

SCUOLA DELL'INFANZIA

GIANNI RODARI

UN LIBRO IN VALIGIA E UN AMICO PER MANO



ANNO SCOLASTICO 2019/2020

Le unità di apprendimento

Nella prospettiva di declinare le competenze che assumono come sfondo le Competenze Chiave Europee si propone un modello di programmazione suddiviso in Unità di Apprendimento che si realizzeranno in parte nei laboratori.

Il progetto proposto dagli insegnanti del plesso ha come sfondo integratore il “viaggio” inteso in senso simbolico come desiderio di scoperta e di ricerca, favorendo l’interazione positiva in sezione fra bambini italiani e stranieri, migliorando le relazioni dell’istituzione scolastica con le famiglie straniere, nel tentativo di avviare con esse un dialogo che possa avere ricadute positive nel percorso di inserimento scolastico dei loro figli.

Questo progetto ha l’obiettivo di inserirsi in un contesto di educazione interculturale, per favorire

quei processi che mirano alla piena integrazione degli alunni stranieri, operando nella concretezza quotidiana delle situazioni per incontrare, conoscere, comprendere, accettare e rispettare le diversità. Quest'ultima intesa come risorsa, arricchimento, straordinaria opportunità di scambio, cooperazione e stimolo alla crescita personale di ognuno.

Educazione interculturale intesa come nascita dall’incontro consapevole di soggetti e identità culturali differenti che si muovono insieme verso la costruzione di una nuova convivenza civile, favorendo l’idea di un mondo in cui i diritti umani contribuiscono alla costruzione di un mondo senza confini, educando e formando persone consapevoli dell’esistenza del fondamentale rispetto di se stesso e dell’altro e della diversità di ognuno.

La metafora del viaggio è il filo conduttore che permetterà la realizzazione, da parte di ogni singolo laboratorio di specifiche Unità di Apprendimento che pongono in essere la crescita esperienziale e cognitiva dei bambini, promuovendone il dialogo e l’espressività.

Il viaggio è allo stesso tempo una metafora della vita e della crescita individuale, del percorso che intraprendono i bambini a scuola, la costruzione della sua identità attraverso un vero e proprio viaggio, durante il quale si fanno incontri, si instaurano relazioni, si scoprono luoghi diversi.

Il viaggio come occasione di esperienza per arricchire le proprie conoscenze, per relazionarsi con gli altri, coetanei e/o adulti, permettendo di vivere emozioni diverse, avventure, scoperte...e allo stesso tempo stimolare la capacità di sognare, immaginare, creare....

Nel suo viaggio ogni bambino passerà in quattro laboratori:

linguistico - teatrale,

manipolativo,

grafico – pittorico,

motorio – musicale;

L’inizio di ogni nuova proposta didattica creerà un momento di “spaesamento” atto a suscitare la curiosità, l’interesse e la motivazione verso l’argomento presentato. Sarà una valigia quella che si prepara per partire, e che noi troveremo piena di libri o materiale che ci accompagnerà in questo percorso che ci porterà alla condivisione, all’ascolto di sé e degli altri e al rispetto reciproco. Ogni viaggio ci condurrà a scoprire affinità e differenze con i compagni e attraverso la danza, la musica, la drammatizzazione, il gesto grafico-pittorico-manipolativo, ogni bambino troverà un personale modo di esprimersi ed essere aiutato nello sviluppo di una capacità critica e autonoma che possa rinforzare la propria identità e la stima di sé, perché in ogni fase del progetto i bambini sono protagonisti di un’azione didattica che pone attenzione all’ascolto reciproco, al senso di appartenenza al gruppo, allo sviluppo dell’autonomia.

Il progetto si svilupperà durante l’intero anno scolastico con la strutturazione di laboratori specifici per età, ogni nostra proposta prevede la lettura di un racconto comune che poi andrà ad articolarsi all’interno del laboratorio differenziando le proposte didattiche in base all’età dei bambini.

