

Progettazione Annuale
Anno scolastico 2018/2019

Accoglienza

La Scuola dell'Infanzia è il luogo che in virtù di una pluralità di esperienze qualificanti consente al bambino di scoprire e conseguire gradualmente la padronanza dell'essere, dell'agire e del convivere e pertanto di compiere avanzamenti sul piano della maturazione dell'identità, dello sviluppo, delle competenze, dell'acquisizione e dell'autonomia.

L'ingresso a scuola dei "nuovi" bambini di tre anni, ma anche il rientro per i grandi, coinvolge le sfere più profonde dell'emotività e dell'affettività. E' un evento atteso e temuto, allo stesso tempo, carico di aspettative, di consapevolezze e significati ma anche di ansie per il distacco. Proprio per questo dobbiamo prestare più attenzione al tempo dell'accoglienza prevedendo percorsi in grado di accettare e valorizzare le individualità e le risorse disponibili. Le attività dei primi giorni sono determinanti poiché fanno trasparire lo stile educativo e relazionale della scuola.

Campi di esperienza coinvolti:

Il sé e l'altro

Il corpo e il movimento

Immagini suoni e colori

I discorsi e le parole

La conoscenza del mondo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Il bambino:

- × gioca in modo costruttivo con gli altri e si confronta con bambini e adulti;*
- × pone domande sulle regole del vivere insieme*
- × Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;*
- × Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.*
- × Sa esprimersi per comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.*

- × *Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana;*
- × *Sa raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo*

Obiettivi di apprendimento: *tre- quattro -cinque anni*

- *Apprendere i nomi di compagni e adulti presenti nella scuola*
- *Scoprire le prime regole di comunità.*
- *Riallacciare positivi rapporti con compagni e adulti*
- *Ricordare le regole di vita comune e applicarle.*
- *Costruire relazioni positive con tutti i compagni.*
- *Assumere comportamenti corretti verso compagni e giochi.*
- *Percepire sicurezza nel nuovo ambiente*
- *Giochi psicomotori per sperimentare il contenimento corporeo nello spazio.*
- *Ricerca le possibilità e i limiti della corporeità eseguendo gesti su imitazione.*
- *definire i confini della propria corporeità*
- *Giochi psicomotori di accoglienza e di condivisione*
- *Associare il proprio nome a un simbolo*
- *Rappresentare se stesso attraverso un colore e una realizzazione tridimensionale*
- *Rappresentare i propri vissuti, cooperare con gli altri.*
- *Presentarsi utilizzando frasi semplici di senso compiuto.*
- *Esprimere i propri sentimenti rispettando tempi e modalità.*
- *Riconoscere le proprie emozioni nominandole, dialogando con compagni e insegnante.*
- *Conoscere e utilizzare gli ambienti in modo adeguato.*
- *Compiere le prime operazioni logico- matematiche: classificazione-insiemi.*
- *Concretizzare i concetti astratti di tempo e quantità.*

Attività

- ✓ *Giochi finalizzati alla conoscenza dei compagni e dell'ambiente scuola*
- ✓ *Percepire sicurezza nel nuovo ambiente*
- ✓ *Giochi psicomotori per sperimentare il contenimento corporeo nello spazio*
- ✓ *Associare il proprio nome a un simbolo*
- ✓ *Realizzazione di un pannello policromatico identificativo di sé e della sezione*
- ✓ *Presentarsi utilizzando frasi semplici di senso compiuto*
- ✓ *Ascolto di una storia per giocare a presentarsi e conoscersi nel gruppo.*
- ✓ *Scoperta degli ambienti con l'uso del contrassegno individuale*
- ✓ *Giochi per favorire positive relazioni e per applicare regole comuni*
- ✓ *Ricerca le possibilità e i limiti della corporeità eseguendo gesti su imitazione.*
- ✓ *Rappresentare se stesso attraverso un colore e una realizzazione tridimensionale*
- ✓ *-Realizzazione di un pannello identificativo di sé e di incontro con i compagni.*
- ✓ *Attraverso una lettura di immagini, conversazione guidata sulle vacanze.*
- ✓ *Compiere le prime operazioni logico- matematiche: classificazione-insieme.*
- ✓ *-Costruzione di scatole per il riordino. Operazioni di riorganizzazione degli spazi della sezione e comuni.*
- ✓ *-Costruzione di coefficienti di ordine.*
- ✓ *Giochi per riallacciare ricordare le regole di convivenza.*
- ✓ *-Giochi psicomotori di accoglienza e di condivisione*
- ✓ *Realizzazione di pannelli policromatici per raccontare i ricordi.*
- ✓ *Utilizzo di un canto per parlare di amicizia e giochi collettivi per sperimentarla insieme.*
- ✓ *Preparazione dei cartelloni della sezione: calendario giornaliero e mensile per la registrazione del tempo atmosferico, calendario degli incarichi*

