

PROGRAMMAZIONE CURRICOLARE ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA DI BRECCIA
ISTITUTO COMPRENSIVO COMO PRESTINO-BRECCIA
ANNO SCOLASTICO 2020-21

PREMESSA

LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Che cos'è la scuola dell'infanzia?

Le Indicazioni Nazionali per il Curricolo citano:

“La scuola dell’infanzia, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all’educazione...”

Quali sono le sue finalità?

Quattro sono le finalità educative della scuola dell'infanzia:

1. la maturazione dell'identità del bambino
2. la conquista dell'autonomia
3. lo sviluppo delle competenze
4. costruzione di una consapevole cittadinanza

“Consolidare l’identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile.”

“Sviluppare l’autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri...”

“...esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.”

“Acquisire competenze significa... imparare a riflettere sull’esperienza... raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise...
...essere in grado di “ripetere” situazioni ed eventi con linguaggi diversi.”

“Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l’altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell’ascolto, l’attenzione al punto di vista dell’altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell’ambiente e della natura”.

I BAMBINI

“I bambini sono il nostro futuro...”

“...I bambini giungono alla scuola dell’infanzia con una storia...”

“...Ogni bambino è, in sé, diverso ed unico e riflette anche la diversità degli ambienti di provenienza...”

“...I bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e, al contempo, di nuovi stimoli...”

“La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell’intera giornata scolastica.”

LE FAMIGLIE

"Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.

L'ingresso dei bambini nella scuola dell'infanzia è una grande occasione per prendere più chiaramente coscienza delle responsabilità genitoriali.

Mamme e papà (ma anche i nonni, gli zii, i fratelli e le sorelle) sono stimolati a partecipare alla vita della scuola, condividendone finalità e contenuti, strategie educative e modalità concrete per aiutare i piccoli a crescere e imparare, a diventare più "forti" per il futuro..."

I CAMPI DI ESPERIENZA

Le finalità educative,
le dimensioni di sviluppo
(percettivo, motorio, cognitivo, emotivo, affettivo e sociale)
ed i sistemi simbolico-culturali
sono gli elementi essenziali del percorso formativo della scuola dell'infanzia, percorso basato sulla struttura curricolare dei cinque campi di esperienza, definiti nelle Nuove Indicazioni per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e intorno ai quali gli insegnanti organizzano e realizzano le diverse attività scolastiche.

- IL SE' E L'ALTRO
- IL CORPO E IL MOVIMENTO
- IMMAGINI, SUONI, COLORI
- I DISCORSI E LE PAROLE
- LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE

PERCHE' IL CURRICOLO RIFERIMENTI LEGISLATIVI

Le Indicazioni nazionali sono state elaborate ai sensi dell'articolo 1, comma 4, del decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, n. 89, secondo i criteri indicati nella C.M. n. 31 del 18 aprile 2012

Dalle Indicazioni al curricolo

Nel rispetto e nella valorizzazione dell'autonomia delle istituzioni scolastiche, le Indicazioni costituiscono il quadro di riferimento per la progettazione curricolare affidata alle scuole.

Sono un testo aperto, che la comunità professionale è chiamata ad assumere e a contestualizzare, elaborando specifiche scelte relative a contenuti, metodi, organizzazione e valutazione coerenti con i traguardi formativi previsti dal documento nazionale.

Il curriculum di istituto è espressione della libertà d'insegnamento e dell'autonomia scolastica e, al tempo stesso, esplicita le scelte della comunità scolastica e l'identità dell'istituto.

La costruzione del curriculum è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione educativa.

Ogni scuola predispone il curriculum all'interno del Piano dell'offerta formativa con riferimento al profilo dello studente al termine del primo ciclo di istruzione, ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, agli obiettivi di apprendimento specifici per ogni disciplina.

A partire dal curriculum di istituto, i docenti individuano le esperienze di apprendimento più efficaci, le scelte didattiche più significative, le strategie più idonee, con attenzione all'integrazione fra le discipline e alla loro possibile aggregazione in aree, così come indicato dal Regolamento dell'autonomia scolastica, che affida questo compito alle istituzioni scolastiche.

Analisi realtà scolastica

La scuola dell'Infanzia di Breccia è situata nella periferia di Como.

Gli utenti provengono da famiglie che abitano in quartieri in parte residenziali e in parte popolari.

La diversa provenienza delle famiglie ha fatto della scuola nel corso degli ultimi anni un graduale ambiente multiculturale.

Buona parte dei bambini frequentanti ha un genitore occupato in attività lavorative stabili.

I nuclei familiari sono composti per la maggioranza da 2 figli.

Frequentano la scuola 40 bambini.

L'edificio scolastico costruito negli anni sessanta, recentemente e solo in parte ristrutturato, è disposto su due piani:

al piano terra è situata la scuola dell'infanzia, al primo piano la scuola primaria.

A disposizione della scuola dell'infanzia vi sono: tre aule, un corridoio, un piccolo salone, un refettorio, una palestra, un giardino piantumato.

Il refettorio si trova al primo piano.

Funzionamento della scuola

Lavorano nel plesso 5 insegnanti: 4 titolari di sezione, 1 per l'insegnamento della religione cattolica.

La scuola rimane aperta dalle ore 7:45 alle 15.45 e le insegnanti organizzano orari di lavoro sulla base delle esigenze didattiche-educative.

Le sezioni sono composte da gruppi di bambini eterogenei (di 3 anni, di 4 anni, di 5 anni).

Organizzazione giornaliera

La scuola è aperta 8 ore al giorno per 5 giorni la settimana, festivi-infrasettimanali esclusi

ORARI ATTIVITA' CONSUETI (modificati per l'anno in corso per consentire ingressi ed uscite scaglionati)

07:45 - 09.00	Ingresso con attività nelle sezioni o in salone
09:00 - 09.45	Presenze, calendario e merenda
10:00 - 11:30	Attività didattiche
11:30 - 11:45	Prima uscita
12:00 - 13:00	Pranzo
13:00 - 13:30	Seconda uscita e giochi di grande gruppo in salone
14:00 - 15:30	Attività didattiche in sezione
15:30 - 15:45	Ultima uscita

ATTIVITA' CURRICOLARI:

- ACCOGLIENZA
- STORICO AMBIENTALE
- FESTE (attuate solo in "sezioni bolla")
- FASCE DI ETA' (attuate in sezione bolla causa Covid)
- CONTINUITA' (effettuata solo un'esplorazione degli ambienti alla Scuola primaria)
- BIBLIOTECA (non attuata causa covid)
- ANIMAZIONE ALLA LETTURA

ATTIVITA' PROGETTUALE

Rappresenta un'integrazione alla progettazione curricolare, volta a potenziare l'offerta formativa e a valorizzare le risorse del territorio.

Comprende attività e progetti che la scuola attua anche in collaborazione con altre agenzie formative ed esperti. La realizzazione è subordinata alla disponibilità economica.

ATTIVITA' PROGETTUALI

- LINGUA INGLESE (non attuata causa Covid)
- PSICOMOTORIO (non attuata causa Covid)

	ITALIANO SCUOLA DELL'INFANZIA
	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE MADRE LINGUA Esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) ed interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali
ITALIANO	AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICA-ESPRESSIVA
COMPETENZA DI AREA	I DISCORSI E LE PAROLE INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI	Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> ° Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. ° Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. ° Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. ° Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. ° Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. ° Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media.
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
<ul style="list-style-type: none"> > Ascoltare un breve racconto un'esperienza ed un vissuto cogliendone il significato globale. > Ascoltare, ripetere, memorizzare semplici filastrocche mimate. > Riconoscere e riferire i principali stati emotivi. 	<ul style="list-style-type: none"> > Ascoltare un racconto, un'esperienza, un vissuto cogliendone il significato e gli elementi principali. > Rielaborare racconto, attraverso, un vissuto cogliendone il significato e gli elementi principali. > Ricostruire e rielaborare in sequenze temporali un breve racconto o un'esperienza, con l'aiuto dell'adulto > Ascoltare, ripetere e memorizzare filastrocche più complesse. > Riconoscere, riferire i principali stati emotivi usando un lessico sempre più adeguato. 	<ul style="list-style-type: none"> > Ascoltare rispettando tempi ed opinioni altrui. > Ascoltare un racconto, un fatto, un evento, un'esperienza, coglierne le fasi, rielaborarlo in sequenza e riutilizzarne le informazioni. > Ascoltare, ripetere e memorizzare filastrocche sempre più complesse. > Parlare, descrivere, raccontare, dialogare con adulti e compagni, avendo fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione. > Comprendere un argomento trattato e intervenire con pertinenza usando un lessico adeguato. > Riconoscere e riferire le proprie emozioni e gli stati d'animo.
<ul style="list-style-type: none"> > Riconoscere simboli. 	<ul style="list-style-type: none"> > Sviluppare interesse per i simboli e la lingua scritta. > Riconoscere simboli. > Riconoscere un codice scritto... es. " il nome". 	<ul style="list-style-type: none"> > Riconoscere e discriminare differenze e somiglianze fonologiche. > Distinguere la simbologia: lettera-numero. > Distinguere grafemi da altri segni grafici. > Riflettere sulle parole, giocare e inventare rime. > Riconoscere parole lunghe e corte.
ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI		
<p>Attività di routine - circle time – calendario – appello - incarichi.</p> <p>Giochi linguistici – interviste – conversazioni - drammatizzazioni e gioco simbolico.</p> <p>Progetto biblioteca - Progetto promozione alla lettura (letture, racconti, narrazioni, lettura di immagini e simboli) come laboratori o intersezione - Uscite didattiche.</p>		

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
		<ul style="list-style-type: none"> > Acquisire il vocabolario relativo al saluto ed alla presentazione es: Hello, bye bye, oppure: " I am a boy/a girl". > Saper conoscere, riconoscere e nominare i numeri fino al 10. > Riconoscere semplici azioni e comandi. > Saper conoscere, riconoscere e nominare i colori primari e derivati. > Conoscere e nominare i giorni della settimana. > Conoscere e saper nominare i principali componenti della famiglia. > Conoscere e nominare ambienti della casa. > Saper conoscere, riconoscere e nominare animali della fattoria, del bosco, della giungla, della savana, del polo nord. > Distinguere e nominare le varie parti del corpo. > Riconoscere i fenomeni meteorologici: sole, Pioggia, nuvole, neve. > Riconoscere e denominare le principali emozioni
ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI		
Giochi strutturati con l'ausilio di flash-card memory etc. filastrocche e poesie.	Realizzazione di cartelloni con diversi materiali uso di	libri illustrati - creazione di giochi di associazione-canti,

	INGLESE SCUOLA DELL' INFANZIA
	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE (Acquisire padronanza nelle quattro dimensioni: comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta; sviluppare una progressiva sensibilità interculturale.
INGLESE	AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICA-ESPRESSIVA
AREA DI COMPETENZA:	I DISCORSI E LE PAROLE INTEGRARE I DIVERSI LINGUAGGI ED ESSERE IN GRADO DI UTILIZZARE I VARI CODICI DELLA COMUNICAZIONE.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DISCIPLINARI:	Il bambino: ° Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse. ° Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi. ° Si misura con la creatività e la fantasia.
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
I DISCORSI E LE PAROLE	° Sviluppare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere, attraverso la scoperta di semplici vocaboli. ° Ascoltare, comprendere e sperimentare la pluralità di linguaggi. ° Utilizzare parole e frasi standard. ° Ripetere e memorizzare parole di uso comune ed espressioni. ° Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. ° Recitare brevi e semplici filastrocche.

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
		<ul style="list-style-type: none"> > Acquisire il vocabolario relativo al saluto ed alla presentazione es: Hello, bye bye, oppure: " I am a boy/a girl". > Saper conoscere, riconoscere e nominare i numeri fino al 10. > Riconoscere semplici azioni e comandi. > Saper conoscere, riconoscere e nominare i colori primari e derivati. > Conoscere e nominare i giorni della settimana. > Conoscere e saper nominare i principali componenti della famiglia. > Conoscere e nominare ambienti della casa. > Saper conoscere, riconoscere e nominare animali della fattoria, del bosco, della giungla, della savana, del polo nord. > Distinguere e nominare le varie parti del corpo. > Riconoscere i fenomeni meteorologici: sole, Pioggia, nuvole, neve. > Riconoscere e denominare le principali emozioni
ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI		
Giochi strutturati con l'ausilio di flash-card memory etc. filastrocche e poesie.	Realizzazione di cartelloni con diversi materiali uso di	libri illustrati - creazione di giochi di associazione-canti,

	ARTE E IMMAGINE-MUSICA ALLA SCUOLA DELL' INFANZIA
	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (<i>acquisire consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive</i>).
ARTE E IMMAGINE MUSICA	AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ARTISTICO-ESPRESSIVA
COMPETENZA DI AREA:	IMMAGINI, SUONI E COLORI: Integrare i diversi linguaggi ed essere in grado di utilizzare i vari codici della comunicazione.
COMPETENZE DISCIPLINARI:	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ° Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. ° Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. ° Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. ° Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. ° Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. ° Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> > Manipolare e trasformare materiali di tipo convenzionale e non. > Giocare con i colori principali, associandoli a elementi naturali a sentimenti ed emozioni. > Acquisire fiducia nelle proprie capacità espressive. > Accettare nuove proposte, attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. > Promuovere il passaggio dall' espressione per mezzo dello scarabocchio a una rappresentazione più consapevole e intenzionale. > Riconoscere segni e impronte e le loro caratteristiche > Seguire drammatizzazioni, spettacoli teatrali, interpretazioni con l' uso di burattini. 	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> > Manipolare e trasformare materiali in modo creativo. > Accrescere le competenze nell' uso di materiali e nelle diverse tecniche espressive. > Percepire gradazioni, accostamenti e mescolanze di colore. > Aumentare progressivamente la curiosità e la scoperta verso tecniche espressive. > Arricchire progressivamente la capacità grafica libera e guidata. > Riprodurre e inventare segni, linee e forme. > Partecipare in modo attivo e curioso a spettacoli di vario genere. 	<p>ARTE E IMMAGINE</p> <ul style="list-style-type: none"> > Acquisire la padronanza nell'uso di materiali e tecniche espressive sperimentandole con crescente creatività. > Ampliare la conoscenza e la sperimentazione di materiali, proponendone nuove modalità di utilizzo. > Utilizzare in modo appropriato tutti i colori, sperimentando mescolanze per ottenere sfumature. > Consolidare ed accrescere la propria capacità grafico pittorica arricchendola di particolari. > Produrre in autonomia elaborati grafici e pittorici. > Discriminare ed utilizzare in modo appropriato e creativo segni, linee e forme. > Inventare storie utilizzando burattini, travestimenti e maschere per interpretare ruoli nelle drammatizzazioni.
ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI		

Rappresentazioni grafiche: schema corporeo, rielaborazione delle esperienze vissute e delle proprie emozioni - Giochi di drammatizzazione in gruppo-
 Elaborati grafico - pittorici sperimentando diverse tecniche di pittura e coloritura- Creazioni plastiche con materiali diversi, strutturati e non, disegno spontaneo e dettati grafici - Giochi ed elaborati per associare colori a elementi o emozioni - Partecipazione a spettacoli teatrali e di burattini - Visita a mostre di opere pittoriche.