I racconti scelti:

1. La zattera
2. I cinque malfatti
3. Piccola macchia
4. Ciao mi chiamo Zu coniglio
5. La cosa più importante

Le attività laboratoriali proposte saranno un insieme di percorsi connessi al tema emerso dal racconto, tali da stimolare l'interesse e la motivazione dei bambini. Sono percorsi aperti e flessibili in grado di modularsi sui tempi, gli stili e le strategie di apprendimento dei bambini e di sfruttare, se opportuno, il nuovo e l'imprevisto come occasione di creazione di nuovi interessi.

Ambiti sviluppati nei laboratori:

- Ambito linguistico-teatrale
- Ambito motorio -musicale
- Ambito grafico-pittorico
- Ambito manipolativo-sensoriale

Ecco come sarà suddiviso il percorso scolastico annuale:

Denominazione	ACCOGLIENZA	MANIPOLATIVO	LINGUISTICO TEATRALE	GRAFICO- PITTORICO	MOTORIO- MUSICALE
Periodo	Sett/ott	Nov/mag	Nov/mag	Nov/mag	Nov/mag
Prodotti	Cartelloni Giochi di socializzazione Conversazioni Tabelle, istogrammi.... Costruzioni libretti Schede				
Tempi	L'intero orario di frequenza per i bambini di 4/5 anni Orari ridotti per i bambini di 3 anni, da adattare alle esigenze di ciascuno				
Metodologia	La strategia metodologica è il gioco in tutte le sue forme e l'ascolto. L'ascolto di ogni storia personale, dovrà diventare risorsa per ognuno. Attività di gioco/apprendimento, di costruzione, di esplorazione e di confronto.				
Risorse umane	Docenti di sezione e non, collaboratori scolastici, eventuali esperti				

Modalità di verifica e valutazione	Il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento sarà monitorato attraverso verifiche intermedie e finali utilizzando: • Osservazione diretta del bambino in situazioni strutturate e non, • Elaborati del bambino stesso • Osservazioni iniziali, intermedie e finali del gruppo sezione La valutazione del bambino non è da intendersi come giudizio sulla persona ma come strumento che ci permette di conoscere i livelli di competenza raggiunti. Il momento della verifica / valutazione è da intendersi come momento di riflessione sull'intervento educativo-didattico e prevede vari livelli di confronto: ✓ Fra le insegnanti di sezione per valutare l'evoluzione dei bambini in ordine all'identità, all'autonomia, alle competenze, alla cittadinanza, ✓ A livello di plesso per una valutazione generale dell'andamento scolastico dell'organizzazione delle attività didattiche e di tutta la scuola. Il materiale prodotto dai bambini sarà raccolto in libretti rappresentativi del percorso individuale. Ogni team insegnante deciderà le modalità del percorso didattico declinato nella programmazione didattica-educativa.
---	---

Denominazione	PROGETTO ACCOGLIENZA (“La zattera” di Lucia Salemi)
Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance.....)	Giochi di socializzazione accoglienza Cartelloni sulle regole di partenza Ripetizione di attività di routine Realizzazione di contrassegni Tabelle per quantificare presenze/assenze Racconto drammatizzato in salone da parte delle insegnanti: la Zattera Elaborazione del racconto all'interno della sezione Festa insieme
Utenti destinatari	Bambini di 3/4/5anni
Periodo di realizzazione	Bimestre settembre/ottobre
Tempi	L'intero orario di frequenza per 4/5anni Orari ridotti per 3anni
Metodologia	La strategia metodologica è il gioco in tutte le sue forme e l'ascolto. L'ascolto di ogni storia personale, dovrà diventare risorsa per ognuno .
Risorse umane	Docenti di sezione e non, collaboratori scolastici
Strumenti	Sussidi audiovisivi, libri, attrezzi di motoria, materiale di facile consumo
Valutazione	Annotazione delle osservazioni sugli elaborati e le attività ludiche

