

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GUIDO DA BIANDRATE"
28061 BIANDRATE (Novara) - Via Roma,65
Cod. fisc. 80014690038 – Tel 0321/83131 – Fax 0321/838975
email: noic81400t@istruzione.it – email pec: noic81400t@pec.istruzione.it
sito web: www.icbiandrate.edo.it

PROGETTAZIONE DIDATTICA SCUOLE DELL'INFANZIA

GIOCARRE PER IMPARARE

AGIRE, GIOCARRE, PENSARE
Il bambino non gioca per imparare ma impara perché gioca

A.S.2020 -21



FINALITA' GENERALI DEL PERCORSO EDUCATIVO – DIDATTICO

- Maturazione dell'identità
- Conquista dell'autonomia
- Sviluppo delle competenze
- Educazione alla cittadinanza



PREMESSA

I BAMBINI SONO ATTIVI, AMANO COSTRUIRE, GIOCARE, COMUNICARE E FIN DALLA NASCITA INTRAPRENDONO UNA RICERCA DI SENSO CHE LI SOLLECITA A INDAGARE LA REALTÀ. FRA I TRE E I SEI ANNI INCONTRANO E SPERIMENTANO DIVERSI LINGUAGGI, SCOPRONO ATTRAVERSO IL DIALOGO E IL CONFRONTO CON GLI ALTRI BAMBINI L'ESISTENZA DI DIVERSI PUNTI DI VISTA.

LE LORO POTENZIALITÀ E DISPONIBILITÀ POSSONO ESSERE SVILUPPATE O INIBITE, POSSONO PROGREDIRE IN MODO ARMONIOSO O DISARMONICO IN RAGIONE DELL'IMPEGNO PROFESSIONALE DEGLI INSEGNANTI, DELLA COLLABORAZIONE CON LE FAMIGLIE, DELL'ORGANIZZAZIONE E DELLE RISORSE DISPONIBILI.

IL PERCORSO EDUCATIVO PROGRAMMATO, VUOLE ESSERE UN VALIDO STRUMENTO PER FAVORIRE IL BENESSERE E LA CRESCITA DEI BAMBINI.

LA SCUOLA NEL SUO "AMBIENTE EDUCATIVO", VUOLE CONCORRERE ALLA CRESCITA DEGLI STESSI, FAVORENDONE IL BENESSERE INTEGRALE. ATTRAVERSO IL PERCORSO EDUCATIVO, SI INTENDE VALORIZZARE LA RICCHEZZA DI OGNI PERSONA GARANTENDO UN CLIMA DI ACCOGLIENZA DOVE OGNI SITUAZIONE ED OGNI PERSONA NELLA SUA DIVERSITÀ, DIVIENE UNA GROSSA RISORSA E OPPORTUNITÀ DI CRESCITA PER TUTTI.

MOTIVAZIONE

IL GIOCO COSTITUISCE LA CARATTERISTICA DOMINANTE DEL COMPORTAMENTO INFANTILE. LE RICERCHE DI QUESTI ULTIMI DECENNI HANNO MOSTRATO COME IL BAMBINO, PROPRIO CON IL GIOCO, POSSA MATURARE COMPETENZE COGNITIVE, AFFETTIVE E SOCIALI. ATTRAVERSO IL GIOCO, INFATTI, IL BAMBINO METTE ALLA PROVA EMOZIONI E SENTIMENTI ALLENANDOSI AD AFFRONTARE LA REALTÀ CON SICUREZZA E PADRONANZA.

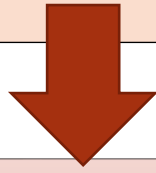
È PER TALE MOTIVO CHE IL PROGETTO DIDATTICO SI FONDA SUL RICONOSCIMENTO DELL'IMPORTANZA DEL GIOCO E DELLE CONDOTTE LUDICHE NELLA VITA DEL BAMBINO E NEL SUO PERCORSO DI CRESCITA. ATTIVARE LA "DIMENSIONE LUDICA" VUOL DIRE METTERE AL CENTRO DEL PROGETTO EDUCATIVO IL BAMBINO CON IL SUO FARE, IL SUO DIRE E IL SUO PENSARE.

LA PROPOSTA FORMATIVA IPOTIZZATA, NON SI BASA SULLA PEDAGOGIA DELLA SPONTANEITÀ, MA VUOLE MOSTRARE COME L'ADULTO POSSA METTERSI NEI PANNI DEI BAMBINI PER AIUTARLI A CRESCERE, COME POSSA GIOCARE CON LORO IN MANIERA COINVOLTA PER PROMUOVERE CAPACITÀ SIMBOLICHE EMERGENTI, COME POSSA AGIRE CON LORO IN MANIERA PARITARIA, SENZA PERDERE LA CAPACITÀ DI SOSTEGNO E DI GUIDA. IL GIOCO DIALOGA INDIRETTAMENTE CON TUTTI I LINGUAGGI, IMPEGNA E ARRICCHISCE PUR DIVERTENDO, GRATIFICANDO E ACCATTIVANDO. L'INCROCIARSI DI TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA NEL GIOCO FORNISCE,

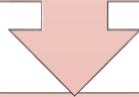
QUINDI, AI BAMBINI L'OCCASIONE IDEALE PER ACQUISIRE CONOSCENZE E MATURARE ABILITÀ COGNITIVE E SOCIALI .