	STORIA SCUOLA DELL' INFANZIA
	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. Comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)
STORIA	AREA DISCIPLINARE: ANTROPOLOGICA
AREA DI COMPETENZA:	IL SE'E L'ALTRO Comprendere i mutamenti storici, gli aspetti fondamentali delle diverse civiltà e l'interazione tra uomo e ambiente.
COMPETENZE DISCIPLINARI	<p>Il bambino...</p> <ul style="list-style-type: none"> ° Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. ° Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. ° Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. ° Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. ° Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole e del vivere insieme. ° Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e le regole condivise ° Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
<ul style="list-style-type: none"> > Collocare la propria esperienza personale in modo sereno secondo la scansione temporale della giornata. >Cogliere la relazione prima-dopo nelle esperienze vissute, nelle storie e nelle immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> > Acquisire consapevolezza delle principali scansioni temporali. > Collocare la propria esperienza personale in modo sicuro e sereno secondo la scansione temporale della giornata e della settimana scolastica. > Ricostruire un evento o una storia utilizzando sequenze temporali. > Riferire eventi del passato recente e futuro a breve termine. 	<ul style="list-style-type: none"> > Riferire eventi del passato recente ipotizzando il futuro. > Ricostruire un evento o una storia, utilizzando lo schema narrativo. >Cogliere lo schema della sequenzialità temporale (prima-adesso-dopo) nelle varie esperienze. > intuire che si può misurare lo scorrere del tempo in modo non convenzionale. > Orientarsi nel tempo della vita quotidiana. > Conoscere la scansione temporale e settimanale della vita scolastica.
ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI		
<p>Attività di routine- Calendario- Istogramma del tempo delle presenze e degli incarichi giornalieri/settimanali/mensili - Realizzazione e riordino di sequenze logiche di un racconto o vissuto- Giochi motori inerenti le diverse collocazioni spazio/temporali e relativa rappresentazione grafica- Visione di libri specifici di personaggi vissuti o avvenimenti successi nel passato. Uso di strumenti diversi per indicare lo scorrere del tempo orologio/timer/clessidra.</p>		

	GEOGRAFIA SCUOLA DELL' INFANZIA
	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: (Competenze di base in campo scientifico e tecnologico (padronanza, uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. Comprensione dei cambiamenti determinati dall' attività umana e consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino)
GEOGRAFIA	AREA DISCIPLINARE: ANTROPOLOGICA
AREA DI COMPETENZA:	Comprendere i mutamenti storici, gli aspetti fondamentali delle diverse civiltà e l'interazione tra uomo e ambiente.
COMPETENZE DISCIPLINARI	<p>Il bambino...</p> <ul style="list-style-type: none"> °Raggruppa e riordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. °Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. °Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. °Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e il loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. °Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. °Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell' operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. °Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
<p>>Muoversi nello spazio scolastico in modo sicuro e autonomo per soddisfare i bisogni.</p> <p>>Utilizzare gli spazi conosciuti ed esperiti, seguendo criteri adatti, per compiere attività anche con il supporto dell'adulto.</p> <p>>Esplorare e scoprire lo spazio in cui si muove cogliendone le caratteristiche e le funzioni.</p> <p>>Muoversi in un semplice percorso.</p>	<p>>Muoversi e disporsi nello spazio secondo indicazioni ricevute rispettando gli indicatori topologici.</p> <p>>Esplorare, scoprire e organizzare lo spazio in cui ci si muove cogliendo e utilizzando punti di riferimento.</p> <p>>Gestire lo spazio grafico su un foglio.</p> <p>>Intuire nei percorsi la direzionalità, i punti di riferimento, il punto di partenza e di arrivo, la sequenza numerica.</p>	<p>>Scegliere il percorso più adatto per raggiungere una meta.</p> <p>>Eseguire correttamente un percorso su indicazioni verbali.</p> <p>>Intuire la direzionalità, i punti di riferimento, il punto di partenza e di arrivo e la sequenza numerica.</p> <p>>Muoversi individuando le posizioni degli oggetti e delle persone nello spazio (concetti topologici).</p> <p>>Gestire lo spazio grafico sul foglio bianco e a quadretti.</p> <p>>Riprodurre percorsi.</p>
ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI		
<p>Attività di routine - calendario - istogramma del tempo, delle presenze e dei compiti giornalieri-Classificazioni, seriazioni, insiemi - Attività motoria e percorsi motori - visione di semplici cartine e mappamondo.</p>		

	MATEMATICA SCUOLA DELL'INFANZIA
	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATEMATICA (utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.)
MATEMATICA	AREA DISCIPLINARE: MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGIA
AREA DI COMPETENZA:	LA CONOSCENZA DEL MONDO INTERPRETARE LA REALTA' UTILIZZANDO STRUMENTI MATEMATICI (LOGICA, DATI, PREVISIONI).
COMPETENZE DISCIPLINARI	APPLICARE STRATEGIE DI CALCOLO E MISURAZIONE APPLICARE STRATEGIE DIVERSE NELLA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI DESCRIVERE E CLASSIFICARE FIGURE IN BASE A CARATTERISTICHE GEOMETRICHE ARGOMENTARE
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
IL CORPO E IL MOVIMENTO	L' ESPLORAZIONE SPAZIO-TEMPORALE. SIMBOLIZZAZIONE.
CONOSCENZA DEL MONDO	LE STAGIONI, ESPERIENZE SCIENTIFICO AMBIENTALI. LA QUANTITA' E LA TRASFORMAZIONE DI RACCOLTA DATI E DOCUMENTAZIONE.

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
<ul style="list-style-type: none"> > Riconoscere e raggruppare (colore-forma), ordinare (piccolo-medio-grande) e quantificare (uno-pochi-tanti). > Riconoscere e raggruppare immagini uguali. 	<ul style="list-style-type: none"> > Riconoscere le principali forme geometriche. > Raggruppare per forma, colore e dimensione. > In situazioni problematiche cogliere la corrispondenza e l'aspetto quantitativo. > Sistematizzare le esperienze attraverso operazioni di confronto, classificazione e seriazione. > Approcciarsi a semplici processi di problem-solving. 	<ul style="list-style-type: none"> > Riconoscere le forme geometriche di base individuandone le proprietà. > Ordinare e raggruppare oggetti secondo criteri diversi. > Utilizzare unità di misura convenzionali e non, per compiere misurazioni. > Usare le dita per sviluppare le abilità di conteggio. > Associare il simbolo numerico alla quantità. > Riconoscere e riprodurre autonomamente i numeri fino al 10. > Compiere semplici processi di problem-solving. > Operare con semplici operazioni, come aggiungere e togliere.
ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI		
<p>Attività di routine (calendario) - Istogramma del tempo, delle presenze e degli incarichi - Attività ludiche con materiale strutturato e non - Attività di Raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base a forme, colore, dimensione (blocchi logici, tangram) - Giochi cantati, filastrocche, conte per la sequenza numerica , Memory, Domino, Giochi con le carte, attività motorie e percorsi specifici - Uso e costruzione di abaco-attività di coding.</p>		

	SCIENZE SCUOLA INFANZIA
	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE IN MATEMATICA (utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative. Utilizzare le strategie del pensiero razionale negli aspetti algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni)
SCIENZE	AREA DISCIPLINARE: MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGIA
COMPETENZA DI AREA:	LA CONOSCENZA DEL MONDO INTERPRETARE LA REALTA' UTILIZZANDO STRUMENTI MATEMATICI (LOGICA, DATI, PREVISIONI)
COMPETENZE DISCIPLINARI	Il bambino... <ul style="list-style-type: none"> ° Applica strategie di calcolo e misurazione. ° Applica strategie diverse nella risoluzione dei problemi. ° Descrive e classifica figure in base a caratteristiche comuni. ° Argomenta. ° Osserva con attenzione il suo corpo, gli ambienti, i fenomeni naturali, gli esseri viventi.
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
LA CONOSCENZA DEL MONDO	OSSERVAZIONE L' ESPLORAZIONE SPAZIO TEMPORALE SIMBOLIZZAZIONE LE STAGIONI, ESPERIENZE SCIENTIFICO-AMBIENTALI LA QUANTITA' E LA TRASFORMAZIONE DI RACCOLTA DATI E DOCUMENTAZIONE

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
<ul style="list-style-type: none"> > Osservare il proprio corpo, gli esseri viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. > Manipolare vari materiali. > Soddisfare la curiosità ponendo domande all'adulto. > Esplorare attraverso i sensi. > Verbalizzare semplici esperienze. 	<ul style="list-style-type: none"> > Osservare con curiosità, esplorare, porre domande, discutere, confrontare ipotesi e spiegazioni, soluzioni e azioni riferite a materiali e fenomeni naturali. > Verbalizzare e rappresentare graficamente le esperienze. > Formulare semplici spiegazioni e ipotesi. > Usare i sensi per ricavare informazioni e formulare una prima sistematizzazione. 	<ul style="list-style-type: none"> > Osservare e mettere in atto strategie di ricerca e azione, quali: osservare, formulare ipotesi, sperimentare, confermare/modificare/confrontare le proprie opinioni. > Raccontare verbalmente e rappresentare graficamente le esperienze vissute. > Porre possibili soluzioni e/o nuove strategie. >Cogliere le trasformazioni naturali; osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.
ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI		
<p>Osservazione dei cambiamenti climatici e meteorologici delle diverse stagioni. Esperimenti scientifici relativi agli elementi naturali (acqua, aria, fuoco, terra). Attività ludico-sensoriali con l'utilizzo di materiali naturali di diverso genere. Ipotesi spontanee e/o guidate sul funzionamento del proprio corpo: (alimentazione, movimento, etc...) Realizzazione di grafici per la raccolta dati. Esperienze di giardinaggio e semina. Uscite didattiche: (fattoria, serra, etc.)</p>		

TECNOLOGIA SCUOLA DELL'INFANZIA	
	<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA-COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica. Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi.</p>
TECNOLOGIA	AREA DISCIPLINARE: MATEMATICO-SCIENTIFICO-TECNOLOGIA
COMPETENZA DI AREA:	<ul style="list-style-type: none"> °Individuare in modo preciso e ordinato i collegamenti e le relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi. °Rappresentare in modo corretto e creativo fenomeni ed eventi °Analizzare spontaneamente e autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione. °Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi. °Capacità di analizzare l'informazione.
COMPETENZE DISCIPLINARI	<p>Il bambino...</p> <p>Dimostra interesse per gli artefatti tecnologici, esplorarli e scoprirne le funzioni e possibili usi.</p> <p>Realizza semplici manufatti/oggetti.</p> <p>Osserva chi fa qualcosa con perizia per imparare; aiutare a fare e realizzare lavori e compiti a più mani con competenze diverse.</p> <p>Manipola, smonta, pianta, lega seguendo un progetto proprio o di gruppo oppure istruzioni d'uso ricevute.</p> <p>Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
LA CONOSCENZA DEL MONDO	<p>Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative.</p> <p>Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</p> <p>Esplorare le potenzialità offerte dalle tecnologie</p> <p>Esplorare e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
<ul style="list-style-type: none"> > Scoprire il mondo circostante interagendo positivamente con esso. > Giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo. > Dimostrare interesse per gli artefatti tecnologici. > Osservare per imparare. > Aiutare a realizzare lavori. > Manipolare, smontare e montare semplici giochi o oggetti. > Osservare e collaborare nel legare e piantare. 	<ul style="list-style-type: none"> >Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni. >Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni e vari giochi da tavolo di diverso tipo. > Associare oggetti tecnologici alle relative funzioni. > Realizzare semplici manufatti/oggetti. > Osservare chi fa qualcosa per imparare > Aiutare a fare e realizzare lavori e compiti a più mani con competenze diverse. > Manipolare, smontare, piantare, legare seguendo un progetto proprio o di gruppo oppure istruzioni d'uso ricevute. 	<ul style="list-style-type: none"> > Acquisire la capacità di produrre creativamente elaborati, utilizzando varie tecniche espressive. > Acquisire consapevolezza del messaggio tecnologico. > Osservare chi fa qualcosa e collaborare attivamente per il raggiungimento di un obiettivo comune. > Manipolare, smontare, piantare, legare creando un progetto individuale o di gruppo, seguendo Istruzioni d'uso ricevute.
ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI		
<p>Attività con giochi strutturati di diverso genere e con costruzioni di tipo e dimensioni diversi. Scoperta di mezzi tecnologici quali: tablet, i-pad, PC.</p> <p>Realizzazione di lavori e semplici manufatti seguendo istruzioni date. Osservare libri e riviste raffiguranti mezzi tecnologici, giochi e disegni al computer con l'uso di programmi didattici dedicati. Uso di cubetto robot per il gioco del coding.</p>		

	EDUCAZIONE MOTORIA ALLA SCUOLA DELL' INFANZIA		
	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (<i>esprimersi in modo personale, con creatività e partecipazione, essere sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze</i>).		
	AREA DISCIPLINARE: LINGUISTICO-ESPRESSIVA-ARTISTICA		
IL CORPO E IL MOVIMENTO (Educazione motoria)	<i>Il corpo e le funzioni senso percettive- il linguaggio del corpo come modalità comunicativo espressive- Il gioco e le regole.</i>		
COMPETENZA DI AREA:	Integrare i diversi linguaggi ed essere in grado di utilizzare i diversi codici della comunicazione.		
COMPETENZE DISCIPLINARI:	<ul style="list-style-type: none"> ° Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo. ° Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli all' interno della scuola e all' aperto. ° Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. ° Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. ° Vive la propria corporeità, percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. ° Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. ° Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. 		
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE		
OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO	
> Muoversi nello spazio con sicurezza.	> Acquisire e sviluppare la conoscenza del sé corporeo e saperlo rappresentare in modo completo.	> Conosce il proprio corpo sia globale che analitico e le capacità motorie.	

> Percepire la conoscenza del sé corporeo

> Discriminare e denominare i segmenti corporei.

> Rappresentare graficamente il proprio corpo nelle sue parti essenziali.

> Sviluppare una coordinata motricità globale.

> Rafforzare l'identità personale e la fiducia in sé stessi.

> Consolidare la conoscenza della globalità dello schema corporeo.

> Sviluppare una buona coordinazione motoria.

> Sviluppare schemi motori.

> Conoscere il proprio corpo e rappresentarlo in stasi e in movimento.

> Possedere una buona coordinazione oculo-manuale, eseguire movimenti di precisione adeguati agli strumenti.

> Padroneggiare una discreta coordinazione dinamico globale.