COMPETENZE	
Competenze chiave per l'apprendimento permanente	- Comunicazione nella madrelingua - Imparare ad imparare
Campi d'esperienza	Il sé e l'altro Il corpo e il movimento
Competenze sociali e civiche	-Prende iniziative -Interagisce positivamente con coetanei e adulti -Favorire il sorgere di una nuova percezione del concetto di cittadinanza in un'ottica di inclusività
Imparare ad imparare	-Pone domande pertinenti -Recepisce informazioni varie
Comunicazione nella madrelingua	-Sviluppa le capacità attentive -Si pone in atteggiamento di ascolto costruttivo e di comprensione alle diverse opinioni
COMPETENZE LINGUISTICO-RELAZIONALE	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
• Apprenderei nomi dei compagni e adulti presenti a scuola • Conoscere e rispettare le regole di convivenza • Acquisire consapevolezza di sé e dell'altro in una ottica interculturale • Riconoscere le proprie emozioni, nominandole nel dialogo con adulti e compagni • Percepire sicurezza nel nuovo ambiente scolastico	• Giochi finalizzati alla conoscenza dei compagni e dell'ambiente scuola • Attività ludiche per favorire: relazione, socializzazione e convivenza • Giochi psicomotori per sperimentare il contenuto motorio nello spazio • Ascolto di una storia per presentarsi e conoscersi nel gruppo • Lettura di immagini e recupero tracce delle vacanze • Filastrocche • Canti sull'amicizia e giochi collettivi per sperimentarla • Festa dell'accoglienza con canti di benvenuto

COMPETENZE LOGICO –MATEMATICHE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
• Conoscere ed utilizzare ambienti in modo adeguato • Compiere le prime azioni logico-matematiche: classificazioni e insiemi	• Scoprire gli ambienti scolastici, uso di contrassegni • Giocare con gli insiemi • Allestimento di cartelloni della sezione • Calendario giornaliero per la registrazione del tempo atmosferico e calendario degli incarichi

COMPETENZE ARTISTICO-ESPRESSIVE

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
• Associare il proprio nome ad un simbolo • Conoscere e rappresentare le emozioni	• Realizzazione di cartelloni di gruppo e libri individuali • Associazioni di brani musicali a emozioni

Denominazione	LABORATORIO GRAFICO-PITTORICO
Periodo	Novembre - maggio
Metodologia	Il progetto prevede un percorso di attività di gioco/apprendimento, di costruzione, di esplorazione e di confronto nel mondo dei colori e delle tecniche pittoriche. Predisposizione di giochi ed esercizi per il riconoscimento dei colori
Strumenti	Sussidi e materiale strutturato: libri, plastigrafi, Materiale di recupero Materiale di cancelleria: pennelli, spatole, spruzzini, pennarelli, matite.... Carte e cartoni di vario tipo e di diverso formato Materiale realizzato dai bambini
Prodotti	Cartelloni Costruzione di libretti a tema Elaborati da inserire nella documentazione personale
COMPETENZE	
Competenze chiave per l'apprendimento permanente	- Imparare ad imparare - Competenze sociali e civiche - Spirito di iniziativa e intraprendenza - Consapevolezza ed espressione culturale
Campi di esperienza	Tutti
Imparare ad imparare	Pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
Spirito di iniziativa e intraprendenza	Esprime valutazioni rispetto ad un vissuto. Giustifica le scelte con semplici spiegazioni. Formula proposte di lavoro, di gioco... Formula ipotesi di soluzione. Coopera con altri nel gioco e nel lavoro. Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.
Competenze	Utilizza le nuove tecniche per svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante
Consapevolezza ed espressione culturale	Padroneggia gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi.