Educazione alla salute "IL Piacere della scoperta"

INTRODUZIONE:

Per i bambini della scuola dell'infanzia, la terra è un elemento quasi magico, da scavare, travasare, trasportare, miscelare...e rappresenta un'opportunità davvero speciale per spaziare attraverso innumerevoli esperienze che partendo dal proprio corpo giungono ad interessare tutto ciò che li circonda. L'intervento didattico che verrà messo in campo non è volto alla trasmissione di conoscenze precostituite o di saperi specifici, ma a una prima scoperta del mondo naturale attraverso il diretto contatto con le cose, gli oggetti, gli ambienti, gli animali. Attraverso queste esperienze, i bambini impareranno gradatamente a osservare, a descrivere e a mettere in relazione.

L'esperienza inizia con la raccolta e l'osservazione della terra. Dall'osservazione e manipolazione di questo materiale emergeranno somiglianze e differenze che andranno a caratterizzare i vari tipi di terreno. Inizia così un percorso di differenziazione progressiva durante il quale i bambini passano da una percezione indistinta della terra come elemento 'povero' di caratteristiche ad una sempre maggiore caratterizzazione attraverso l'affinamento delle capacità di attenzione e percezione. Tale processo può essere favorito dalla messa a punto di attività quali il setacciare (si scopre così che la terra del giardino non è un materiale omogeneo, ma è costituito a sua volta da altri tipi di 'terra': sabbia, rena, pietre, ecc...), il mescolare all'acqua e lasciare asciugare, la semina della stessa pianta in terreni diversi per verificare la differenza di fertilità, ecc.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Stimolare le motivazioni al coinvolgimento e alla partecipazione
- Offrire occasioni di informazione /conoscenza e di confronto con nuove competenze date
- Promuovere nel bambino lo sviluppo di acquisizione percettivo- logico-scientifico
- Stimolare un'attività di manipolazione con fini esplorativi - percettivi
- Favorire la collaborazione e la cooperazione
- Imparare ad amare e rispettare l'ambiente naturale
- Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.

Campo di esperienza coinvolto:
La conoscenza del mondo

Obiettivi di apprendimento 3- 4- 5 anni

- Relazionarsi con un ambiente e materiali nuovi
- Interiorizzare nuove regole e comportamenti legati alla nuova esperienza
- Occuparsi della coltivazione delle piante all'esterno: giardino
- Eseguire alcune fasi della coltivazione (preparazione del terreno)
- Osservare le piante in diversi ambienti
- Scoprire le condizioni indispensabili alla vita vegetale
- Iniziare ad intuire i ritmi di sviluppo
- Confrontare diverse varietà di vegetali
- Classificare, raggruppare e completare delle raccolte
- Cogliere uguaglianze e differenze fra semi, piante ed altri materiali utilizzati
- Misurare, quantificare, ordinare in serie
- Confrontare risultati con ipotesi fatte
- Comprendere interazioni fra ambiente, mondo vegetale e clima
- Conoscere alcune parti della pianta e del fiore
- Costruire ed utilizzare strumenti di misurazione
- Riconoscere quantità numeriche
- Attuare corrispondenze
- Esprimere esperienze, storie e racconti attraverso diverse forme di rappresentazione: disegno, drammatizzazione
- Utilizzare adeguatamente le varie tecniche espressive
- Utilizzare in modo creativo e personale i vari materiali
- Progettare individualmente ed in gruppo

ATTIVITA'

Il percorso coinvolgerà principalmente le abilità pratiche, manuali, motorie, relazionali, in modo da formare una vera e propria «rete» di conoscenze, abilità e competenze suddivise nelle seguenti fasi:

- × Scoperta della terra

- × Preparazione del terreno
- × Osservazione di piantine e semi
- × Messa a dimora in piena terra
- × Semina
- × Osservazione e studio sementi
- × Semina In semenzaio
- × Trapianti
- × Piantine da curare e proteggere
- × Osservazione della crescita e registrazione dati
- × Facciamo alcuni esperimenti semina su cotone imbevuto d'acqua
- × Semina al buio, semina alla luce
- × Verifica dell'esperimento: osserviamo le piantine nate, quali sono le differenze?