> Vivere con spontaneità e creatività la propria espressività motoria, sapendosi esprimere attraverso il movimento.

> Rafforzare la fiducia in se stessi.

ATTIVITA' DIDATTICHE ESSENZIALI

Attività di routine di vita quotidiana in contesto di refettorio-servizi igienici, giochi e attività all'aperto o in spazi dedicati, giochi motori e psicomotori, giochi e attività di mimica e travestimento, attività motorie e psicomotorie con l'utilizzo di piccoli attrezzi, stoffe e strumenti, percorsi motori, esperienze motorie con l'ausilio di musiche e narrazioni, giochi di equilibrio, attività e giochi per l'esplorazione spaziale, per la direzionalità e le traiettorie, gioco libero ed organizzato con regole, rappresentazioni grafiche periodiche

	CITTADINANZA E COSTITUZIONE SCUOLA DELL' INFANZIA
	COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE (partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. Comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono)
CITTADINANZA	CITTADINANZA E COSTITUZIONE
AREA DI COMPETENZA:	IL SE'E L'ALTRO Comprendere i mutamenti storici, gli aspetti fondamentali delle diverse civiltà e l'interazione tra uomo e ambiente.
COMPETENZE DISCIPLINARI	<p>Il bambino...</p> <ul style="list-style-type: none"> ° Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. ° Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. ° Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. ° Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. ° Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole e del vivere insieme. ° Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e le regole condivise ° Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città
NUCLEI FONDANTI	ESPERIENZE DI APPRENDIMENTO CHE PREPARANO ALLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE PRIMO ANNO	OBIETTIVI FORMATIVI AL TERMINE SECONDO ANNO	OBIETTIVI AL TERMINE TERZO ANNO
<ul style="list-style-type: none"> >Vivere con gli altri nel rispetto di semplici regole di convivenza. >Esprimere i propri bisogni primari e saperli comunicare. >Esprimere le proprie emozioni. >Riconoscere la propria identità di genere. >Istaurare rapporti di fiducia con l'adulto. >Percepire di appartenere ad un gruppo sezione. >Iniziare a comprendere la presenza dell'altro. >Cercare affinità con uno o più compagni. >Accettare i momenti di festa. 	<ul style="list-style-type: none"> >Vivere con gli altri nel rispetto delle fondamentali regole di convivenza. >Comunicare apportando il proprio contributo e accogliere quello degli altri. >Riconoscere e manifestare le proprie emozioni >Raccontare ed esprimere elementi della propria storia personale. >Interagire con gli adulti di riferimento presenti nell' ambiente scolastico. >Partecipare attivamente alle proposte didattiche ed al gioco comune. >Scoprire l'aiuto reciproco interagendo con gli altri. >Creare relazioni personalizzate con uno o più compagni. >Cercare di gestire i conflitti. >Riordinare il materiale senza sollecitazione. >Partecipare ai momenti di festa comuni. 	<ul style="list-style-type: none"> >Vivere con gli altri nel rispetto delle regole di convivenza. >Comunicare i propri pensieri, accogliere quello degli altri e giungere un accordo. >Conoscere ed esprimere le proprie emozioni e quelle degli altri. >Riconoscere la realtà e le tradizioni della propria storia personale. > Porre domande e riflettere sugli eventi a lui vicini >Partecipare e collaborare attivamente alle attività didattiche e al gioco comune. >Cogliere e rispettare azioni, opinioni altrui. >Creare relazioni significative di amicizia e ricerca modelli esperti per potersi relazionare. >Gestisce in modo consapevole il conflitto. >Riconosce ed accoglie le diversità e l'unicità dell' altro. >Partecipa ai momenti di festa comuni.
<p>Gioco comune, libero e guidato - attività di tutoraggio Progetti esterni - Uscite didattiche - Feste scolastiche Drammatizzazioni - Lavori manuali - Rappresentazioni</p>	<p>(pratiche igieniche e gestione corredo) - Attività di - Open day - Laboratori di intersezione – Canti - grafiche - Attività motorie e metacognitive - uso per</p>	<p>gruppo (cartelloni, addobbi etc.) - Circle time- Filastrocche - Racconti raccontati e inventati - Poesie visione e ritaglio di immagini di libri e riviste.</p>

Attività' curricolari

Percorso accoglienza e primi mesi

- Circle time: siamo la sezione delle "tartarughe" e dei "cerbiatti"
- Ci conosciamo: tutti abbiamo un nome
- Attività di calendario
- Racconto: "Uga la tartaruga"
- Costruiamo il nostro libro
- Canzone: "la tartaruga" di B. Lauzi
- Osserviamo le immagini delle tartarughe da terra e da mare
- Racconto: pezzettino di I. Lionni
- Conosciamo i personaggi e li realizziamo in gruppo
- Costruiamo il nostro libro: attività grafico-pittoriche con utilizzo di differenti materiali
- Rielaborazione verbale della storia
- Espressione emotiva verbale del proprio vissuto in relazione agli avvenimenti del racconto
- Drammatizzazione con uso di supporti visivi
- Creazione gioco memory individuale
- Preparazione di materiali per lo svolgimento di giochi motori
- Giochi motori di associazione e abbinamento, percorso motorio con uso strumenti
- Rappresentazione grafica dell'esperienza
- Creazione di un cartellone comune relativo all'attività motoria proposta
- Costruzione con utilizzo di lego dei vari personaggi della storia.
- Realizzazione di schede di pregrafismo differenziato per età

Primi giorni









Uga la tartaruga



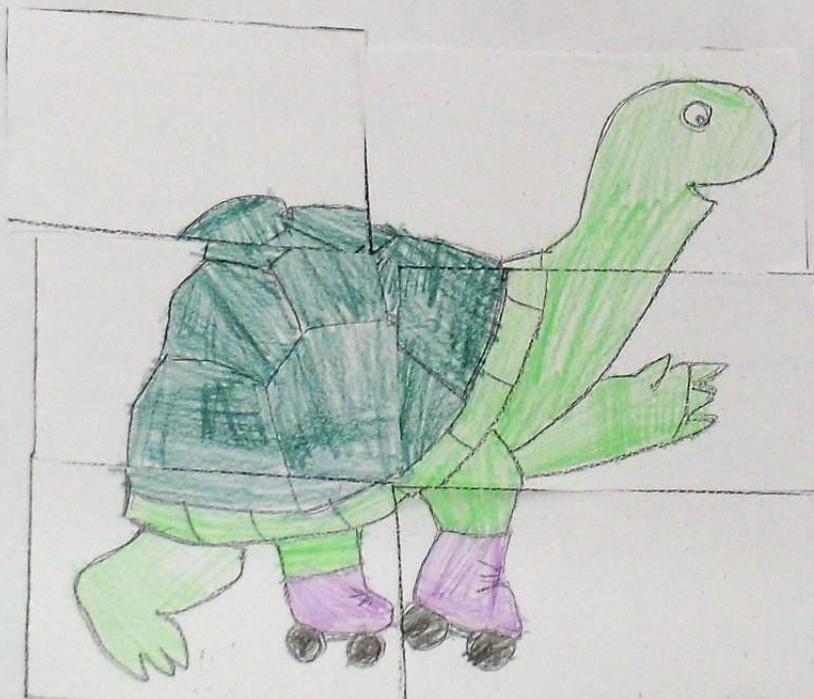
LA TARTARUGA UGA EBBE IN REGALO DEI PATTINI VELOCISSIMI E...



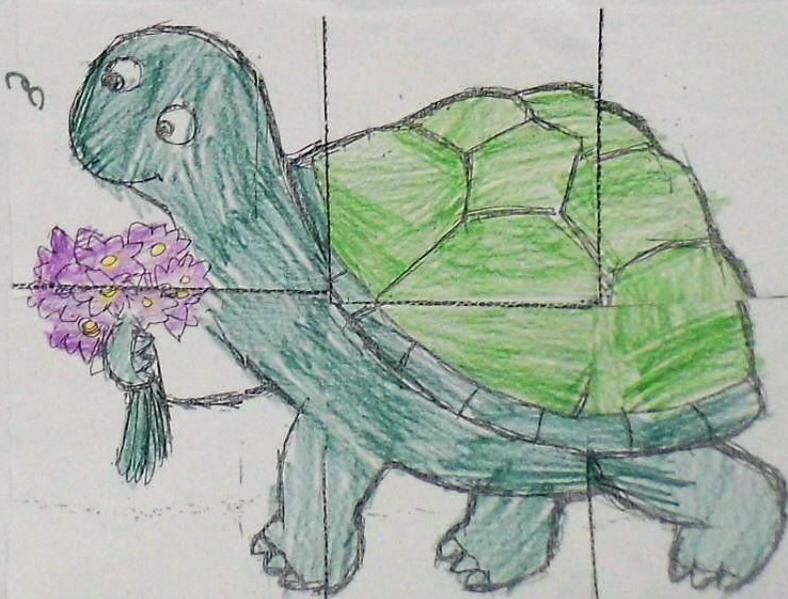
...DOPO TANTA FRENESIA E TANTI "RUZZOLONI" TORNO' ALLA LENTEZZA E
INCONTRO' MARIO IL TARTARUGO DEL CUORE



TRE TARTARUGHE
NEI NOSTRI
PENSIERI...



00000
3



Pezzettino

PEZZETTINO

IL SUO NOME ERA PEZZETTINO. TUTTI I SUOI AMICI ERANO GRANDI E CORAGGIOSI E FACEVANO COSE MERAVIGLIOSE. LUI INVECE ERA PICCOLO E DI SICURO ERA UN PEZZETTINO DI QUALCUNO, PENSAVA, UN PEZZETTO MANCANTE. MOLTO SPESSO SI CHIEDEVA DI CHI FOSSE IL PEZZETTINO, E UN BEL GIORNO DECISE DI SCOPRILO. "SCUSA...", E CHIESE ALLORA A QUELLO - CHE - CORRE, "PER CASO SONO UN TUO PEZZETTINO?"

"COME POTREI CORRERE SE MI MANCASSE UN PEZZETTINO?" RISPOSE QUELLO - CHE - CORRE PIUTTOSTO SORPRESO.

"SONO UN TUO PEZZETTINO?" DOMANDÒ A QUELLO - FORTE, "POTREI ESSERE COSÌ FORTE SE MI MANCASSE UN PEZZETTO?" FU LA RISPOSTA CHE OTTENNE.

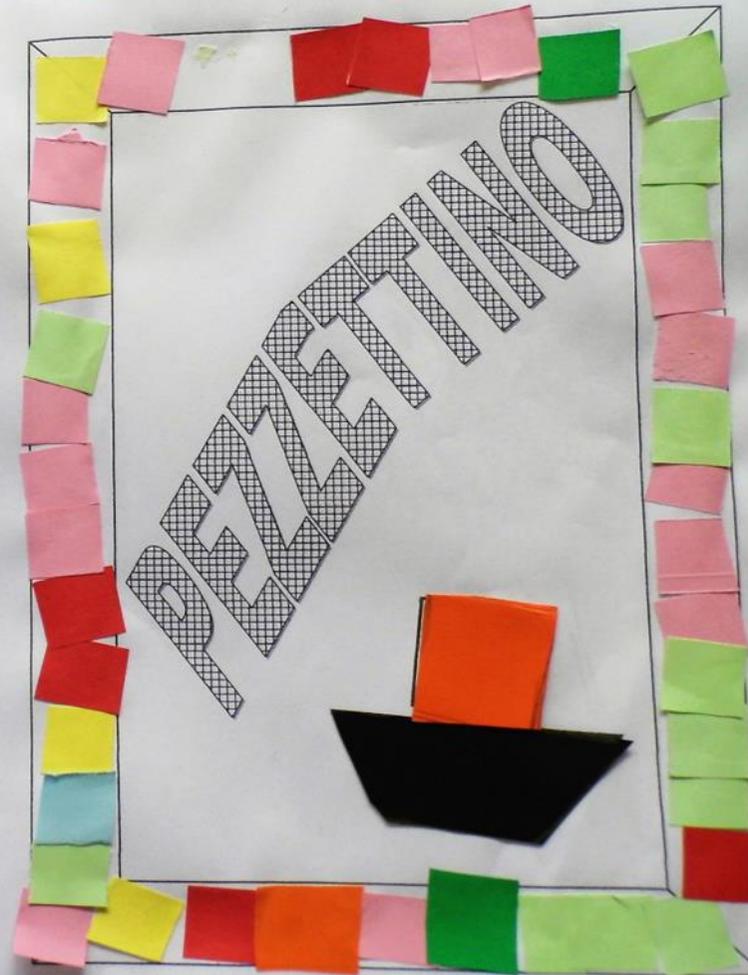
E QUANDO QUELLO - CHE - NUOTA EMERSE DALLE ONDE, PEZZETTINO GLI RIVOLSE LA STESSA DOMANDA. "NON POTREI NUOTARE SE MI MANCASSE UN PEZZETTINO", RISPOSE QUELLO - CHE - NUOTA RITUFFANDOSI SOTT'ACQUA. "EH, TU LASSÙ!" GRIDÒ PEZZETTINO QUANDO EBBE RAGGIUNTO QUELLO - CHE - VIVE - SULLE - MONTAGNE "SONO UN TUO PEZZETTO?" LUI SCOPPIÒ A RIDERE: "POTREI ARRAMPICARMI SE MI MANCASSE UN PEZZETTO?" PEZZETTINO CHIESE LA STESSA COSA A QUELLO-CHE-VOLA, MA LA RISPOSTA FU IDENTICA.