COMPETENZA LOGICO-MATEMATICA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
• Coglie il concetto di insieme (oggetti, materiali...)	• Giochi di classificazione in base, a : colore e funzione • Esperienze di rinforzo per l'acquisizione del concetto di appartenenza e non appartenenza
COMPETENZA LINGUISTICO RELAZIONALE	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
• Conosce e rispetta le regole nei giochi • Utilizza un linguaggio corretto	• Giochi finalizzati all'esperienza • Filastrocche con i colori • Conversazioni guidate
COMPETENZA ARTISTICO ESPRESSIVA	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
• Utilizzare le proprie competenze in modo creativo e personale • Affinare la conoscenza dei colori attraverso l'arte • Favorire l'incontro dei bambini con l'arte • Esercitare l'attività grafico/pittorica • Riprodurre in modo personale le opere d'arte proposte • Sperimentare tecniche e modalità pittoriche varie • Effettuare scelte pittoriche idonee al progetto da rappresentare	• Attività inerenti alle storie: "I cinque malfatti", "Piccola macchia", "Ciao! Mi chiamo Zu coniglio" e "La cosa più importante". • Realizzazione di cartelloni di gruppo • Realizzazione di libri individuali • Osservazione di opere d'arte • Colori primari • Colori secondari • Le teste matte di Baj • Macchie colorate • Realizzazione di alcuni animali con diverse tecniche • Mescolanze e gradazioni cromatiche • Utilizzo di svariate tecniche e strumenti: pettine, spatole, spruzzi, forchetta, vari tipologie di carta e cartone, pennelli, cannucce, stagnola, colatura di colori a cera... • Riproduzione personale di alcune opere d'arte

Denominazione	LABORATORIO LINGUISTICO-TEATRALE
Prodotti	Giochi di socializzazione e accoglienza Costruzione di libretti a tema Invenzione di filastrocche e/o tiritere Costruzione di personaggi con varie tecniche
Utenti destinatari	Bambini di 3/4/5 anni
Periodo di realizzazione	Novembre --maggio
Tempi	3 incontri settimanali, per un totale di 3 ore a settimana
Metodologia	La strategia metodologica è il gioco in tutte le sue forme L'ascolto dell'adulto che parla, racconta, legge drammatizza Utilizzo di varie tecniche di lettura animata
Risorse umane	Docenti della sezione B
Strumenti	Sussidi audiovisivi, materiale di facile consumo Testi di narrativa, materiali per attività di gioco simbolico, travestimenti.... Materiale per attività grafica
Valutazione	- Documentazione attraverso foto e video (all'interno del contesto scolastico) - Annotazione delle osservazioni sugli elaborati - Annotazione delle osservazioni durante le drammatizzazioni -osservazione della partecipazione del singolo

COMPETENZE	
Competenze chiave per l'apprendimento permanente	- Comunicazione nella madrelingua - Imparare ad imparare - Competenze sociali e civiche
Campi di esperienza	Il sé e l'altro Il corpo e il movimento Immagini, suoni e colori Discorsi e parole La conoscenza del mondo
Imparare ad imparare	Pone domande pertinenti Recepisce informazioni varie Rispetta le norme che regolano la vita sociale Segue con interesse e costanza le attività proposte È disponibile alla collaborazione Ha fiducia negli altri Verbalizza gli elementi salienti del racconto
Competenze sociali e civiche	Prende iniziative Interagisce positivamente con coetanei e adulti Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse,
Comunicazione nella madrelingua	Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, Fa ipotesi sui significati Sviluppa le capacità attentive Si pone in atteggiamento di ascolto costruttivo e di comprensione alle diverse opinioni
	COMPETENZA LINGUISTICO RELAZIONALE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
• Discrimina alcuni fonemi e parole note • Struttura semplici frasi • Impara nuovi vocaboli • Interagisce con i compagni e l'ins. attraverso parole, brevi	• Lettura di storie inerenti il tema • Oggi ti racconto (Raccontare i propri vissuti con domande-stimolo dell'insegnante) • Tocca a me (Conversare rispettando il proprio turno) • Prestare attenzione durante la narrazione • Comprensione del significato globale di una narrazione • Verbalizzazione di testi ascoltati con l'ausilio di domande e/o immagini. • Descrivere una semplice storia, rappresentata in tre sequenze • Memorizzare e ripetere conte e filastrocche • Riconoscere e ripete, conte, filastrocche e scioglilingua

