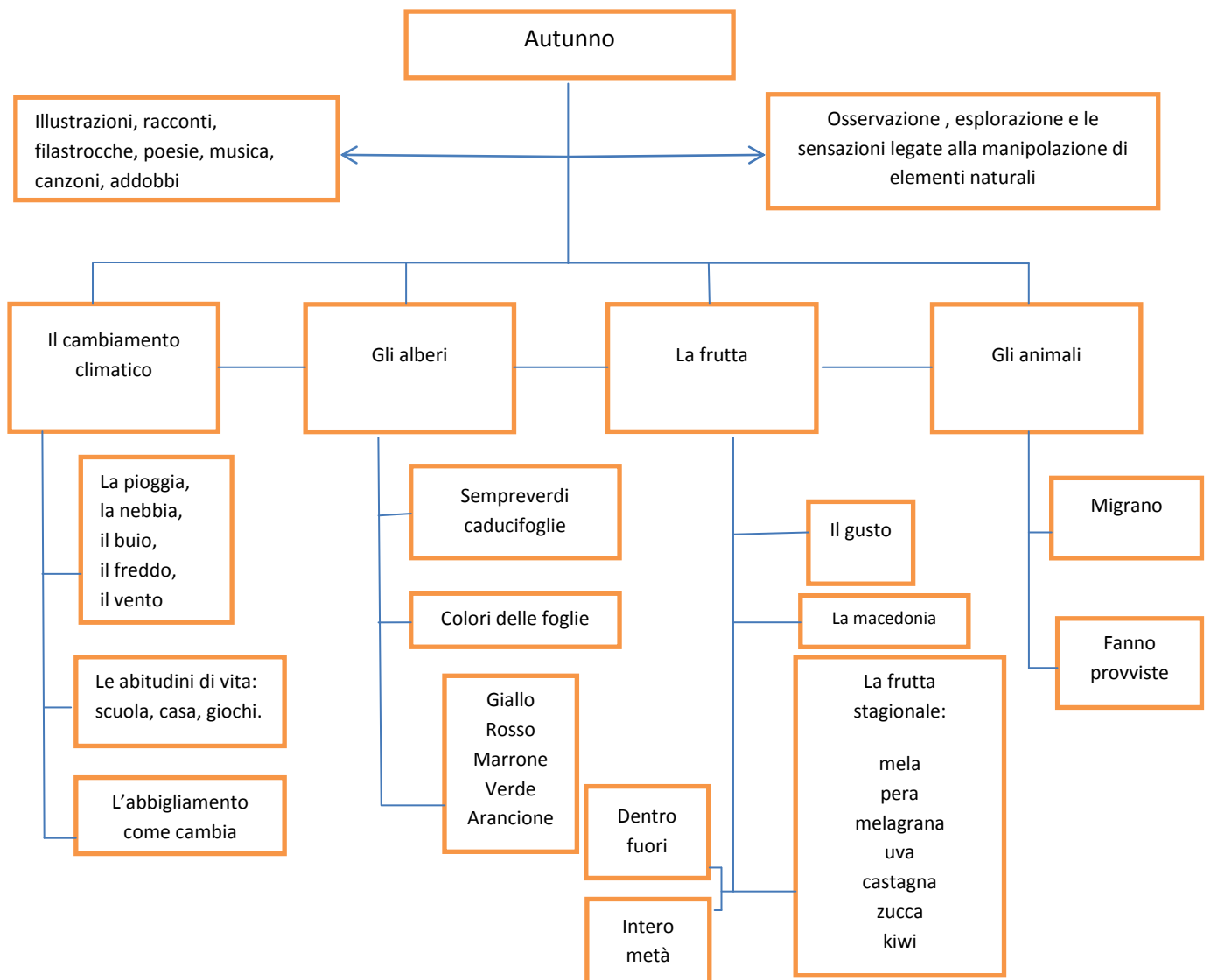
Campi di esperienza	Competenza		
	Primo anno	Secondo anno	Terzo anno
<u>Il se e l’altro</u>	1. Vivere con fiducia e serenità le proposte.	1. Lavorare in piccolo gruppo.	1. Collaborare con il gruppo per la riuscita di una consegna.
<u>Il corpo e il movimento</u>	1. Giocare con il corpo, il gesto, la parola. 2. Sviluppare la coordinazione globale e oculo-manuale.	1. Raccontare brevi storie attraverso il movimento, la gestualità, la mimica facciale. 2. Potenziare la motricità globale e fine.	1. Sperimentare nuove possibilità comunicative con una pluralità di linguaggi. 2. Potenziare e raffinare la motricità fine. 3. Riconoscere ed usare i parametri spaziali. 4. Agire a livello motorio in un contesto di gruppo.
<u>Immagini, suoni e colori</u>	1. Rappresentare espressioni emotive con varie tecniche. 2. Utilizzare i materiali a disposizione con creatività.	1. Sperimentare in modo creativo materiali tecniche per la coloritura per rappresentare la realtà.	1. Rappresentare graficamente utilizzando tecniche conosciute le esperienze vissute . 2. Ricostruire in modo logico un racconto o un vissuto e saperlo riprodurlo graficamente.
<u>I discorsi e le parole</u>	1. Verbalizzare esperienze.	1. Verbalizzare esperienze emozioni legate a vissuti. 2. Inventare dialoghi tra due personaggi giocando con le parole. 3. Ampliare la produzione lessicale.	1. Verbalizzare e raccontare esperienze. 2. Costruire brevi racconti legati al contesto ambientale. 3. Manipolare in forma di gioco storie. 4. Ampliare la produzione lessicale.
<u>La conoscenza del mondo</u>	1. Discriminare oggetti in base a criteri dati: grande-piccolo, colore, dimensione. 2. Individuare nell’ambiente aspetti stagionali. 3. Riconoscere e nominare animali. 4. Compiere associazioni in base ad una relazione. 5. Riconoscere le quantità numeriche fino al 5. 6. Usare i descrittori: liscio, ruvido, morbido, duro, dolce, salato....	1. Discriminare, raggruppare oggetti in base a criteri dati: grande-piccolo, colore, dimensione. 2. Stabilire relazioni temporali prima-dopo. Orientarsi nello spazio usando indicatori dentro e fuori, davanti- dietro. Individuare quantità tanto-poco-niente/nessuno. 3. Sperimentare osservazioni di tipo scientifico 4. Organizzare uno spazio circoscritto con oggetti o segni grafici.	1. Discriminare, raggruppare, contare e rappresentare simbolicamente oggetti in base a criteri dati: dimensione, forma, colore, appartenenza. 2. Ordinare in ordine crescente /decrescente. 3. Registrare dati e metterli a confronto. 4. usare gli indicatori primo e ultimo, pranzo e cena. 5. Riconoscere quantità fino al 10 e completare serie numeriche. 6. Associare quantità a