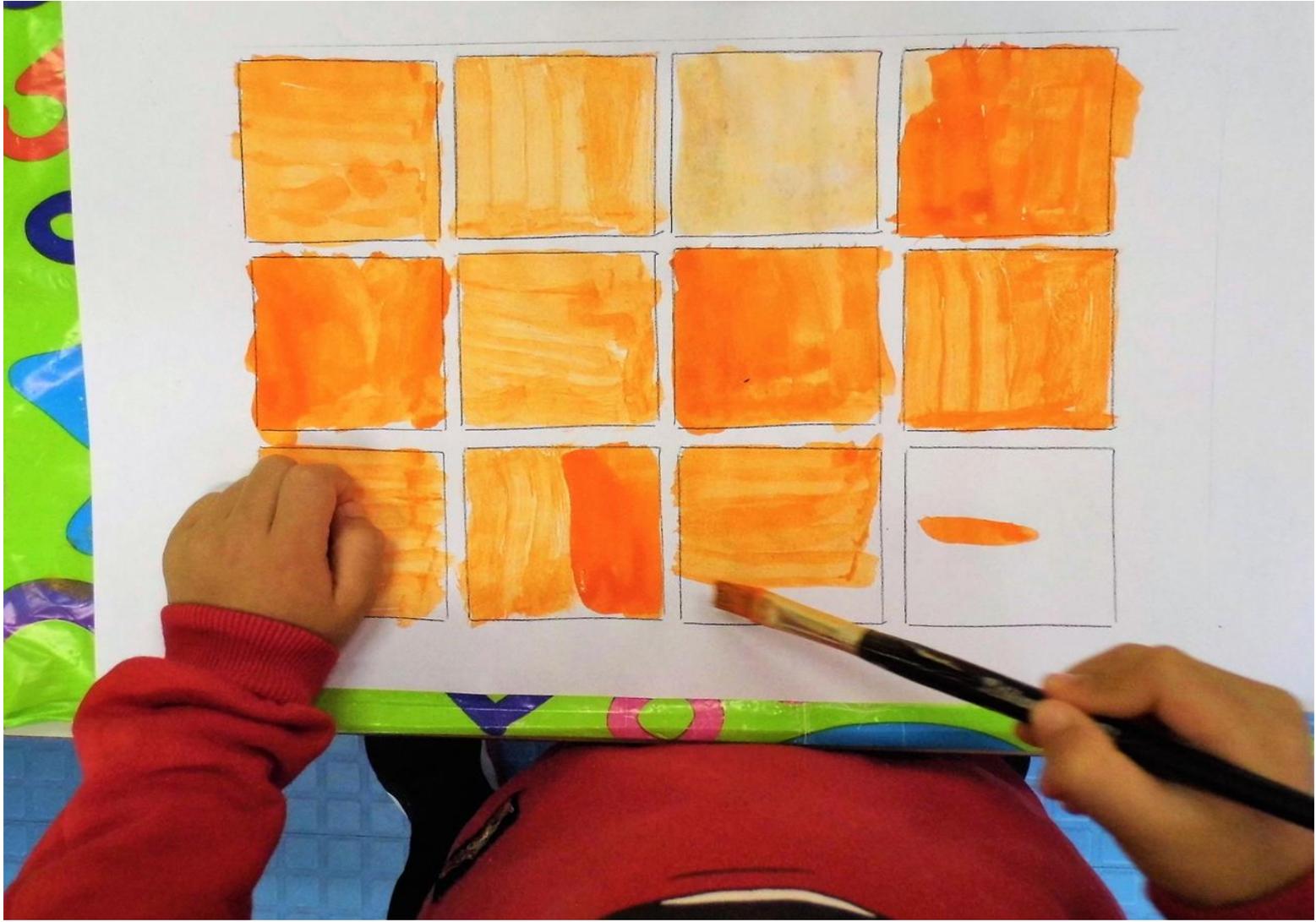
ALLA FINE, PEZZETTINO ANDÒ DA QUELLO - SAGGIO CHE VIVEVA IN UNA GROTTA. "PER CASO, SONO UN TUO PEZZETTO?" "MA IO DEVO ESSERE DI QUALCUNO!" GRIDÒ PEZZETTINO. "COME FACCIÒ A SCOPRILO?" "VAI ALL'ISOLA CHI - SONO", RISPOSE QUELLO - SAGGIO. IL GIORNO DOPO, PEZZETTINO SALPÒ CON LA SUA BARCHETTA. DOPO UN VIAGGIO LUNGO E BURRASCOSO, ARRIVÒ ALL'ISOLA CHI - SONO. ERA STANCO E BAGNATO. CHE STRANO! L'ISOLA ERA UN AMMASSO DI PIETRE. NON UN ALBERO, NON UN FILO D'ERBA. MA SOPRATTUTTO, NESSUNA CREATURA VIVENTE. PEZZETTINO CAMMINÒ E CAMMINÒ, SU E GIÙ, FINCHÈ ESAUSTO, INCIAMPO E CADDE...E SI RUPPE IN TANTE PEZZETTI. QUELLO-SAGGIO AVEVA RAGIONE! PEZZETTINO ADESSO SAPEVA CHE ANCHE LUI, COME TUTTI, ERA FATTO DI TANTI PICCOLI PEZZI. SI RICOMPOSE E QUANDO FU SICURO CHE NON MANCASSE NEANCHE UNO DEI SUOI PEZZETTI, TORNÒ ALLA BARCA.

REMÒ TUTTA LA NOTTE PER ARRIVARE A CASA PRIMA POSSIBILE. TUTTI I SUOI AMICI LO STAVANO ASPETTANDO.

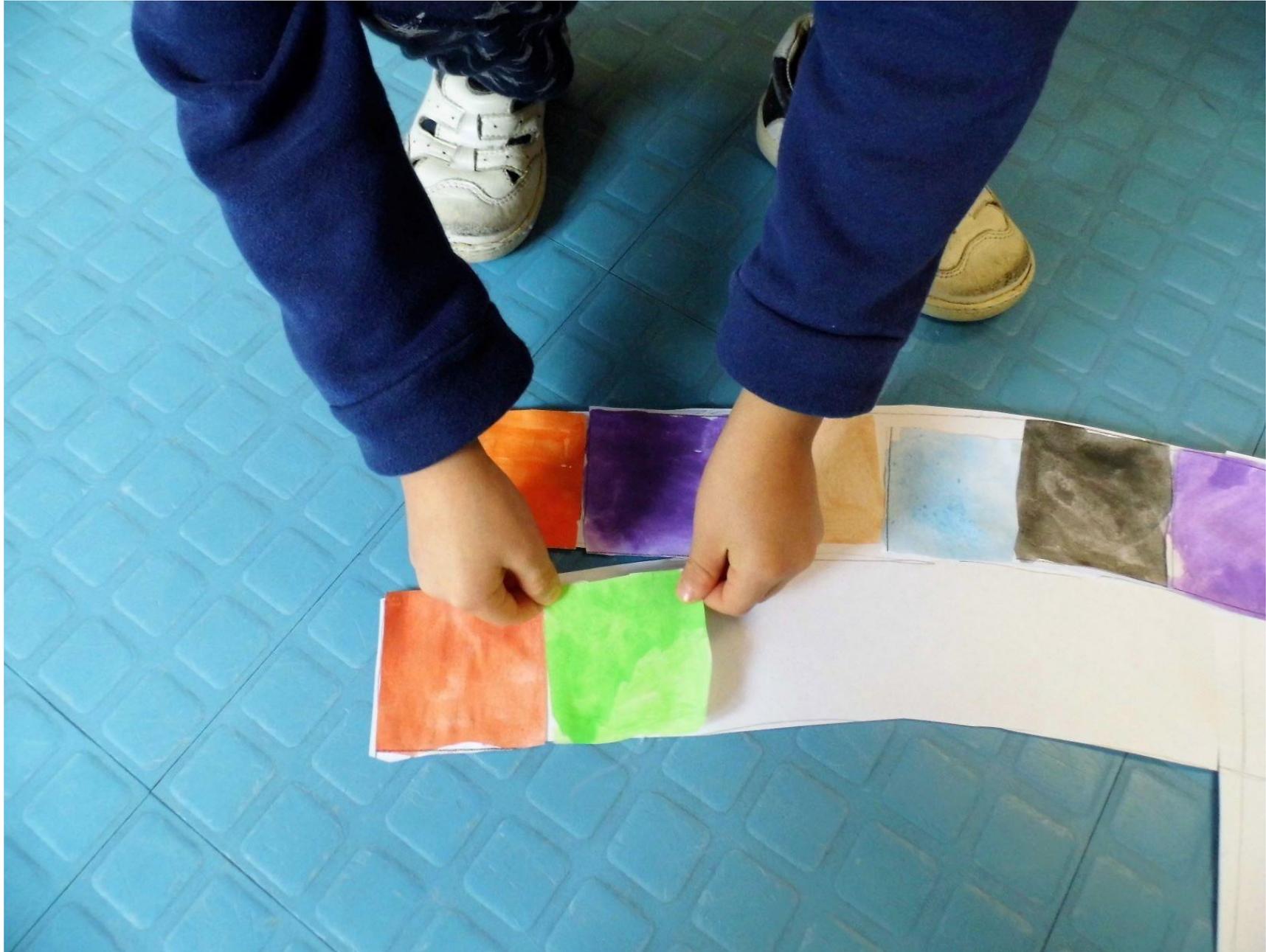
"IO SONO ME STESSO", GRIDÒ PEZZETTINO TUTTO CONTENTO. I SUOI AMICI NON ERANO SICURI DI AVER CAPITO QUELLO CHE PEZZETTINO INTENDESSE DIRE, PERÒ SEMBRAVA FELICE. E COSÌ, SI SENTIRONO FELICI ANCHE LORO.

LEO LÉONNI











Percorso feste

Festa nonni:

- Ricordiamo i nonni, il loro nome
- Ritraggo il nonno
- Festa di halloween:
- Racconto: "il mostro della vasca da bagno" di Colin Boyd – C.E. Clichy
- Rielaborazione verbale
- Parliamo: le nostre paure
- Rappresentazioni grafiche
- Racconto: "il libro che mangiava i mostri"
- Realizziamo "Il mostro scacciamostri"
- Realizzazione piccoli mostri con tecniche e materiali differenti

Festa di natale:

- Il calendario dell'avvento: ogni giorno un'attività differente (lettura libro, percorso motorio, ballo di gruppo, gioco di gruppo)
- Aspettiamo babbo natale per una festa solidale
- La lettera di babbo natale e il dono inaspettato
- Rappresentazioni grafiche a tema
- Abbellimento personaggi pezzettino con cappellini natalizi
- Lettura libro: la cena di natale di di Nathalie Dargent – C.E. Clichy
- Realizzazione del calendario dell'avvento di sezione
- Discussione e rappresentazione grafica delle caratteristiche commerciali che caratterizzano il periodo (cosa osservo intorno a me quando vado al supermercato o in centro città)
- Realizzazione di abbellimenti e decorazioni per la sezione e gli ambienti comuni, utilizzando materiali e tecniche diverse
- Canzocine, racconti con uso di libri e visione di immagini da youtube, giornali, depliant pubblicitari
- Pregrafismo differenziato per età
- Gioco motorio in corridoio dal titolo: "la gara delle slitte" con utilizzo di grandi stoffe
- Rappresentazione grafica
- Memorizzazione canzoni e poesia per animare la nostra festa

Festa carnevale:

- Preparazione costumi inerenti la tematica sicurezza: draghetto, acqua, fuoco, pompieri
- Canzoni a tema

Festa del papà: lead

- Lettura libro: "lupetto ama il suo papà" di o. Lallemand - e. Thuillier – C.E. Gribaudo
- Lettura e comprensione testo poesia papà
- Puzzle del papà
- Canzone: "sei forte papà" di Gianni Morandi

Festa di pasqua lead:

- Video realizzato dalle insegnanti: le uova colorate con fiori e foglie
- Caccia alle uova

- Racconto: giulio coniglio e i pulcini di N. Costa – c.e. Panini
- Indovinelli
- Video: “oh, che uovo”
Festa della mamma:
- Facciamo un quadro con la tecnica a stampa del sedano
- Poesia
- Festa dei remigini
- Ascolto e memorizzazione canzone dei remigini
- Il ballo dei remigini
- Allestimento spazio esterno
- Rappresentazione e verbalizzazione della giornata
- Pranzo in giardino, il nostro pic-nic

Festa nonni

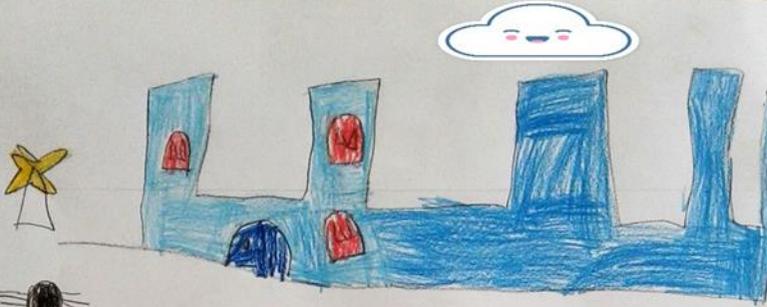




Halloween







RACCONTO: IL LIBRO CHE MANGIAVA I MOSTRI

Leonardo era un simpatico bambino, vivace e intelligente. Era sempre allegro e sembrava che niente al mondo avesse il potere di spaventarlo.

In realtà Leonardo di una cosa aveva paura: i mostri che abitavano la sua casa.

Si nascondevano nel buio, sotto il letto, dentro l'armadio.

Il giorno del suo compleanno la mamma regalò a Leonardo un libro speciale.

Quando Leonardo lo aprì vide che le sue pagine erano bianche.

-Perché le pagine sono vuote mamma?

-Perché questo è un libro speciale. È un libro che si mangia i mostri!

È molto semplice da usare. Ogni volta che entri in una stanza o apri un armadio, per prima cosa apri il libro e lui si mangerà il mostro.

Quella sera stessa Leonardo decise di usare il suo nuovo libro magico. Tenendolo stretto si avviò verso la sua stanza. Era buio, e Leonardo sapeva che in quel buio un mostro stava in agguato per spaventarlo. Aprì il libro, lo tenne davanti a sé come uno scudo e tenendo gli occhi chiusi entrò nella stanza. Sentì come una falata di vento e niente più.

Quando accese la luce e guardò il libro vide che invece della pagina bianca c'era un mostro mostruosissimo! Per lo spavento Leonardo chiuse il libro subito!

Così nei giorni successivi Leonardo andò a caccia dei mostri per tutta la casa e ne fece una bella raccolta nel suo libro. Quando fu sicuro di averli catturati tutti, andò dalla mamma con il suo trofeo:

-E adesso mamma cosa ne facciamo di tutti questi mostri catturati?

La mamma prese il libro e disse a Leonardo di sedersi sulle sue ginocchia. Poi aprì il libro:

-Guarda questo mostro qui con i tentacoli.

Scommetto che lo hai trovato sotto il letto,

-Sì sì è vero, come fai a saperlo?

-Ce n'era uno uguale sotto il mio letto quando ero piccola. Ma se lo guardi bene, vedrai che è proprio buffo con questi occhi che penzolano e questo tentacolo che è così corto da non poter nemmeno servire per grattarsi il naso.

Leonardo rise. La mamma guardò con Leonardo i mostri del libro e per ognuno faceva notare a Leonardo che guardati con occhi diversi i mostri alla fine erano più buffi che spaventosi.

Quando ebbero finito la mamma chiese:

-Hai ancora paura di questi mostri?

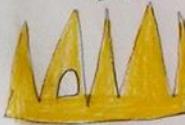
-No

-Allora non abbiamo più bisogno di loro.

La mamma mise il libro in lavatrice, regolò la temperatura e fece partire il programma per capi resistenti. Quando la lavatrice ebbe finito, il libro era tornato ad essere bianco.

-Adesso lo metto in un posto sicuro; potrebbe sempre servire e se non a te, magari ai tuoi figli, disse la mamma.

Leonardo non ebbe più bisogno del libro mangiamostri; quando qualche mostro provava ancora a spaventarlo, il guardava per bene e poi si metteva a ridere e i mostri scappavano via.