frasi, cenni e azioni • Esprime i propri bisogni • Comprende le prime regole della conversazione • Partecipa ad una conversazione • Ascolta l'insegnante per un breve lasso di tempo • Coglie alcuni elementi di una narrazione con l'aiuto dell'insegnante • Risponde a domande stimolo relative ai testi narrati • Descrive una storia articolata in due sequenze: prima-dopo • Ripete filastrocche e canzoncine semplici • Drammatizza filastrocche e canzoncine	• Discriminare differenze e somiglianze fonetiche in parole, conte, filastrocche • Creare rime, completare filastrocche trovando parole nuove e pertinenti al testo • Inventare una storia partendo dalle immagini • Sviluppare l'autostima e lo spirito di iniziativa • Sperimentare le possibilità espressive del proprio corpo • Scoprire che la diversità è un valore e una ricchezza per tutti • Riflettere sul viaggio come metafora della crescita • Condividere e trasmettere il piacere dell'esperienza teatrale • Rileggere insieme le diverse esperienze teatrali in chiave metacognitiva • Interpretare con espressività il proprio ruolo in una drammatizzazione
	COMPETENZA ARTISTICO ESPRESSIVA
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
• Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, • Si misura con la creatività e la fantasia	• Giocare con le parole: assonanze e rime, parole e movimento • Drammatizzare canzoncine, filastrocche e fiabe note con l'aiuto dell'insegnante • Utilizzare in modo adeguato materiale e strumenti (costruzione di burattini....) • Lettere e fantasia • Giochi cantati • Utilizzo del computer per la rielaborazione di storie

Denominazione	LABORATORIO MUSICALE E MOTORIO: GIOCANDO E DANZANDO
Prodotti (Es. manufatti, cartelloni, performance ...)	Giochi in gruppo e di squadra Sperimentazione delle potenzialità delle parti del corpo, attraverso esercizi individuali di attività motoria Andature: arresto/movimento, lento/veloce ... Danze e canti in gruppo Elaborazione di prodotti grafico pittorici (individuali e di gruppo) come documentazione dei percorsi musicali e motori
Utenti destinatari	Bambini di 3/4/5 anni
Periodo di realizzazione	Novembre--maggio
Tempi	3 incontri settimanali, per un totale di 3 ore a settimana
Metodologia	- Racconto di una storia (tratta da un testo di letteratura per l'infanzia) che accompagna e fa da sfondo a tutto l'itinerario. Tecniche di lettura: drammatizzazione, lettura animata, kamishibai, etc. - Predisposizione di giochi in squadra e in gruppo, canti, danze, giochi musicali e corporei, presentazione delle attività tramite consegne. - Brainstorming - Conversazioni - Circle time a conclusione delle attività - Sperimentazione di strumenti musicali - Apprendimento cooperativo
Risorse umane	Docenti della sezione C
Strumenti	Materiale motorio, musiche, strumenti multimediali (cd audio, video, pc, fotocamera digitale) materiale di recupero, materiale per attività grafico-pittorico, testi di narrativa per l'infanzia, arredi, materiali per attività di gioco simbolico.
Valutazione	Documentazione attraverso foto e video (all'interno del contesto scolastico) - Annotazione delle osservazioni sugli elaborati - Annotazione delle osservazioni riguardo le competenze motorio/musicali e relazionali/emotive.