MATERIALI:

- × Terriccio universale
- × Argilla espansa
- × Acqua
- × Semi vari
- × Vasi e sottovasi di varie misure
- × Attrezzi da giardino
- × Fogli per il disegno
- × Carta da pacchi, cartoncino
- × Matite, pennarelli
- × Colla
- × Macchina fotografica

METODOLOGIA

E' importante premettere che il percorso metodologico, come avviene quando si cerca di percorrere la strada della ricerca-azione, è da costruire in itinere attraverso l'interazione dei protagonisti del progetto: bambini-adulti-ambiente.

Si seguiranno comunque alcune fasi operative che tendono a realizzare una circolarità fra percezione sensoriale, cognitiva, motricità e ambito relazionale, in un rapporto corpo mente il più possibile unitario ed equilibrato.

Le prime fasi, l'esplorazione dei materiali e la manipolazione, costituiranno l'elemento fondamentale del progetto.

PROGETTO FESTE

La musica, la danza, favoriscono il coordinamento motorio, l'attenzione, la concentrazione, il ragionamento logico, la memoria, l'espressione di sé, il pensiero creativo. Inoltre è un ottimo strumento di socializzazione, danzando il bambino/a impara ad usare il movimento come mezzo di comunicazione.

Campi di esperienza coinvolti:

Linguaggi, creatività espressività

Il corpo e il movimento

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Il bambino:

- × comunica, esprime e racconta attraverso il linguaggio del corpo;
- × si esprime attraverso la drammatizzazione;
- × sperimenta delle prime forme di produzione musicale utilizzando, voce, corpo e oggetti

Obiettivi di apprendimento: 3- 4- 5 anni

- sviluppare la sensibilità all'ascolto;
- sperimentare con il corpo, la voce e piccoli strumenti;
- scoprire e interagire con il silenzio;
- sviluppare il senso ritmico.
- Riconoscere semplici ritmi sonori;
- ascoltare semplici brani musicali;
- memorizzare semplici filastrocche e canti;
- collegare la musica e la voce alla gestualità al ritmo e al movimento del corpo;

ATTIVITA'

- ✓ usare la voce per cantare semplici melodie;
- ✓ giochi motori sul contrasto azione riposo e sul silenzio attivo
- ✓ memorizzare semplici filastrocche e canti;
- ✓ collegare la musica e la voce alla gestualità al ritmo e al movimento del corpo;
- ✓ giochi dedicati al ritmo, al movimento con il contrasto lento-veloce
- ✓ giochi motori e filastrocche per sperimentare pulsazione, andature muovendosi "a tempo" su ritmi lenti e veloci
- ✓ muoversi con la musica in modo coordinato con il gruppo in piccole coreografie;

“LE STAGIONI”

Con questo progetto “Le Stagioni” si vuole proporre l’esplorazione dell’ambiente naturale per accompagnare e sostenere ogni bambino nel suo “viaggio” verso la piacevole scoperta dei fenomeni stagionali legati alla variazione dei colori, dei sapori e dei profumi. Attraverso l’osservazione, la manipolazione, l’esplorazione si vuole proporre un percorso ricco di esperienze sensoriali diversificate.

Campi di esperienza coinvolti:

La conoscenza del mondo

Suoni, immagini e colori

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il bambino:

- osserva, descrive, ordina oggetti e materiali sulla base di criteri o ipotesi; scopre fenomeni stagionali legati alla variazione dei colori, dei sapori e dei profumi.
- utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze; Esprime emotivamente sensazioni derivanti dal contatto con la natura. Sviluppa la capacità di appartenenza e rispetto verso l’ambiente di vita.