Il mostro
piacciamostri



Enzo

Anna

Matteo

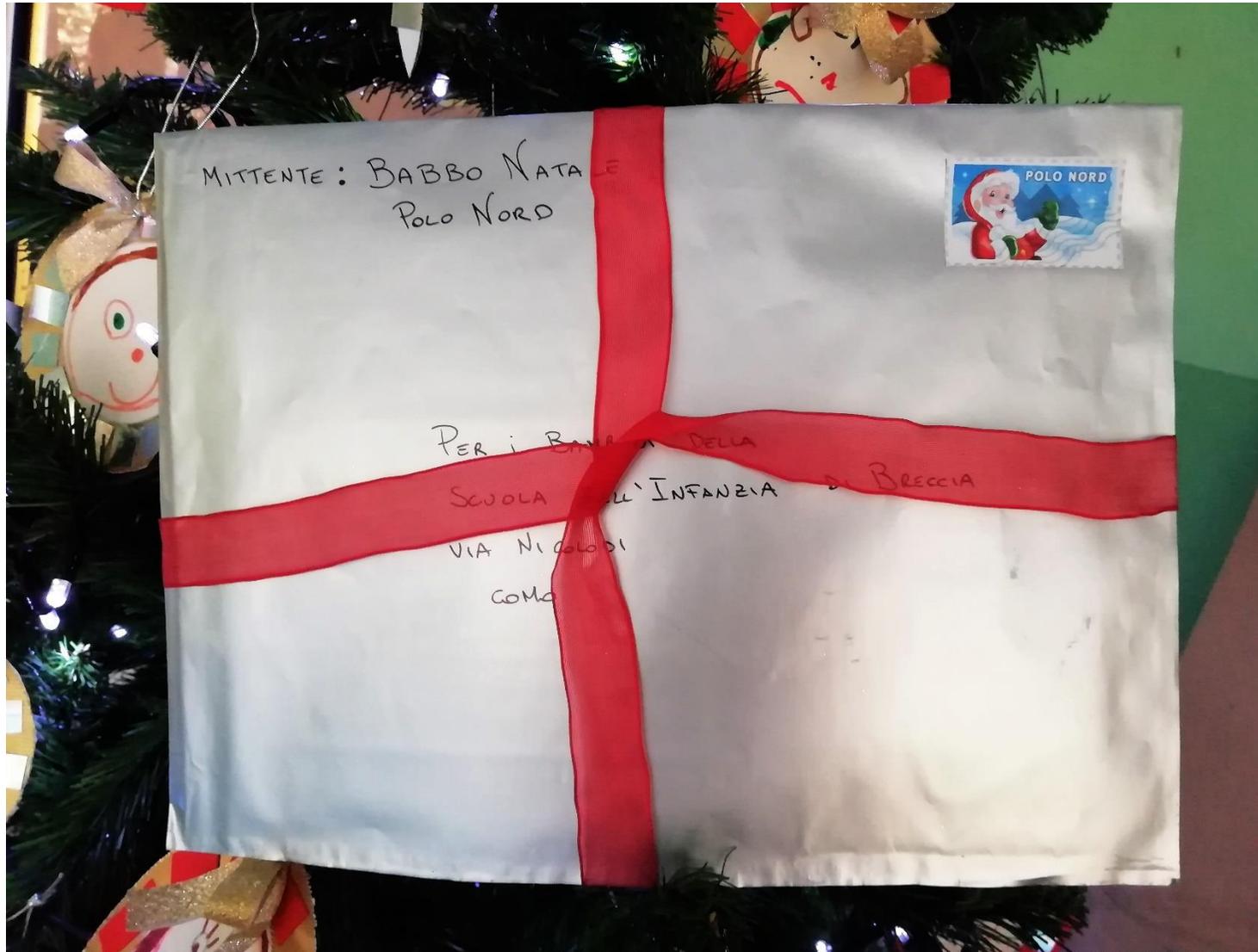
Luca

Marco





Natale



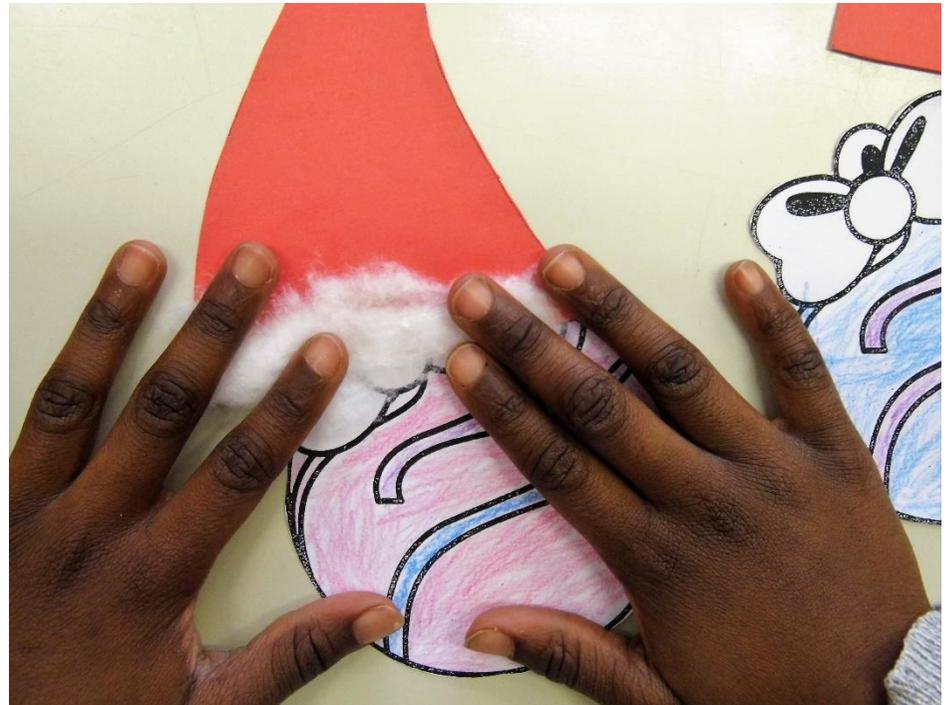
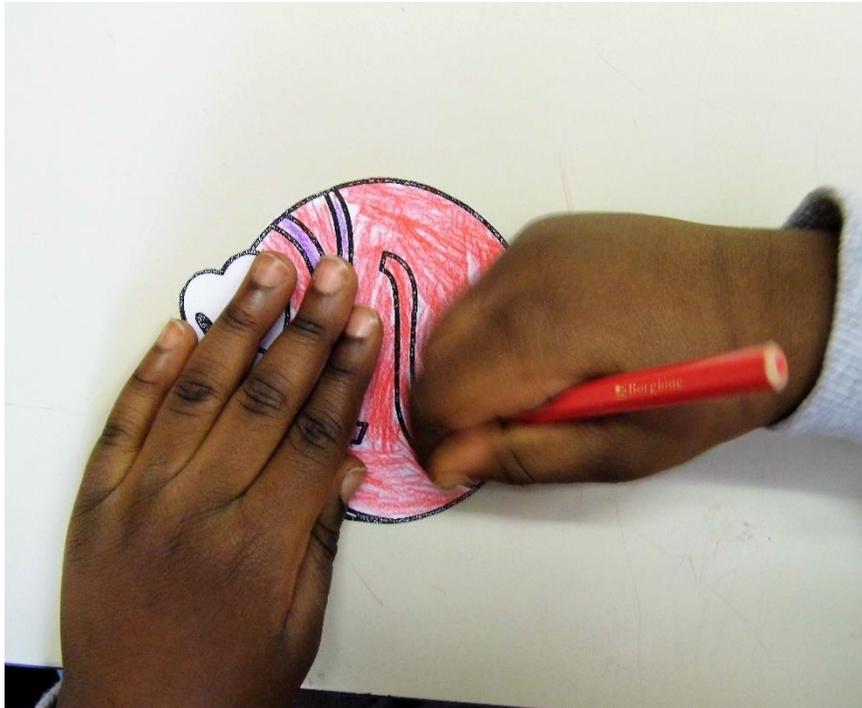
MITTENTE: BABBO NATALE
POLO NORD



PER I BAMBINI DELLA
SCUOLA DELL'INFANZIA DI BRECCIA
VIA NICOLÒ DI
COMO







Carnevale











ACQUA



POMPIERE

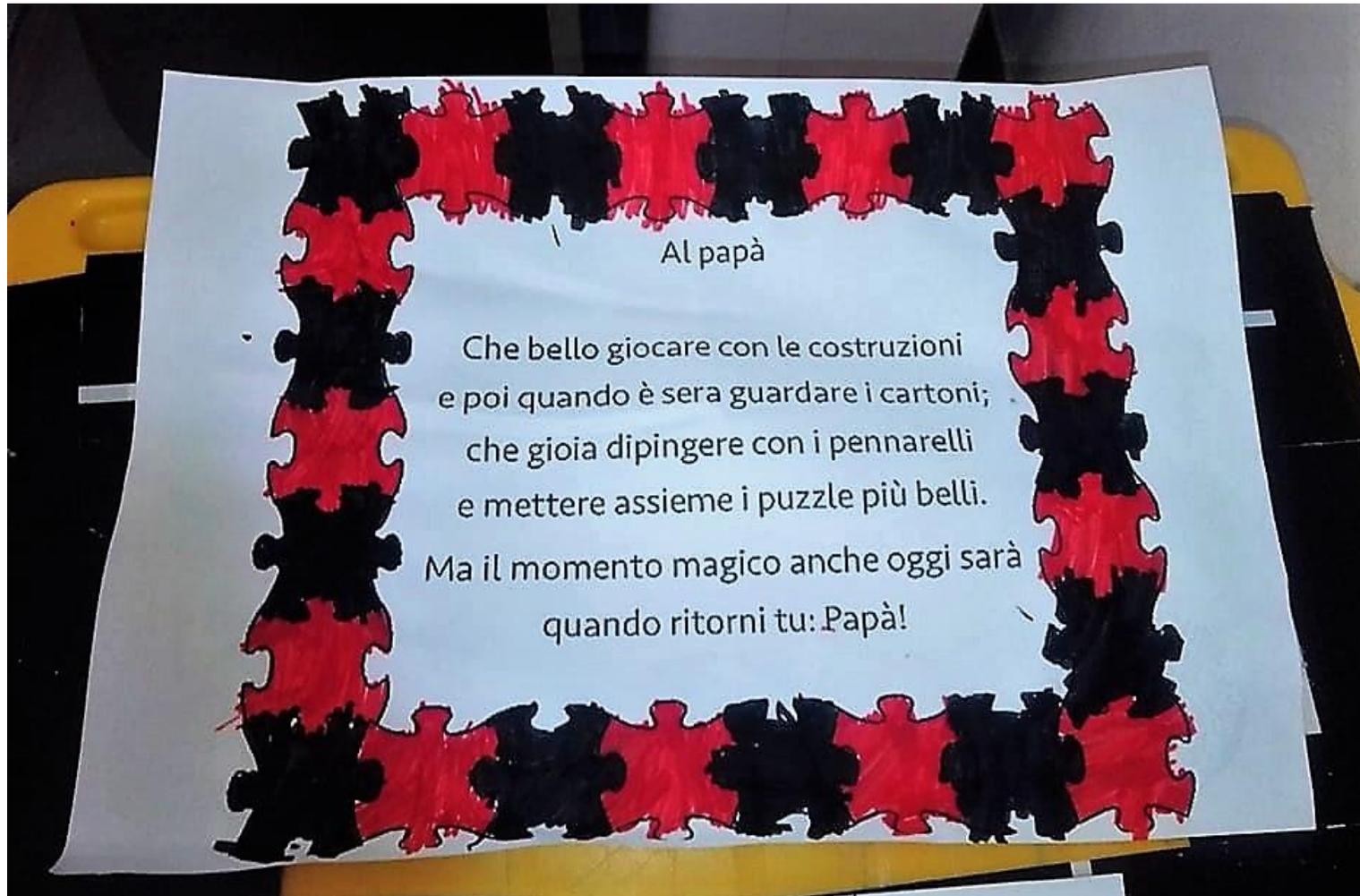


DRAGHETTO



FUOCO

Festa del papà' (lead)





Festa della mamma



Stampo con il sedano

Festa fine anno









Giugno 2021



DIPLOMA SCUOLA DELL' INFANZIA
COMO-BRECCIA

CONGRATULAZIONI

[]

Hai terminato la scuola materna presso la
SCUOLA DELL'INFANZIA COMO-BRECCIA DI VIA NICOLODI
e ricevi questo diploma quale riconoscimento dei tuoi risultati.

Firma

Data

Percorso fasce di età':

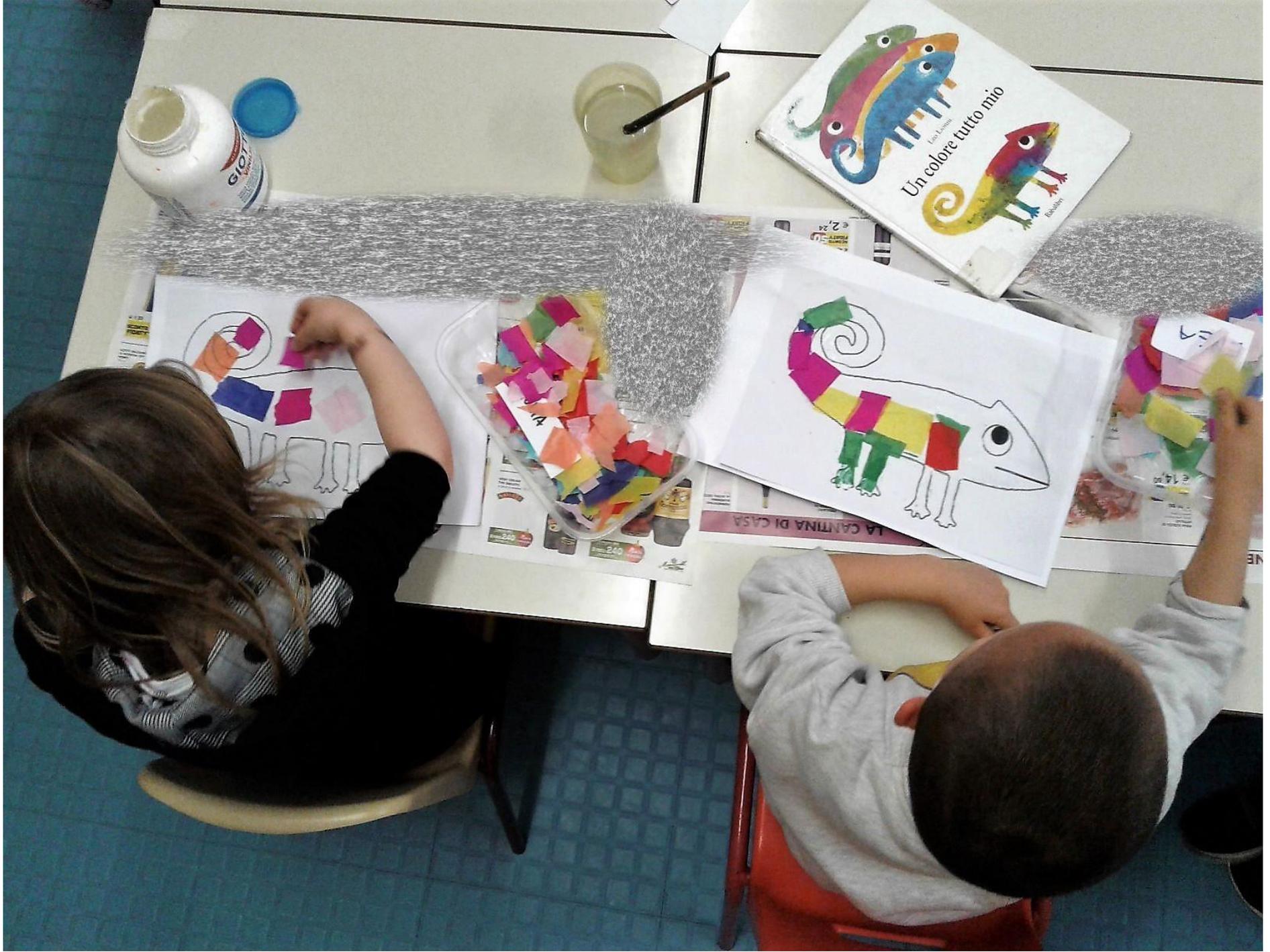
Il percorso, causa covid 19, è stato realizzato nelle "sezioni bolla". I bambini hanno lavorato in due sottogruppi di 3-4 anni e 5 anni.