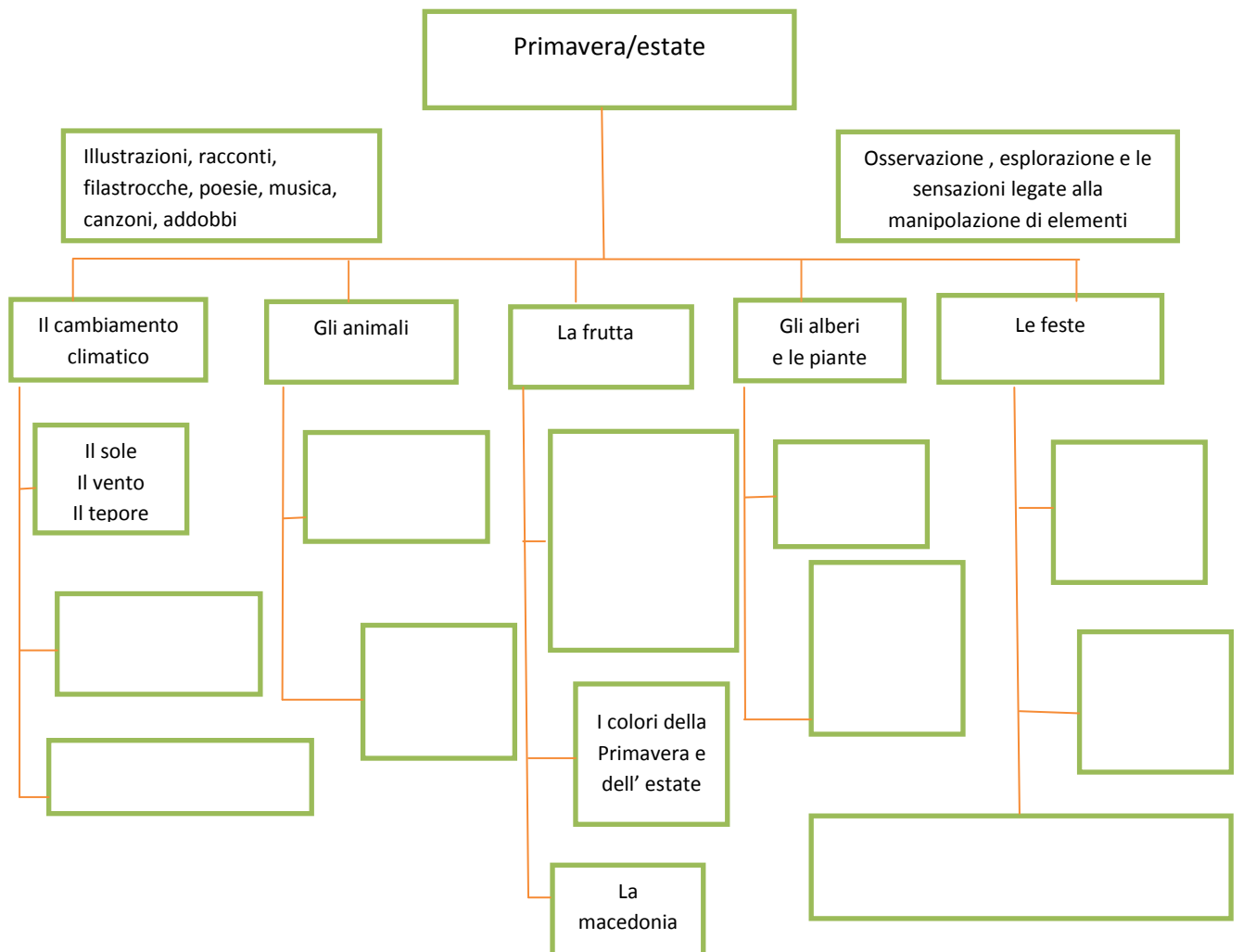
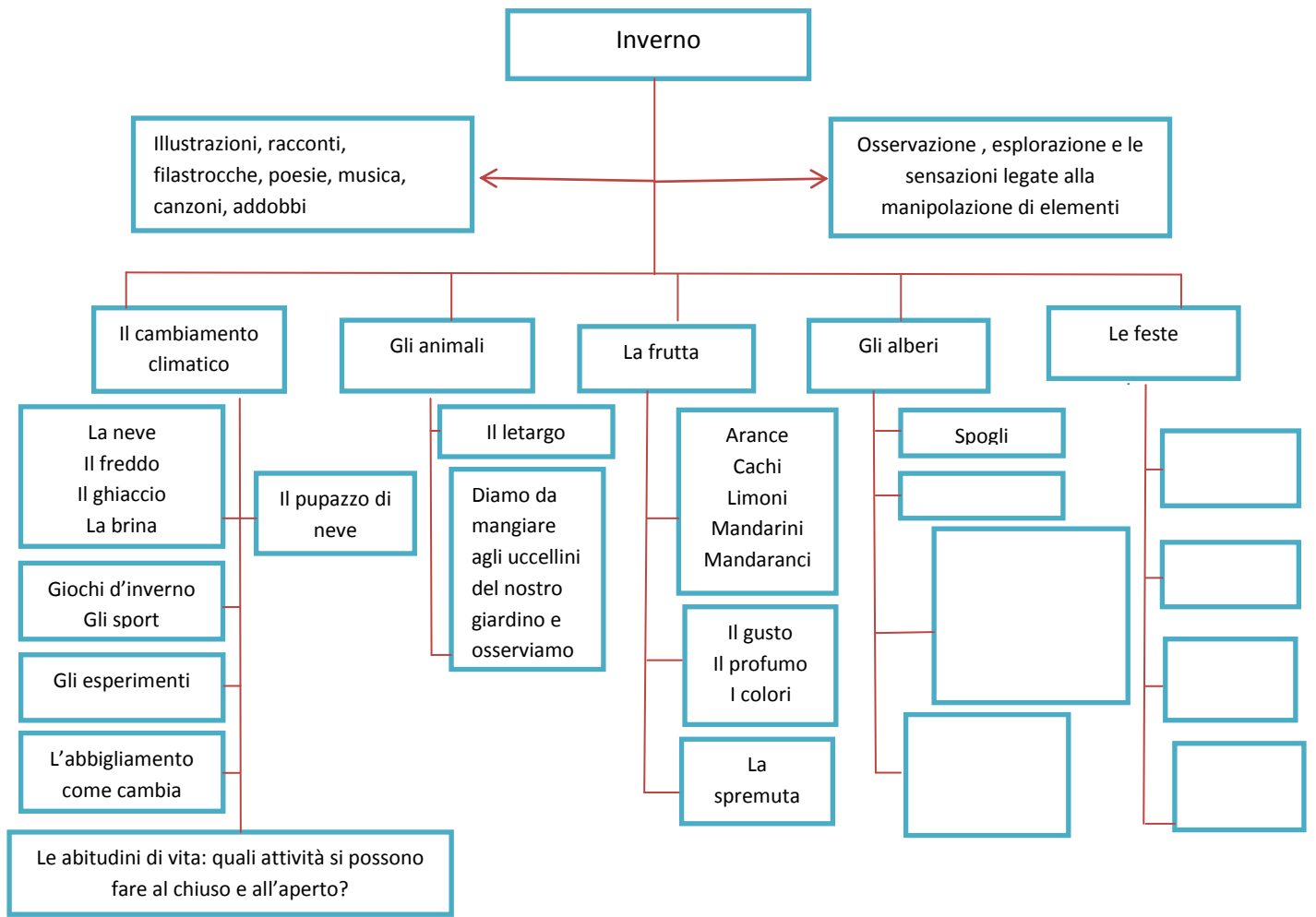
		5. individuare quantità numeriche fino al 6 (dado) 6. individuare appartenenze 7. ricostruire sequenze temporali 8. costruire insiemi in base a criteri di forma, colore, dimensione, genere, appartenenza. 9. formalizzare graficamente le conoscenze.	simbolo numerico fino al 10 6. costruire insiemi in base a criteri di forma, colore, dimensione, genere, appartenenza. 7. Scoprire simmetrie. 8. cogliere i cambiamenti stagionali e cogliere la ciclicità di eventi.
<u>Cittadinanza e costituzione</u>	1. Condividere regole. 2. Individuare e apprezzare le caratteristiche di ciascuno. 3. Organizzare e rappresentare un evento.		