Obiettivi di apprendimento: 3 – 4 -5 anni

- ✓ raccogliere informazioni attraverso i sensi;
- ✓ conoscere le caratteristiche di vari materiali,
- ✓ lavorare con vari materiali per sviluppare la manualità e affinare differenti percezioni;
- ✓ usare diverse tecniche espressive.
- ✓ formulare ipotesi e previsioni relative ai fenomeni osservati e verificarli;
- ✓ operare classificazioni;
- ✓ organizzare i dati dell’esperienza;
- ✓ passare da un’esplorazione senso-percettiva alla rappresentazione simbolica del vissuto;

- ✓ stabilire relazioni temporali, causali, logiche;
- ✓ sviluppare la capacità di lavorare in gruppo e cooperare;

ATTIVITA'

- × toccare per conoscere;
- × guardare per proprietà;
- × il fine e il meno fine;
- × travasi di materiali;
- × manipolare, impastare
- × Narrazioni
- × Drammatizzazioni
- × Conversazioni guidate
- × Memorizzazione di simpatiche filastrocche
- × Attività grafico-pittoriche
- × Attività manipolative – sensoriali.

PROGETTO BIBLIOTECA

Il progetto si propone di offrire la possibilità ai bambini di avvicinarsi ai libri. Con un libro fra le mani, il bambino prima ancora di saper leggere, sperimenta la lettura come scoperta, toccando, manipolando ed esplorando libri diversi sarà più facile suscitare curiosità ed interesse duraturi e far sorgere il piacere della lettura.

Per questo riteniamo importante la valorizzazione all'interno della nostra scuola della biblioteca che introduce il servizio di prestito come occasione di incontro con i libri e favorisce la condivisione della lettura con i genitori rendendola particolarmente significativa.

OBIETTIVI DELLA BIBLIOTECA

- Vivere il libro come un oggetto amico
- Vivere la lettura come esperienza importante e ricca affettivamente
- Educare all'ascolto
- Favorire l'interazione scuola – famiglia attraverso la condivisione di obiettivi educativi comuni
- Arricchire il linguaggio e l'immaginazione
- Rispettare le regole funzionali all'attività del prestito

MODALITA' DI ORGANIZZAZIONE

Una volta alla settimana si dedicherà un momento individuale affinché ogni bambino possa accedere ai libri e scegliere quello che gli piace di più.

- l'insegnante effettuerà la compilazione della scheda della biblioteca sia nella parte riguardante il prestito che nella parte riguardante la restituzione del libro.
- Il libro dovrà essere consegnato all'insegnante che effettuerà la registrazione e verificherà lo stato del libro restituito.

PROGETTO "GIOCO CON IL CODING"

PREMESSA

Coding è un termine inglese al quale corrisponde in italiano la parola *programmazione*. Aiuta i più piccoli a pensare meglio e in modo creativo. Avviare un percorso su coding significa aiutare i bambini a divenire abili "programmatori di idee". Quindi fare esperienze con il corpo, lo spazio, gli oggetti, le macchine per conoscere e interpretare, i loro linguaggi. Curare il pensiero computazionale proponendo situazioni di ragionamento che stimolano la lettura dei linguaggi tecnologici.

Campi di esperienza coinvolti:

Il sé e l'altro

Il corpo e il movimento

Immagini suoni e colori

I discorsi e le parole

La conoscenza del mondo

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Il bambino:

- × gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini
- × prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.
- × utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- × ascolta e comprende narrazioni: usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
- × padroneggia le strategie del contare e dell'operare con i numeri
- × Individua le posizioni degli oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Obiettivi d'apprendimento :

- Il bambino collabora e coopera in una attività con i compagni.
- Impara ad ascoltare le opinioni altrui.

- Acquisisce la capacità di decodificare simboli e colori.
- Esprime con termini adeguati le riflessioni personali.
- Sa chiedere e dare spiegazioni durante il gioco.
- Ascolta e comprende narrazioni.
- Mette in atto criteri logici e semplici algoritmi.
- Riconosce orizzontale e verticale.
- Sa muoversi e orientarsi nello spazio su consegna.
- Impara il concetto di destra e sinistra.

Verifica :

attraverso l'osservazione diretta dei bambini. Il lavoro verrà documentato ai genitori con cartelloni, foto e/o filmati.

Destinatari : Bambini mezzani e grandi di entrambe le sezioni.