COMPETENZE	
Competenze chiave per l'apprendimento permanente	Indica le parti del corpo su di sé e sugli altri Controlla alcuni schemi motori di base (sedere, camminare, rotolare, correre ...) Partecipa ai giochi in coppia e collettivi Interagisce con i compagni e rispetta le regole Segue semplici ritmi attraverso il movimento Coordina i movimenti oculo-manuali
Campi d'esperienza	Il corpo e il movimento Immagini, suoni e colori I discorsi e le parole
Competenze sociali e civiche	Partecipa alle attività di gioco, rispettando le regole Interagisce positivamente con coetanei e adulti Riflette su se stesso, sulle proprie azioni in relazione con gli altri Manifesta i propri bisogni e sa chiedere aiuto in caso di necessità Collabora in maniera costruttiva con i pari e con l'adulto Accoglie le diversità Si avvicina in maniera positiva nei confronti della propria e della altrui identità culturale Sa perseguire obiettivi di interesse comune Comprende il significato del rispetto degli altri, e lo applica nella quotidianità
Imparare ad imparare	Partecipa ai giochi rispettando le regole, accettando anche le sconfitte Controlla i propri movimenti e la coordinazione oculo-manuale Sa gestire la frustrazione e controllare le proprie emozioni Assume un atteggiamento improntato alla collaborazione e al rispetto degli altri
Comunicazione nella madrelingua	Comunica in forma orale e adatta la propria comunicazione in funzione della situazione Comprende ed esegue consegne Ascolta narrazioni e letture dell'adulto Pone domande sui racconti Interagisce con i pari scambiandosi informazioni ed interazioni relative ai giochi e ai compiti Esprime sentimenti e stati d'animo e bisogni in maniera comprensibile

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
- Individuare, rispettare e accogliere le diversità - Collaborare in un gioco di squadra, aiutando i compagni in difficoltà - Potenziare la propria capacità comunicativa e di ascolto dell'altro - Nominare, indicare e rappresentare le parti del proprio corpo - Coordinare i movimenti in attività strutturate e non - Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base - Eseguire un esercizio, rispettando la consegna ricevuta - Esercitare le potenzialità sensoriali - Saper utilizzare il proprio corpo per produrre suoni e rumori - Sviluppare le proprie capacità di ascolto e di osservazione dell'ambiente sonoro - Esercitare la memoria - Scoprire e conoscere le potenzialità del proprio corpo, anche a livello sonoro - Saper usare gesti e movimenti in associazione a brani musicali - Saper costruire, manipolare, suonare strumenti creati con materiale di recupero - Rappresentare e riprodurre graficamente un gioco, un percorso, etc.	<u>3 anni:</u> Schemi motori di base, giochi con la musica e canzoni Giochi motori finalizzati a sperimentare le posizioni del corpo nello spazio Giochi per la conoscenza delle parti del corpo Giochi e danze finalizzati alla coordinazione dei propri movimenti con quelli degli altri Accompagnamento di un canto con gesti e movimenti imitativi Attività di ascolto del proprio corpo e di rilassamento Rappresentazione grafica dei giochi realizzati (documentazione) <u>4 anni:</u> Schemi motori di base, giochi con la musica, muoversi a ritmo di musica Il gioco del mimo (lo specchio) Giochi e danze finalizzati alla coordinazione dei propri movimenti con quelli degli altri Semplici danze con piccoli strumenti (maracas, nacchere...) Attività di ascolto del proprio corpo e di rilassamento Accompagnamento di un canto con gesti e movimenti imitativi Giochi e attività in coppia e in squadra basati sulla collaborazione Rappresentazione grafica dei giochi realizzati (documentazione) <u>5 anni:</u> Schemi motori di base Giochi e canzoni con la musica Giochi e danze finalizzati alla coordinazione dei propri movimenti con quelli degli altri Giochi da fermi e in movimento, superamento di piccoli ostacoli Invenzione di gesti per accompagnare una canzone o una filastrocca Giochi individuali o a coppie finalizzati all'uso di singoli segmenti corporei con l'ausilio di basi musicali Attività di ascolto del proprio corpo e di rilassamento Accompagnamento di un canto con gesti e movimenti imitativi Giochi e attività in coppia e in squadra basati sulla collaborazione Rappresentazione grafica dei giochi realizzati (documentazione)