ATTIVITA' DIDATTICHE

- Autunno, inverno, primavera/estate:
 - Illustrazioni, racconti, filastrocche, poesie, musica, canzoni, addobbi inerenti la stagione.
 - Osservazione, esplorazione e le sensazioni legate alla manipolazione di elementi naturali.
 - Il movimento vissuto come espressione del tema delle stagioni.

Schema riassuntivo degli argomenti legati alla stagione:





Percorso didattico per i bambini dell'ultimo anno.

“MI MUOVO, DISEGNO, SCRIVO”

I bambini fin da piccolissimi sono immersi in un mondo di parole, ma anche di scritte e numeri, dall'insegna del supermercato alle copertine dei libri. I piccoli fino ai tre/quattro anni assorbono tutti gli stimoli visivi e via via prendono confidenza con loro. A questa età, però non distinguono ancora le singole lettere: per loro la parola è un tutt'uno. Già a due anni possono riconoscere alcune parole, perché ne hanno memorizzato lo stile grafico. La fascia di età in cui andiamo ad operare, quella dei 5 anni, è caratterizzata dal rafforzamento della memoria logografica quella, cioè l'abilità di riconoscere una parola nel suo insieme, senza isolarne ogni lettera. In questa fase la scuola può valorizzare e potenziare le conoscenze e gli apprendimenti spontanei che i bambini attuano come precursori della lettura e della scrittura, con percorsi mirati e rispettosi dei tempi di ognuno, senza anticipazioni.

Questo percorso si intreccia con tutte le esperienze linguistiche, che il bambino compie a scuola e presenta una parte specifica che riguarda la coordinazione oculo-manuale, la motricità fine e l'orientamento spaziale sul foglio di quaderno detta “pre-scrittura”.

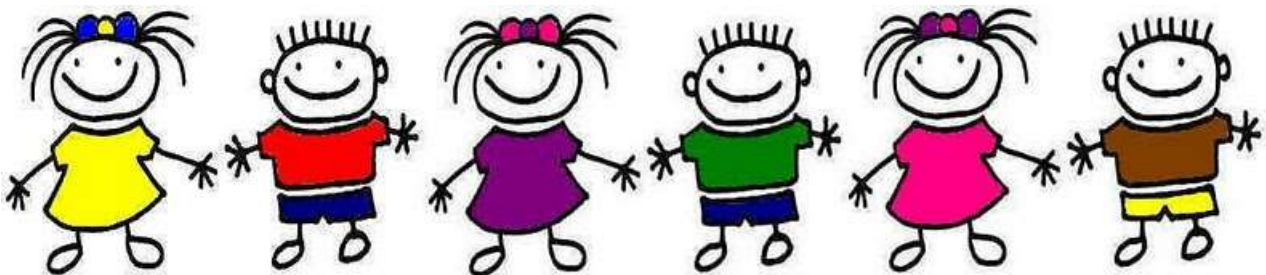
	Obiettivi di competenza
Laboratorio fonologico-narrativo-grafico	<ul style="list-style-type: none">• Rilevare la struttura sonora delle parole riconoscere sillabe, individuare il suono iniziale e finale, i suoni onomatopeici, riconoscere e produrre rime.• Avvicinare alla comprensione della corrispondenza tra suono e forma grafica.• Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura di racconti• Produrre prime scritte con funzione comunicativa
	<ul style="list-style-type: none">• Padronanza dei concetti spazio-temporali nel disegno grafico e nel racconto di esperienze o storie
Pre-scrittura	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare le abilità di orientamento sinistra-destra, in alto- in basso, prima – dopo, in diagonale, da un lato all'altro.• Produrre graficamente simboli sempre più elaborati• Coordinare il movimento della mano e dello strumento grafico rispetto al quadretto di un cm• Ritagliare incollare• Campitura di immagini con matite colorate