Attività' 3-4 anni sezione tartarughe

Il laboratorio si è sviluppato attorno alla lettura animata del libro "un colore tutto mio" di Leo Lionni ed. Babalibri

- Lettura del libro "un colore tutto mio" di Leo Lionni
- Rielaborazione verbale del testo con l'ausilio delle immagini del libro
- Realizzazione della marionetta del camaleonte con carta velina colorata strappata e incollata su sagoma: utilizzo dei colori primari e secondari; denominazione e giochi stimolo per il riconoscimento dei colori
- Scheda strutturata "un colore tutto mio". Riconoscimento e denominazione dei colori primari: giochi di abbinamento e coloritura della scheda.
- Utilizzo dei cerchi (attrezzi) per il riconoscimento della figura "cerchio": giochi motori in riferimento anche all'uso dei concetti topologici (dentro/fuori)
- Utilizzo abbinato dei cerchi (attrezzi) e dei blocchi logici per il riconoscimento della figura "cerchio": giochi motori per la classificazione, seriazione e raggruppamento in base al colore (colori primari) e grandezza (piccolo/medio/grande)
- Scheda strutturata "il camaleonte nel mondo rotondo": pregrafismo cerchio con colore a dita e pennarelli
- Scheda strutturata "la famiglia dei rotondi": pregrafismo cerchio con matita e pastelli
- Utilizzo di bastoni e corde (attrezzi) per il riconoscimento della figura "triangolo": giochi motori in riferimento anche all'uso dei concetti topologici (sopra/sotto)
- Utilizzo abbinato di bastoni e corde (attrezzi) e dei blocchi logici per il riconoscimento della figura "triangolo": giochi motori per la classificazione, seriazione e raggruppamento in base al colore (colori primari) e grandezza (piccolo/medio/grande)
- Scheda strutturata "il camaleonte nel mondo dei triangoli": pregrafismo triangolo con nastri e pennarelli
- Scheda strutturata "la famiglia dei 3 lati e 3 punte": pregrafismo triangolo con matita e pastelli
- Utilizzo abbinato di cerchi e bastoni (attrezzi) e dei blocchi logici per il rinforzo del riconoscimento delle figure "cerchio" e "triangolo": giochi motori per la classificazione, seriazione e raggruppamento in base al colore (colori primari), alla grandezza (piccolo/medio/grande), alla forma
- Scheda strutturata "il camaleonte nel paese degli uomini": pregrafismo tratteggio figura umana
- Canzocine mimate in cerchio sulle parti del corpo
- Mi guardo allo specchio e denomino le parti principali del mio corpo
- Scheda strutturata "questo sono io": mi disegno all'interno dello specchio presente sul foglio
- In cerchio ci contiamo e riconosciamo quali sono i maschi e quali le femmine.
- Scheda strutturata "io sono... un maschio"/"io sono ... una femmina": scelgo l'immagine che corrisponde a me (maschio/femmina), la coloro, ritaglio e ricompongo
- Scheda strutturata "ritaglio e ricompongo l'immagine": puzzle di una persona ritagliata da una rivista
- "filastrocca del mio viso": mi guardo allo specchio, riconosco le parti principali del viso e le denomino
- Realizzazione del viso di ciascun bambino utilizzando materiale da recupero (piatto di carta, cartoncino, carta crespata, carta pesta). Prepariamo insieme le varie tonalità di tempera che assomiglino alle diverse carnagioni
- Realizzazione della copertina per la cartelletta contenente i lavori del gruppo: utilizzo dei pastelli a cera e dei sette colori dell'arcobaleno







È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

TUTTI GLI ANIMALI HANNO UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

TUTTI GLI ANIMALI HANNO UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

TUTTI GLI ANIMALI HANNO UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

È GIALLO SUL LIMONE
È ROSSO
SULLA MELO

D UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È GIALLO SUL LIMONE
È ROSSO
SULLA MELO

D UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È GIALLO SUL LIMONE
È ROSSO
SULLA MELO

D UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È GIALLO SUL LIMONE
È ROSSO
SULLA MELO

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

TUTTI GLI ANIMALI HANNO UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

TUTTI GLI ANIMALI HANNO UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

TUTTI GLI ANIMALI HANNO UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

TUTTI GLI ANIMALI HANNO UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

TUTTI GLI ANIMALI HANNO UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU

TUTTI GLI ANIMALI HANNO UN COLORE TUTTI TRAMIE L CAMALEONTE CHE CAMBIA COLORE COME PUO' FARE PER AVERE UN COLORE TUTTO SU

È VERDE SULLA
SULLA MACCHININA
È BLU





Attività 5 anni sezione tartarughe

Con le colleghe fin dai primi giorni di chiusura della scuola a marzo abbiamo cercato di riflettere su quale percorso fosse stato meglio intraprendere se la chiusura si fosse prolungata per molto tempo: dopo esserci confrontate più volte e memori dell'esperienza dello scorso anno abbiamo maturato la scelta di proporre ai genitori l'acquisto di un libro di pre-scrittura/pre-calcolo.

Il libro è stato seguito in ambito scolastico a seguito della ripresa in presenza.

- Presentazione del libro
- Attività finalizzate all'acquisizione della corretta postura nel banco
- Attività finalizzate all'acquisizione del corretto uso del materiale e riordino
- Attività finalizzate alla memorizzazione di semplici filastrocche
- Attività di ascolto finalizzato alla comprensione e rielaborazione di un semplice testo
- Attività finalizzate all'impugnatura corretta della matita: visione video leone
- Filastrocca dell'impugnatura
- Attività finalizzate al rispetto del turno silenzio-parola
- Attività motorie per la conoscenza del proprio corpo in forma globale e analitica
- Attività con il corpo in forma statica e movimento
- Attività per la coordinazione oculo-manuale e dinamica globale
- Attività di gioco e competizione finalizzati all'acquisizione di una buona autostima e percezione positiva del proprio corpo
- Attività percorsi fino-motori: conosciamo il più piccolo segno (il puntino)
- Attività finalizzate alla conoscenza dei segni grafici: linee verticali, orizzontali, oblique, curve
- Balliamo con "la canzone delle vocali" - aeiou - canzoni per bambini - baby music songs –
- Conoscenza lettere del proprio nome
- Racconto dello gnomo: sostituiamo l'immagine presentata con la parola corretta
- Attività di distinzione lettera-numera
- Attività logico- matematiche per il riconoscimento delle prime forme geometriche piane (quadrato, rettangolo, triangolo, cerchio)
- Video "le figure piane"
- Attività di problem solving
- Attività di lettura "vero-falso"
- Attività per quantificare: quanti sono, maggiore, minore, uguali
- Attività di coding e problem solving: la direzionalità (destra, sinistra, in alto, in basso)

**"Filastrocca dell'impugnatura
Questa è la filastrocca dell'impugnatura,
Che ci aiuta nella scrittura!
Pollice e indice si danno bacetti,
Sotto c'è il medio che li tiene stretti,
Mentre mignolo e anulare
Proprio nulla vogliono fare"**





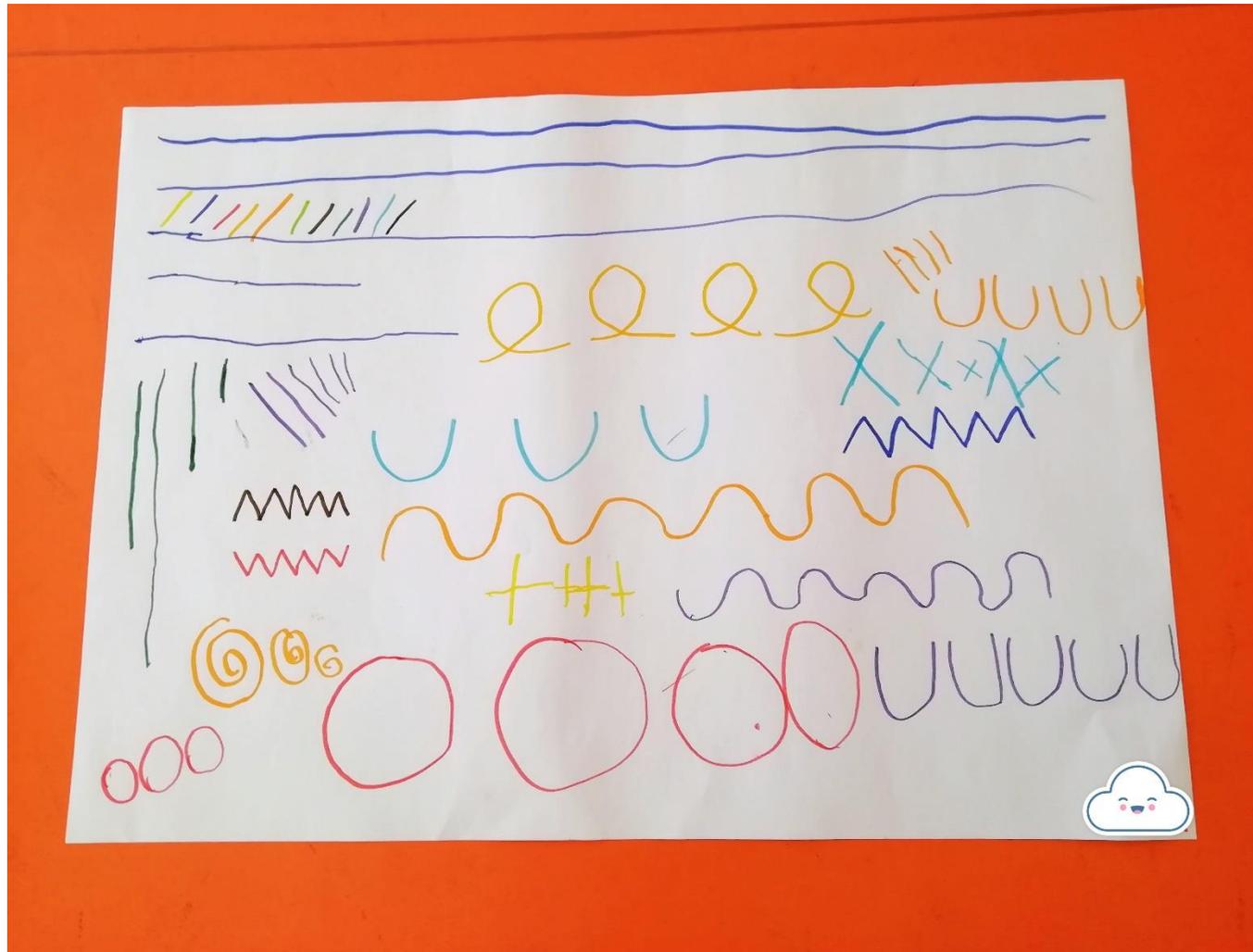


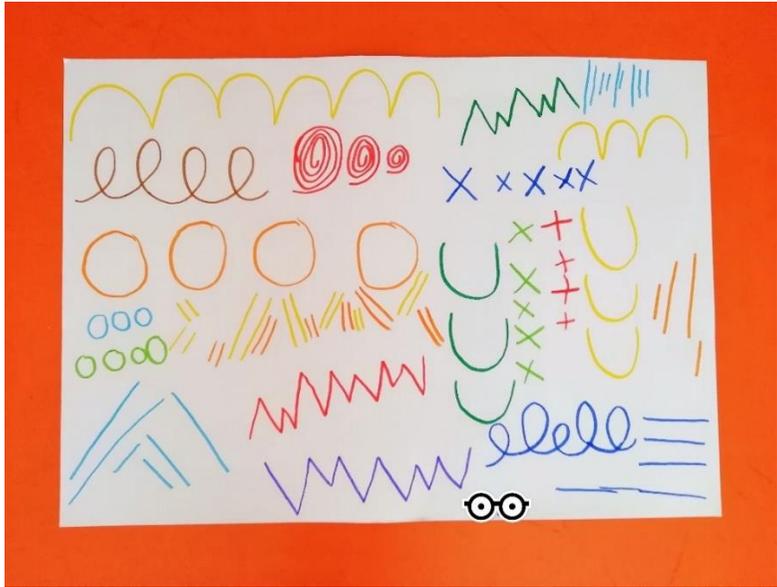
Riempio il sacchetto di colore e schiuma da barba poi scrivo e disegno con un bastoncino. Cancello e ricomincio





Dettato di segni grafici





Attività 3-4 anni sezione cerbiatti

- Io sono – rappresentazione grafica dello schema corporeo
- Giochi motori atti a rispettare il proprio turno e i compagni
- Giochi con puzzle del corpo umano
- Individuare e disegnare le parti mancanti di un corpo e le loro funzioni
- Ritagliare, ricomporre e incollare il puzzle di un b/o/a
- Lettura del libro “piccolo blu e piccolo giallo”
- Rappresentazione grafica del racconto
- Drammatizzazione
- Realizzazione di semplici percorsi
- Canzone “giallo, rosso e blu”
- Giochiamo con cannuce e tempera gialla, rossa e blu e osserviamo cosa succede quando soffiando si mischiano i colori
- Giochiamo con il memory dei colori
- Suddivisione dei giochi della classe (lego, ecc) nei cerchi dello stesso colore
- Conoscenza delle forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo
- Ricerca in classe e nella realtà di oggetti della stessa forma
- Classificazione, raggruppamento, seriazione di elementi per forma, colore e grandezza