Denominazione	LABORATORIO MANIPOLATIVO-SENSORIALE
Periodo	Novembre - maggio
Metodologia	In questo tipo di attività, questi sono gli aspetti fondamentali: - La gradualità delle proposte, - il lasciarli operare liberamente e in modo autonomo ma insicurezza; - il rispetto dei loro tempi e delle loro sensazioni, anche nel momento in cui richiedono contenimento, sicurezza, stimolo e guida; - il ruolo dell'insegnante è facilitatore dell'esperienza; - il piacere di sperimentare senza preoccuparsi del risultato del prodotto finale. L'attività prevede un percorso di esperienze con i materiali attraverso: - un approccio a livello di scoperta, sperimentazione e conoscenza, - un approccio a livello manipolativo e costruttivo - un approccio a livello percettivo e sensoriale, - un approccio a livello ludico-creativo.
Strumenti	Il laboratorio verrà allestito all'interno della sezione, con materiale per le attività di manipolazione (contenitori, piatti, formine, stampini, farina, riso, pasta, legumi, dadi, alimenti vari caffè, cacao, frutta ...); per le attività di assemblaggio (cartone, scatole, bottoni, carta, colla, forbici....
	Cartelloni Conversazioni sui materiali proposti e/o sulle esperienze da realizzare Elaborazioni e ipotesi sui materiali a disposizione su cosa e come realizzare il prodotto finale Memorizzazione di filastrocche e canzoni

Prodotti	Giochi ludico motori sensoriali Costruzione di libretti Elaborati da inserire nella documentazione personale
COMPETENZE	
Competenze chiave per l'apprendimento permanente	Disegnare, dipingere, modellare, suonare, dare forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con i vari strumenti e materiali.
Campi di esperienza	Tutti
Competenze	Utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITÀ
• Proporre situazioni stimolanti a livello affettivo, cognitivo, comunicativo; • Dare ai bambini la possibilità di "pasticciare" per conoscere i materiali; • Far sperimentare	• Mani in pasta • Molteplici esperienze di manipolazioni con diversi materiali e alimenti di recupero • Giochi spontanei: toccare, pasticciare, manipolare, spalmare, ammucchiare, accartocciare, bucare... • Utilizzo di colini, cucchiaini, barattoli • Facciamo la pasta di sale. • Manipolazione spontanea la plastilina, il das, il gesso. • Produzione di oggetti con l'ausilio di attrezzi, sagome e stampi. • Effettuare mescolanze con acqua, farina, sale... Trasformo e invento • Attività di composizione libera mettendo insieme ritagli di giornale, bottoni, fili colorati, cartoncino...

varie tecniche espressive; • Consentire l'espressione di emozioni e di idee; • Utilizzare molteplici linguaggi ai fini dell'elaborazione e • rappresentazione della realtà; • Incrementare la creatività a livello personale ed interpersonale; • Rafforzare la vita di relazione tra coetanei, adulti e bambini; • Sperimentare le trasformazioni di un materiale	• Attività di collage e strappo. • Attività di assemblaggio. • Realizzazione di personaggi utilizzando: materiali vari e di recupero.
--	---

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	AMBITO LOGICO-MATEMATICO
Prodotti	Cartelloni Esperienze di classificazione e di quantificazione De- registrazioni di conversazioni spontanee e guidate Elaborazioni di ipotesi e congetture di tipo logico Attività di simbolizzazione Giochi ludico-motori Memorizzazione di conte e filastrocche Costruzione di libretti a tema Costruzione della linea dei numeri Elaborati da inserire nella documentazione personale Giochi di classificazione e relativi rappresentazioni grafiche in base a criteri comuni Esperienze specifiche per distinguere, riconoscere, comparare, discriminare le forme euclidee Realizzazione di storie e/o ritmi con uso di simboli
Utenti	Tutti i bambini 3/4/5 anni
Periodo di realizzazione	Intero anno scolastico in sezione
Metodologia	Il progetto prevede un percorso di attività di gioco/apprendimento, di costruzione, di esplorazione e di confronto nel mondo dei numeri e delle forme
Risorse umane	Tutte le insegnanti