Tempo : l'attività verrà proposta nella giornata di mercoledì nel momento della compresenza; mesi di febbraio/marzo.

Materiali : Fogli di grandi dimensioni o tappetini Scotch colorato per costruire un percorso reticolato

1[^] fase

Preparazione dell'attività di coding :

- Costruzione di un grande reticolato
- Coloritura delle carte freccia direzionali di "Doc il Robot"
- Orientamento spaziale sul reticolato
- Decodificare la freccia:
- Rossa: andare avanti
- Azzurra: andare a destra (ai bambini verrà legato un nastro azzurro al polso destro per facilitare il riconoscimento della direzione verso destra)
- Fuxia: andare a sinistra (ai bambini verrà legato un nastro fuxia al polso sinistro per facilitare il riconoscimento della direzione verso sinistra)
- Gialla: andare indietro

- Primi spostamenti sul reticolato, sperimentazione libera con il corpo

2^ fase

- Ascolto e comprensione di un racconto

3^ fase

- Si aggiungono le carte, gioco e le frecce direzionali sul reticolato: un bambino dà le istruzioni, l'altro esegue; il compito della guida è di condurre il compagno all'obiettivo, da raggiungere con l'ausilio delle frecce
- Al gioco si aggiungono delle difficoltà rappresentate da ostacoli (alberi cespugli, buche nel terreno) che il bambino deve evitare per raggiungere il l'obiettivo voluto voluto

4^ fase

Rappresentazione grafica dei percorsi eseguiti su reticolati disegnati.

5^ fase

Gioco con il robot (programmazione del percorso che si intende far eseguire al robot per condurlo all'obiettivo voluto).

PROGETTO "GIOCHIAMO CON IL CORPO"

LABORATORIO DI ATTIVITA' MOTORIA

Campi di esperienza coinvolti:

Il corpo e il movimento

PREMESSA

Il campo di esperienza della corporeità e della motricità contribuisce alla crescita e alla maturazione complessiva del bambino attraverso la presa di coscienza del valore del corpo (inteso come una delle espressioni della personalità) e la corretta gestione dello stesso (promuovendo l'assunzione di positive abitudini igienico – sanitarie). L'insieme delle esperienze motorie e corporee correttamente vissute, contribuisce allo sviluppo di un'immagine positiva del sé.

La forma privilegiata di attività motoria è costituita dal gioco che caratterizza la Scuola dell'Infanzia e assume funzioni di tipo cognitivo, socializzante e creativo. (Indicazioni per il curricolo 2012).

Traguardi di sviluppo

Il bambino:

- rafforza l'autostima ed il senso di fiducia negli adulti e nei compagni
- rafforza lo spirito di gruppo e le esperienze di socializzazione
- prende coscienza del proprio corpo
- sviluppa il controllo motorio

COMPETENZE

Il bambino è capace di:

- sviluppare le posture e gli schemi motori statici
- sviluppare gli schemi motori dinamici (camminare, correre, saltare, ecc)
- muoversi spontaneamente e/o in modo guidato da soli e in gruppo

- inventare andature e posture
- eseguire semplici percorsi
- riprodurre movimenti e posture in uno spazio attrezzato
- Sviluppare un uso corretto del proprio corpo
- Sviluppare la conoscenza e la consapevolezza del sé corporeo
- Coordinare i propri movimenti muovendosi con sicurezza
- Rappresentare graficamente il sé corporeo

SPAZI

Salone, sezione.

TEMPI E DESTINATARI

Il percorso didattico è rivolto ai bambini di tre anni di entrambe le sezioni da gennaio a maggio nei momenti di compresenza delle insegnanti il lunedì mattina.

PROPOSTE OPERATIVE

Scopriamo il corpo

- Giochi di conoscenza("Il prurito") per imparare i nomi dei compagni, memorizzazione di più' nomi. Conoscenza e riconoscimento delle varie parti del corpo.
- Giochi cantati (La zia di Forlì, Testa, spalle, ginocchia e piedi, ecc..)
- Filastrocche tradizionali per toccare e memorizzare le parti del corpo (filastrocca del "Tocca. Tocca)
- Racconto ("La passeggiata di un distratto")
- Attività grafico-pittoriche
- Realizzazione di una marionetta
- Giochi motori