Attività 5 anni sezione Cerbiatti

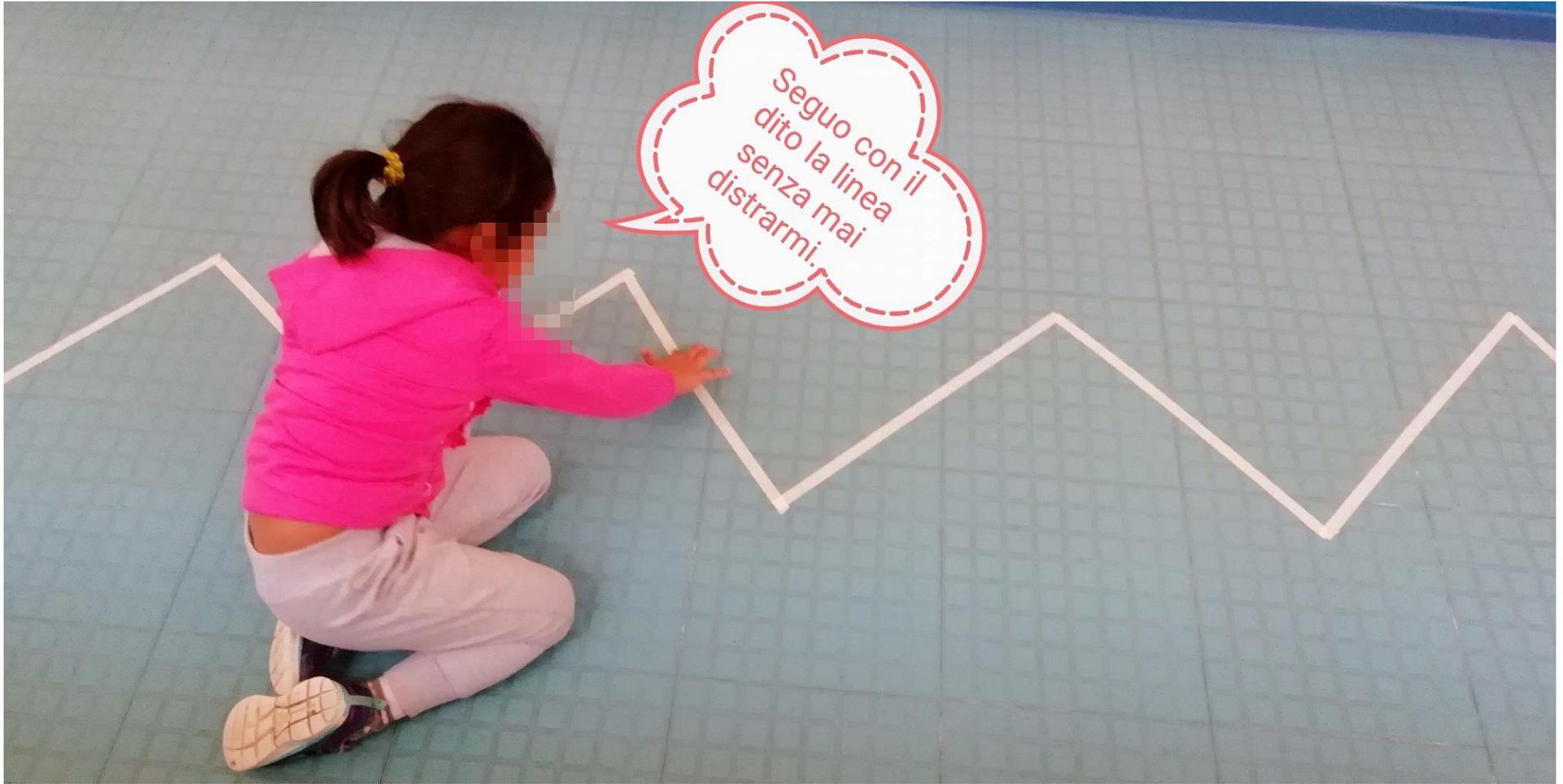
- Impostazione dell'ambiente simulando aula scuola primaria
- Apertura delle attività di gruppo con il gioco di sillabazione dei nomi dei compagni e delle maestre
- Discussione e impostazione del lavoro individuale, cura del proprio materiale e modalità di ordine durante il lavoro al banco
- Scrittura del proprio nome e cognome sui libri operativi
- Correzione di impugnatura del mezzo grafico
- Scoperta della scrittura in stampatello attraverso la visione e l'ascolto delle storie di Nicoletta Costa: "il signor aquilone" e "il signor aquilone sotto la pioggia".
- Ricostruzione delle storie con utilizzo di carte in 12 sequenze con indovinelli di memoria e linguistici
- Gioco motorio in corridoio "segui le linee e unisci i tratteggi con relative attività sul quaderno operativo
- Attività di discriminazione lettere, numeri, simboli
- Conoscenza lettere del proprio nome
- Abbinamenti lettere a oggetti o animali
- Scoperta delle vocali: lettura filastrocche in rima e canzone "il ballo delle vocali"
- Utilizzo memory gigante abbinamenti oggetti alla lettera iniziale
- Conoscenza e giochi sui numeri semplici e composti
- Gioco motorio di insiemistica e conoscenza simboli matematici (+ - =) con relative attività operative
- Giochi in corridoio ed attività specifiche con tabelle e reticolati per coding e ragionamento computazionale, direzionalità, attività operative sul libro
- Attività con uso di giochi in legno per stimolare capacità logico-matematiche e relative consegne sul libro
- Conoscenza e giochi di associazione di forme geometriche (quadrato, rettangolo, cerchio, triangolo, rombo)
- Giochi motori con utilizzo strumenti di vario tipo, per il consolidamento dei concetti topologici (sopra sotto-dentro fuori- destra sinistra in mezzo- aperto chiuso)
- Gioco di riconoscimento varie grandezze: grande, piccolo, medio e intruso per stimolare il ragionamento logico
- Con utilizzo di tessere in legno riordino 4/5 sequenze temporali e verbalizzo inventando una storia che abbia senso logico
- Conoscenza delle parti del viso e del corpo in lingua inglese
- Recita della filastrocca su semplici azioni in lingua inglese e relativa traduzione (one, two, buckle my shoe...)
- Canzone in inglese parti del viso: my face (song for kids)

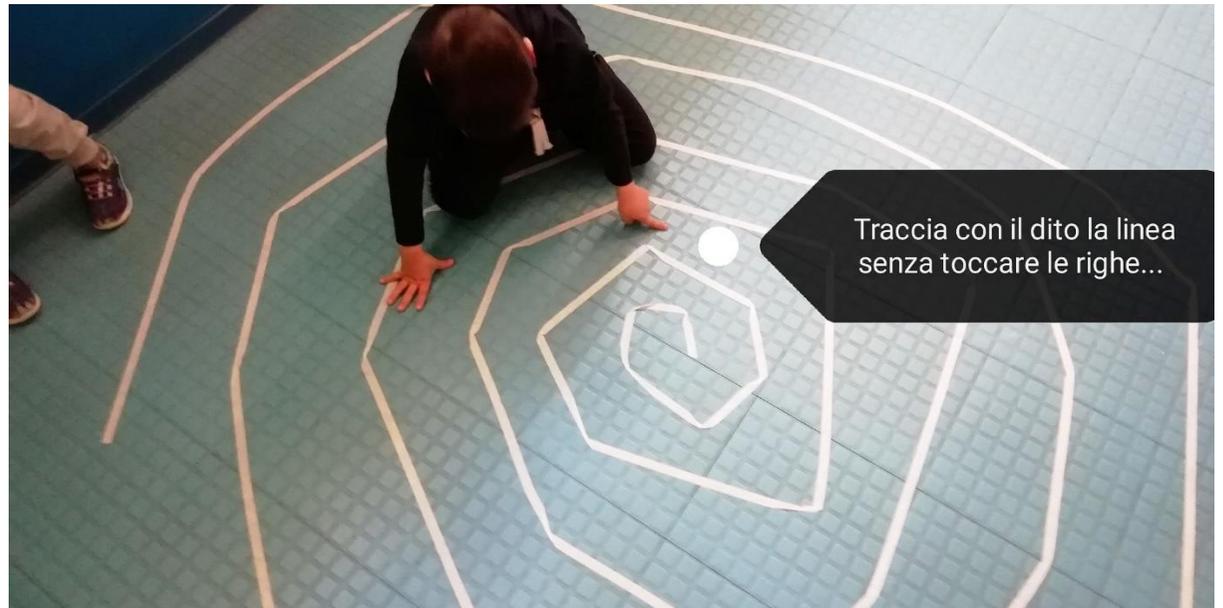


Attenzione ed equilibrio...
Non devo perdere la
concentrazione...



Devo stare
attento a non
uscire dalle righe
di
contenimento





Percorso storico-ambientale:

Piano sicurezza

Il percorso ha occupato quattro settimane lavorative, consentendo ai bambini e alle docenti di acquisire conoscenze e tecniche relative al piano di emergenza e di effettuare prove ben strutturate.

Attività

- Racconto: “Da grande farò il pompiere” di Quentin Gréban – ed. Officina Libraria
- Rielaborazione verbale e psicomotoria
- Racconto: Pilù il draghetto
- Rielaborazione verbale, psicomotoria e grafica individuale e di gruppo (realizzazione grande libro di sezione)
- Conoscenza della tromba, lo strumento che segnala l’allarme
- Conoscenza dei suoni che segnalano un’emergenza: 5 suoni intermittenti è allarme; 1 suono lungo e prolungato è evacuazione; 3 suoni intermittenti è cessato allarme.
- Rappresentazione grafica
- Giochi con i suoni lunghi e suoni corti con l'utilizzo di strumenti musicali e il corpo (mani piedi)
- Inventiamo sequenze di suoni e ritmi: rappresentazione grafica.
- Conoscenza dei segnali, osservazione dell'idrante e dell'estintore
- Conoscenza dei bambini aprifila e chiudifila
- Lettura e memorizzazione della filastrocca dell'evacuazione
- Parliamo: l'incendio, il terremoto e la nube tossica. Conoscenza e comportamenti da mettere in atto
- Istruzioni di sicurezza al momento dell'evacuazione:
 1. Lasciare tutti gli oggetti
 2. Posizionarsi dietro l'aprifila
 3. Chiudere le finestre
 4. Seguire le vie di fuga
 5. Non correre, urlare e spingere
 6. Raggiungere il punto di raccolta (giardino)
- Prove di evacuazione

FILASTROCCA EVACUAZIONE

"SE L'ALLARME SENTI SUONARE
SUBITO TUTTO DEVI LASCIARE
SENZA CORRERE, SPINGERE, URLARE.

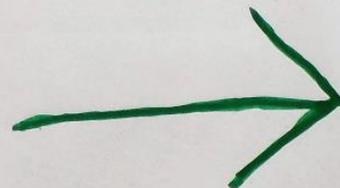
LA FILA DEL SERPENTE DEVI FARE

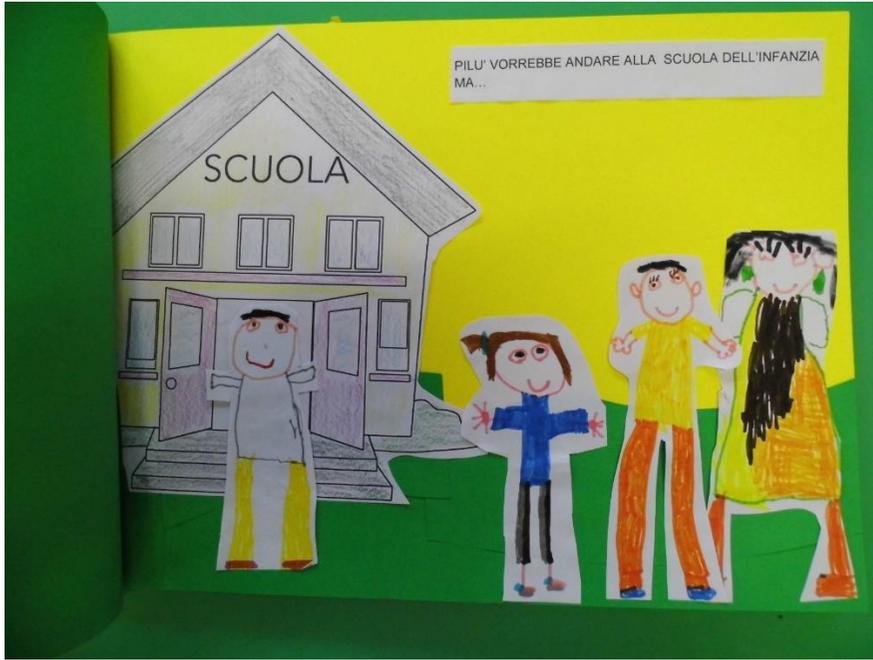
 APRI FILA SARA' E

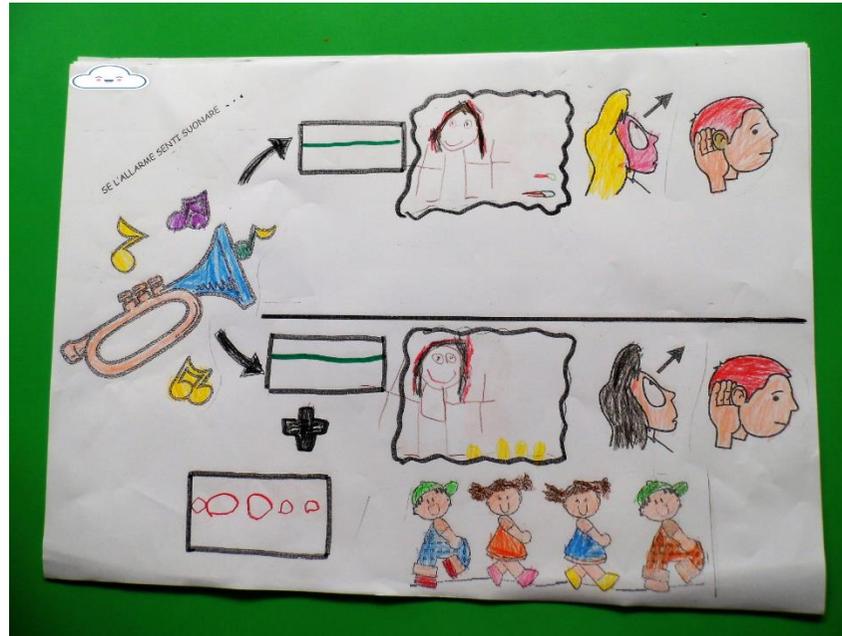
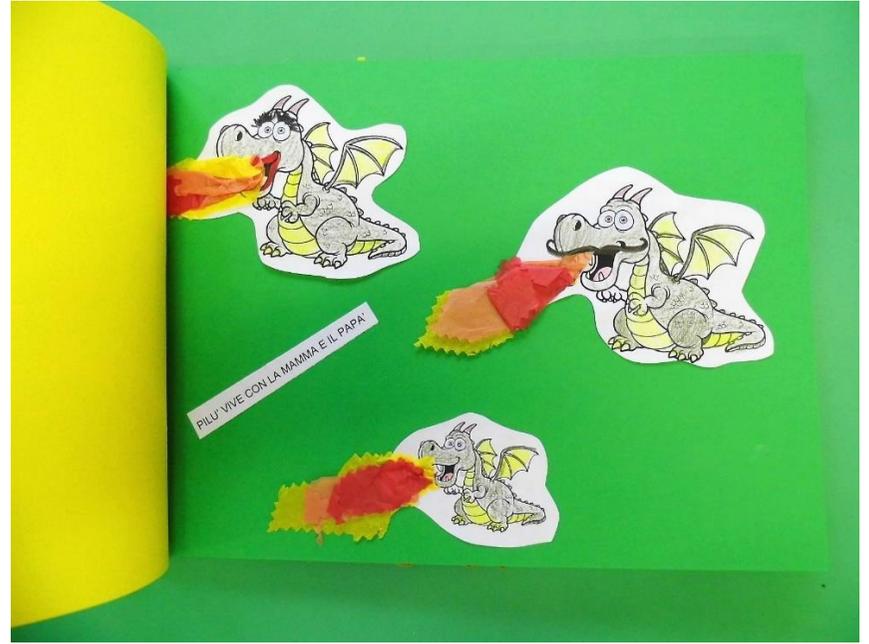
 LA FILA CHIUDERA'.