Strumenti	Sussidi e materiale strutturato: cerchi in plastica, tombole, memory, domino, blocchi logici, carte dei numeri, scatole dei numeri.... Materiale di recupero: bottoni, tappi, sassi, semi..... Materiale di cancelleria: pennarelli, matite Carte e cartoni di vario tipo e di diverso formato Materiale realizzato dai bambini Libri a tema Giochi didattici
Valutazione	La valutazione verrà eseguita in due momenti: • In itinere • A fine del percorso In itinere per analizzare le competenze acquisite da parte dei bambini per controllare ed eventualmente modificare l'assetto organizzativo didattico, mai per giudicare le prestazioni ma per orientare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità. Le verifiche finali per valutare il raggiungimento degli obiettivi proposti e per l'autovalutazione dell'istituzione scolastica tesa sempre ad un miglioramento della qualità dell'offerta proposta.

UNITA' DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	ATTIVITA' ALTERNATIVA ALL'IRC
Tempi	Intero anno scolastico
Utenti destinatari	Bambini di 3/4/5 anni che non si avvalgono dell'insegnamento della religione Cattolica
Periodo di realizzazione	Intero anno scolastico
Tempi	Un ora e mezza a settimana
Metodologia	Didattica laboratoriale
Risorse umane	Insegnanti di sezione
Strumenti	Sussidi audiovisivi, libri, materiale di cancelleria, carte e cartoni di vario tipo e di diverso formato

Prodotti	Elaborati da inserire nella documentazione personale
Competenze chiave per l'apprendimento permanente	- Comunicazione nella madrelingua - Imparare ad imparare - Competenze sociali e civiche
Campi d'esperienza	Il sé e l'altro Immagini, suoni, colori I discorsi e le parole
Comunicazione nella madrelingua	-Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, -Fa ipotesi sui significati -Sviluppa le capacità attentive -Si pone in atteggiamento di ascolto costruttivo e di comprensione alle diverse opinioni
Imparare ad imparare	-Pone domande pertinenti -Recepisce informazioni varie -Rispetta le norme che regolano la vita sociale -Segue con interesse e costanza le attività proposte -E 'disponibile alla collaborazione -Ha fiducia negli altri
Competenze sociali e civiche	-Prende iniziative -Interagisce positivamente con coetanei e adulti -Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse

	COMPETENZA LINGUISTICO RELAZIONALE
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
• Discrimina alcuni fonemi e parole note • Struttura semplici frasi • Impara nuovi vocaboli • Ascolta l'ins. per un breve lasso di tempo • Coglie alcuni elementi di una narrazione con l'aiuto dell'insegnante • Risponde a domande stimolo relative ai testi narrati • Descrive una storia articolata in due sequenze: prima-dopo	• Giochi di parole finalizzate alla pronuncia di tutti i fonemi • Costruiamo una frase corretta composta da soggetto e predicato • Impariamo parole nuove • Oggi ti racconto (Raccontare i propri vissuti con domande-stimolo dell'ins.) • Ascolto l'adulto che parla, racconta, legge • Comprensione del significato globale di una narrazione • Verbalizzazione di testi ascoltati con l'ausilio di domande e/o immagini. • Descrivere una semplice storia, rappresentata in tre sequenze
	COMPETENZA ARTISTICO ESPRESSIVA
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ATTIVITA'
• Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, • Si misura con la creatività e la fantasia	Costruzione di un libretto personale delle storie ascoltate