IL GIOCO COSTITUISCE UN' ATTIVITÀ COSTRUTTIVA E RICOSTRUTTIVA, CHE CONSENTE DI RAPPRESENTARE E INTERPRETARE IL MONDO, DI FARE IPOTESI SU DI ESSO, DI DARGLI UNA FORMA, DI ATTRIBUIRE DEI SIGNIFICATI. IL GIOCO, NELLA SUA FORMA SOCIALE, È UN ESERCIZIO DI SCAMBIO DI SIGNIFICATI, UN ESERCIZIO RAFFINATO DI FORME COMUNICATIVE. L'ATTIVITÀ LUDICA INFLUISCE SULLO SVILUPPO SOCIALE DEL BAMBINO PERCHÉ GLI PERMETTE DI INSTAURARE I PRIMI RAPPORTI CON I COETANEI. INOLTRE IL PROGETTO PRENDERÀ IN CONSIDERAZIONE IL CONTESTO IN CUI SI TROVANO I BAMBINI DI OGGI, CONTESTO CHE È MOLTO DIVERSO DA QUELLO DI UN TEMPO. UNA VOLTA, INFATTI, I BAMBINI POTEVANO GIOCARE PER LE STRADE, OGGI INVECE C'È UNA DIMINUZIONE DEL GIOCO ALL'APERTO ED UN CONSEGUENTE AUMENTO DEL GIOCO AL CHIUSO, CONFINATO A VOLTE IN PICCOLE STANZE CON GIOCHI SEMPRE PIÙ ELETTRONICI. DI QUI L'IMPORTANZA DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA COME LUOGO IN CUI È POSSIBILE PER IL BAMBINO GIOCARE E SOPRATTUTTO GIOCARE CON GLI ALTRI.

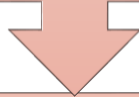
IL GIOCO DELL'IMPARARE



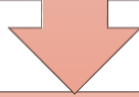
SEGNI E DISEGNI IN GIOCO



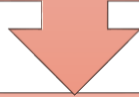
PAROLE IN GIOCO



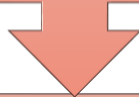
NATURA IN GIOCO



NUMERI I GIOCO



TEATRO IN GIOCO



MUSICA IN GIOCO



SEGNI E DISEGNI IN GIOCO

FINALITÀ

- Costruire un'immagine positiva di sé come capacità operativa ed espressiva.
- Valorizzare l'intuizione, l'immaginazione, l'intelligenza creativa.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI:

LINGUAGGI, CREATIVITÀ ED ESPRESSIONE

IL SÉ E L'ALTRO

OBIETTIVI FORMATIVI

3 /4 ANNI	5 ANNI
• Riconoscere i colori primari • Sperimentare mescolanze cromatiche • Esplorare le possibilità espressive del segno e del colore • Manipolare materiali diversi per creare semplici oggetti • Esprimersi attraverso il disegno • Associare i colori a vari elementi della realtà •Cogliere gli elementi essenziali di un'opera d'arte • Sperimentare materiali e tecniche di diverso tipo. • Affinare la capacità di osservare, descrivere, rappresentare. • Superare il ricorso a stereotipi. • Sviluppare il senso estetico ecromatico. • Saper interagire con gli altri.	• Sviluppare il gusto del bello. • Affinare la capacità di osservare descrivere e riprodurre. • Trasformare semplici materiali in modo creativo • Superare il ricorso a stereotipi. • Arricchire la capacità di rappresentare la figura e il volto umano utilizzando strumenti tecniche e materiali diversi. • □Rappresentare la varietà dei volti cogliendo le differenze vistose che li caratterizzano (forma del viso, segni particolari, capigliature, sesso, razza, stati d'animo....) • Comprendere i diversi modi attraverso i quali è stato rappresentato il volto e la figura umana dai grandi artisti.

• Potenziare la capacità di collaborazione e cooperazione in una attività di gruppo.	•Cogliere le soluzioni diverse date dagli artisti per rappresentare gli stessi contenuti. • Scoprire e usare tecniche diverse a livello grafico/pittorico/manipolativo.
--	--

ATTIVITÀ :