LA MAESTRA DEVI SEGUIRE

E IN CORTILE DEVI USCIRE"







Le stagioni

Attività

- *Circle time: giorno della settimana, mese, anno, stagione (ritualità quotidiana all'interno del primo saluto)*
- *L'albero in autunno, in inverno, in primavera e in estate (allestimento periodico)*
- *La ruota delle stagioni*
- *Attività di osservazione, descrizione, narrazione della natura*
- *Giochi in giardino con i colori delle stagioni*
- *Caccia al tesoro sotto le foglie secche*
- *Realizzazione albero di sezione e individuale con utilizzo di materiali da riciclo*
- *Osservazione del cambiamento ambientale e di clima*
- *Lettura libri specifici, racconti e filastrocche, canzoni*
- *Visualizzazione di immagini da youtube di animali che vanno in letargo*
- *La neve, il ghiaccio*
- *Osserviamo, parliamo: le caratteristiche della primavera*
- *Realizziamo il ramo di pesco*
- *Realizzazione di componenti per l'albero di sezione e abbellimenti sezione*
- *Lettura libro: "primavera" di Leo Lionni*
- *Esperimento: i fiori galleggianti*
- *Conoscenza di alcuni insetti: coccinella, farfalla, formica, cicala*
- *Rappresentazione grafica*
- *Realizzazione di un'attività grafico pittorica con uso di vari materiali per ciascun insetto sopra citato*
- *Lettura della storia "la cicala e la formica"*
- *Ricostruzione storia in sequenze*
- *Drammatizzazione*
- *Lecture storie e filastrocche invenzione di semplici rime*
- *Canzone: "viva la primavera" edizioni giunti scuola*
- *Gioco motorio di imitazione degli insetti con supporto musicale*
- *Giochi con l'acqua in giardino*





Inverno







Primavera





Finalmente la bella estate

Percorso biblioteca

Attività di promozione alla lettura

Lettura quotidiana di un libro preso dalla biblioteca di plesso o in prestito dal sistema bibliotecario territoriale.

La bibliografia ha previsto contenuti specifici su argomenti trattati, eventi e festività'.

Finalità:

- La lettura abitua il bambino a percepire le azioni e le emozioni dei protagonisti e stimola l'empatia, cioè la capacità di comprendere ciò che gli altri provano, in modo da riuscire a prevederne i comportamenti
- Dal punto di vista cognitivo la lettura sviluppa la creatività, amplia la memoria, potenzia le capacità logiche. leggere abitua i bambini ad esercitare la propria capacità di problem solving. i libri preparano i bambini ad affrontare la vita e ad acquisire strategie per muoversi nella realtà di tutti i giorni.
- Dal punto di vista linguistico la lettura stimola lo sviluppo del linguaggio e l'organizzazione del pensiero per la comunicazione; il bambino acquisisce vocaboli più ricercati ed è pronto ad utilizzarli nelle esperienze future.
- Dal punto di vista culturale il libro insegna molte cose: il libro è storia, morale, fonte tradizioni di intere generazioni.

Leggere ad alta voce è il modo più efficace per fare appassionare un bambino ai libri.

Crediamo che l'attività della lettura possa essere ben rappresentata anche dall'espressione "nutrire di parole".

Percorso continuità

Causa covid non si sono potuto progettare e realizzare le attività' con i bambini e le insegnanti dei due ordini di scuola.

Solo nella seconda decade di giugno, in assenza dei bambini della scuola primaria, si è potuto vivere un momento di conoscenza con le insegnanti del diverso ordine di scuola ed effettuare un'esplorazione- scoperta degli ambienti (sezioni, refettorio, salone, giardino).

Le insegnanti si sono inoltre rese disponibili a trascorrere un momento nei contesti-sezione della scuola dell'infanzia per visionare e parlare con gli alunni del percorso effettuato in preparazione alla scuola primaria.

Attività progettuali

Percorso psicomotorio:

Il percorso non si è potuto realizzare a causa covid 19

Percorso lingua inglese:

Il percorso non si è potuto realizzare a causa covid 19

Percorso irc

Finalità generali dell'educazione religiosa nella scuola dell'infanzia

Le attività in ordine all'insegnamento della religione cattolica, per coloro che se ne avvalgono, offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini, promuovendo la riflessione sul loro patrimonio di esperienze e contribuendo a rispondere al bisogno di significato di cui essi sono portatori; esse assumono gli aspetti universali della religiosità e quelli specifici dei valori cristiano-cattolici, che fanno parte del patrimonio storico e culturale del popolo italiano (g.u. n105 del 7/05/2010 del d.p.r. 11/02/2010).

Nell'“ora di religione” i bambini sono invitati a esprimere con le loro parole il proprio vissuto, a condividere esperienze nuove, a sviluppare un positivo senso di sé, a sperimentare relazioni serene con gli altri anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose, a rispettare spazi e bisogni dei compagni, a cogliere parole, gesti e segni della vita cristiana facendo propri quei “codici simbolici” necessari a interpretare la realtà religiosa-spirituale. L'educazione religiosa, così come tutte le altre religioni, si struttura su quei valori morali universalmente validi che sono alla base di una buona convivenza sociale: la pace, l'amore, l'amicizia, il rispetto degli altri, la diversità come ricchezza.

Metodologia didattica

L'attività di educazione religiosa cattolica si esplica attraverso una metodologia che rispetta le caratteristiche del bambino di quest'età. Attraverso attività ludiche ed espressive, l'uso del corpo e della gestualità, la drammatizzazione, la manipolazione, la costruzione, il racconto e i percorsi gioco, il bambino sperimenta direttamente e apprende attivamente ciò che viene proposto..e' essenziale partire dalle esperienze personali di ciascuno come primo approccio ad ogni intervento cosicchè il bambino stesso diventa attivo, partecipe, capace di organizzare e strutturare l'insieme delle sue conoscenze. L'azione didattica pertanto si pianifica partendo non dai contenuti disciplinari ma dalle esigenze di maturazione e di sviluppo dei bambini.

Obiettivi specifici di apprendimento

La proposta didattica di quest'anno è mirata a perseguire il primo osa:

1. Osservare il mondo che viene riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi dono di dio creatore.
2. Scoprire la persona di Gesù di Nazaret come viene presentata dai vangeli e come viene celebrata nelle feste cristiane.
3. Individuare i luoghi di incontro della comunità cristiana e le espressioni del comandamento evangelico dell'amore testimoniato dalla chiesa.

filo conduttore

Il filo conduttore degli incontri di quest'anno è rappresentato da un grande telo sul quale i bambini ascolteranno le storie dell'antico testamento, le storie di un dio che trasmette messaggi d'amore e di pace. Sarà proprio il racconto la modalità d'azione privilegiata. Tra l'insegnante che legge e il bambino che ascolta si instaura un legame emotivo particolare. La narrazione risulta pertanto fondamento di relazioni in cui ciascun bambino ha la possibilità sia di ascoltare l'altro sia di

Raccontare i propri vissuti e le esperienze di vita quotidiana. Attraverso il racconto inoltre il bambino sviluppa la capacità di immaginazione e amplia le sue conoscenze per la costruzione di una propria identità personale e culturale.

Unità di apprendimento: il telo dell'amicizia

Tempi: settembre

OBIETTIVI FORMATIVI	PROPOSTE OPERATIVE	METODOLOGIA	VERIFICA	COLLEGAMENTI CON I CAMPI DI ESPERIANZA
<p>Il bambino: 3/4/5 anni: conosce le prime regole della scuola. coglie il senso</p>	<p>La scuola come luogo di incontro e accoglienza. Il nome dei miei amici. Insieme sopra il telo: condividiamo spazi, regole ed</p>	<p>Giochi di gruppo utilizzando il telo. Filastrocche. Canti mimati.</p>	<p>Osservazione occasionale e sistematica del bambino. Conversazione individuale e di</p>	<p>Il sé e l'altro: Rispettare e valorizzare gli altri Corpo, movimento e salute: Muoversi con destrezza</p>

<p>d'appartenenza ad un gruppo.</p> <p>4/5 anni: capisce l'importanza di chiamare per nome i compagni.</p> <p>Intuisce che esiste una persona speciale che vuole bene a tutti gli uomini.</p>	<p>esperienze.</p>		<p>gruppo.</p>	<p>nello spazio circostante.</p> <p>Fruizione. e produzione di messaggi: Utilizzare il corpo e la voce per riprodurre canti e filastrocche.</p>
---	--------------------	--	----------------	---

**Unità di apprendimento:
Sopra il telo... raccontiamo la nascita di Gesù'**

Tempi: dicembre

OBIETTIVI FORMATIVI	PROPOSTE OPERATIVE	METODOLOGIA	VERIFICA	COLLEGAMENTI CON I CAMPI DI ESPERIANZA
<p>Il bambino:</p> <p>3/4/5 anni: è attento ai segni del Natale presenti nell'ambiente circostante.</p> <p>conosce la storia della nascita di Gesù così com'è raccontata nel Vangelo.</p> <p>coglie nella festa il senso del dono, aggregazione ed appartenenza.</p>	<p>Osserviamo l'ambiente circostante. Il bambino racconta...</p> <p>La scatola di Natale.</p> <p>Ascoltiamo il racconto della natività.</p> <p>Costruiamo un presepe o un simbolo natalizio.</p> <p>In cerchio: conversiamo, cantiamo, giochiamo, festeggiamo la nascita di Gesù.</p>	<p>Racconti adattati della nascita di Gesù.</p> <p>Racconti tratti dal vissuto del bambino.</p> <p>Attività pittoriche e manipolative.</p> <p>Canti, poesie e filastrocche mimate.</p>	<p>Osservazioni occasionali e sistematiche del bambino.</p> <p>Conversazioni individuali e di gruppo.</p>	<p>Il sé e l'altro: Rispettare e aiutare gli altri.</p> <p>Fruizione e produzione di messaggi: Ascoltare, comprendere e riesprimere narrazioni lette.</p> <p>Esplorare, conoscere, progettare: Eseguire un progetto di gruppo.</p>

**Unità di apprendimento:
Sopra il telo...ascoltiamo le storie di amicizia tra dio e l'uomo**

Tempi: ott/ nov/ gen/ feb/ apr/ mag/ giu

OBIETTIVI FORMATIVI	PROPOSTE OPERATIVE	METODOLOGIA	VERIFICA	COLLEGAMENTI CON I CAMPI DI ESPERIANZA
<p>Il bambino:</p> <p>3/4/5 anni: affina la capacità di attenzione, di ascolto.</p> <p>ricosce nelle storie dell'Antico Testamento un invito all'amicizia, alla pace e all'amore.</p> <p>5anni: Si sofferma sulle origini e sull'esistenza di Dio a partire dalle diverse risposte elaborate da lui stesso.</p>	<p>L'arca di Noè.</p> <p>La storia di Mosè.</p> <p>Giona e la balena.</p> <p>Daniele e i leoni.</p>	<p>Attività grafiche-pittoriche.</p> <p>Collage.</p> <p>Racconti.</p> <p>Percorsi gioco.</p> <p>Giochi simbolici.</p> <p>Drammatizzazioni.</p> <p>Costruzione di giochi (memory, domino, gioco dell'oca, ecc..)</p>	<p>Lettura di immagini.</p> <p>Conversazione individuale e di gruppo.</p> <p>Rielaborazione grafico-pittorica.</p>	<p>Il sé e l'altro. Interagire coi compagni e lavorare in gruppo.</p> <p>Fruizione e produzione di messaggi. Rappresentare le esperienze utilizzando vari codici espressivi</p> <p>Esplorare, conoscere e progettare. Realizzare insieme un progetto.</p>

**Unità di apprendimento:
Sopra il telo...ascoltiamo i racconti di pasqua, la festa della gioia**

Tempi: marzo

OBIETTIVI FORMATIVI	PROPOSTE OPERATIVE	METODOLOGIA	VERIFICA	COLLEGAMENTI CON I CAMPI DI ESPERIENZA
<p>Il bambino:</p> <p>3/4/5 anni: coglie il significato dei simboli pasquali più ricorrenti.</p> <p>intuisce alcuni segni di trasformazione nella natura durante la primavera.</p> <p>scopre gli avvenimenti legati agli ultimi momenti della vita di Gesù.</p> <p>scopre che a Pasqua i cristiani festeggiano la resurrezione di Gesù.</p>	<p>E' primavera! Tutto si trasforma.</p> <p>A cena con Gesù.</p> <p>Gesù risorge.</p>	<p>Attività grafiche-pittoriche.</p> <p>Drammatizzazioni degli eventi più significativi della Pasqua.</p>	<p>Lettura di immagini.</p> <p>Conversazione individuale e di gruppo.</p> <p>Rielaborazione grafico-pittorica.</p>	<p>Corpo, movimento e salute: Rielaborare attraverso il corpo e il movimento.</p> <p>Il sé e l'altro: Condividere con gli altri modalità di collaborazione.</p> <p>Fruizione e produzione di messaggi. Rappresentare le esperienze utilizzando vari codici espressivi.</p>