ATTIVITA' DIDATTICA

- Giochi motori e cantati
- Giochi sonori con il proprio nome, con le parole
- I cartellini dei nomi
- Le rime matte dei nomi
- Giochi sonori con vocali e consonanti
- Giochi con le storie: sequenze, giochi sillabici
- L'angolo della posta: giochiamo a scrivere lettere e cartoline per i nostri amici

ATTIVITA' DI PRE-SCRITTURA SUL QUADERNO

- GIOCHI MOTORI con il corpo, con le mani e con le dita per tradurre il segno in movimento e viceversa
- MI PRESENTO: il mio nome, quanti anni ho, il mio ritratto, la mia famiglia.
- COMPRENDO E DISEGNO: 5 consegne (esempio "Martina ride con la mamma" verificare la comprensione rispetto la consegna nel disegno Martina deve ridere).
- OPERAZIONI LOGICHE E CONCETTI SPAZIO-TEMPORALI: schede
- ASTE DI DIREZIONE:
 - verticale dall'alto al basso
 - verticale dal basso all'alto
 - orizzontale sinistra- destra
 - unione linee verticali e orizzontali
 - crea dei quadrati rispettando il quadretto del quaderno
 - oblique angolo superiore verso angolo inferiore
 - oblique angolo inferiore verso angolo superiore
 - unione di linee oblique
- CERCHI:
 - semicerchi verso destra e sinistra, verso l'alto e verso il basso
 - unisci i semicerchi : le onde, la lettera s.
- INVENTIAMO CORNICETTE



Percorso educativo inclusivo:

“ Bisogni Educativi Speciali”

“Ogni bambino è un mondo a sé”

Nelle percorsi educativi trattati fino ad ora si è parlato di competenze e di obiettivi posti dalle “Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell’infanzia”, ma la nostra scuola si pone come obiettivo prioritario l’inclusione di tutti i bambini, garantendo la diversificazione degli itinerari formativi rispettando la specificità e le possibilità di sviluppo di ciascuno.

Le situazioni di disagio e difficoltà devono diventare stimolo di miglioramento delle attività che offriamo all’interno dei nostri contesti educativi. Individuare ed essere consapevoli delle situazioni di disagio o di difficoltà ci stimola a trovare soluzioni anche organizzative, per garantire supporto ai nostri piccoli alunni.

Per i bambini con certificazione viene predisposta una programmazione facilitata su nuclei tematici comuni.

DOCUMENTAZIONE:

verifica delle competenze

LA DOCUMENTAZIONE è un prezioso strumento di riflessione e di analisi dei propri percorsi e dei metodi di lavoro attuati con i bambini. E’ un metodo di auto-formazione e di auto-valutazione, perché richiede alle insegnanti di avere consapevolezza:

- 1.della flessibilità progetto educativo pensato,
- 2.della capacità di osservazione e di conoscenza delle competenze dei bambini legate all’età e al contesto,
- 3.della capacità di rivedere le strategie educative confrontandosi con il team di lavoro.

E’ nostra abitudine raccogliere il materiale prodotto dai bambini per costruire una documentazione individuale per ogni bambino attraverso il “raccoltore delle esperienze” e una documentazione collettiva (foto, appunti...),che serve a noi docenti, come arricchimento professionale e memoria dei percorsi attuati.

La verifica dei traguardi di competenza, quindi viene valutata in itinere, attraverso l'osservazione, la contestualizzazione delle esperienze dei bambini e la documentazione delle attività.

Solo per i bambini dell'ultimo anno viene compilata a fine anno una scheda che riassume il livello di competenza raggiunta.

Uscite didattiche

Le uscite didattiche verranno comunicate di volta in volta in base all'organizzazione delle stesse:

- Uscite per recarsi a teatro
- Uscite sul territorio
- Uscite per recarsi in biblioteca
- Partecipazione a laboratori
- Gita di fine anno scolastico

Fine