- Organizzare un angolo/grafico carico di significati, che sia riconoscibile, che stimoli la curiosità e la scoperta dei bambini e che favorisca la loro autonomia.
- Giochi di pasticciamento con i colori: impronte delle mani, timbri di vario tipo ecc. Attività di manipolazione per ottenere i colori secondari, libere sperimentazioni di scarabocchi e grovigli, rappresentazioni grafiche più mirate (dal gioco motorio e dal pasticciamento alla realizzazione delle prime forme e figure) .
- Collage, frottage, graffiti, disegni con i gessi ed altre tecniche.
- Giocare con poco o niente: con materiali di recupero o poveri si producono oggetti fantastici con forme paradossali e strane (maschere, totem ecc...) che potranno poi essere utilizzati nella attività di animazione o di travestimento oppure si costruiscono burattini e oggetti sonori.
- Manipolazione di creta, plastilina e pasta pane:dalla semplice attività motoria alla modellazione vera e propria (addobbi natalizi,pupazzi ecc...) ○ Carte in arte:Quanti tipi di carta ci sono? La manipolazione della carta che suggerisce nuove idee. Che cosa si può fare con un foglio strappato, arrotolato, sfrangiato, bucato ecc. La tecnica dello stencil. Buchi nel foglio. Giocare con diversi formati di carta poiché ogni spazio possiede una sua poetica: fogli di forme diverse suggeriscono soggetti nuovi (formati piccolissimi e grandissimi, fogli rotondi e quadrati ecc...)
- I segni : è il segno che fa il disegno. Strumenti diversi producono segni diversi e con lo stesso strumento si possono tracciare segni diversi secondo la pressione e il supporto su cui viene tracciato. Analizzare un quadro di Mirò e tracciare segni e forme come il pittore.
- II colore: Quanti rossi ci sono? Rosso vermiglio, carminio, violaceo e poi chiarissimo, scurissimo ecc. Mettiamo insieme tutti i rossi, poi tutti i gialli ecc.....Si possono fare dei dipinti con un solo colore. Far sgocciolare o spruzzare i colori direttamente dal pennello sul foglio e osservare le linee ei grovigli prodotti dalla casualità e dall'imprevisto. Analizzare quindi un quadro e giocare con il colore e il movimento utilizzando colori e pennellate che si muovono in ogni direzione sul foglio.

- Linee, colori per esprimere emozioni :Riconoscere nel colore la possibilità di esprimere situazioni e stati d'animo come la paura, l'ansia, la gioia, la rabbia ecc. Far disegnare i bambini in modo che attraverso la scelta consapevole dei colori e delle forme possano esprimere le proprie emozioni. Scoprire emozioni e sentimenti nei quadri dei grandi artisti.
- Il collage: i bambini faranno collage con carte senza colore, ma di ogni tipo, poi dipingeranno da sé la carta e opereranno con ritagli anche di cartoni ondulati e no, per conoscere le possibilità comunicative di ogni materiale. Alla fine mescolando secondo la forma desiderata i vari tipi di carta incolleranno i pezzi uno sull'altro usandoli come vere e proprie pennellate.
- I libri illeggibili: il libro comunica non solo con le parole e con le immagini, ma anche con i materiali, i formati i segni, il colore. Ognuno può costruirsi un piccolo libro con carta bianca, colorata, trasparente...Le pagine si possono tagliare piegare, sfrangiare, bucare.....Libri per tutti i sensi che contengano sorprese tattili, visive, sonore.
- Disegnare un albero: finalmente l'inverno è finito e dalla terra dove era caduto un seme, sbuca un filo verticale verde. Il sole comincia a farsi sentire e il segno verde cresce. E' un albero, ma nessuno lo riconosce adesso, così piccolo. Man mano che cresce però, si ramifica, ogni anno gli spunteranno le gemme sui rami, dalle gemme sbucheranno altri rami, altre foglie..... Alla ricerca di dipinti sull'albero di grandi artisti. Manipolazione creativa delle opere degli artisti cambiando ad esempio il colore o lo sfondo.
- Rose nell'insalata: che immagine viene fuori se sezioniamo una piantina di lattuga e ne usiamo il gambo come timbro? Vengono fuori delle rose con grande meraviglia dei bambini. Basta sezionare e timbrare con sedano, cipolle, peperoni, finocchi ecc.
- Disegnare dal vero: far fare ai bambini delle composizioni con oggetti diversi e provare a rappresentarli, andare in giardino e rappresentare un albero.
- Lettura/analisi di opere d'arte di artisti famosi. Colorare le fotocopie in bianco e nero di alcune opere lette e discusse insieme. Disegnare la metà mancante di un'opera oppure costruire lo sfondo di una figura data. Collages di figure o ritratti con materiale vario (anche con tecniche miste). Studio/scoperta del profilo. Verbalizzazioni e raccolta delle parole dei bambini. Manipolazione della creta per costruire figure tridimensionali:dalla semplice attività motoria alla modellazione.



PAROLE IN GIOCO

FINALITÀ

Accrescere la fiducia nelle proprie capacità di espressione e di comunicazione verbale

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI:

I DISCORSI E LE PAROLE

IL SÉ E L'ALTRO

OBIETTIVI FORMATIVI	ETÀ	COMPETENZE
USARE IL LINGUAGGIO PER INTERAGIRE E COMUNICARE	3/ 4 anni	• Usare il linguaggio verbale per esprimere i propri bisogni • Usare il linguaggio verbale durante i giochi con i compagni • Riferire in modo comprensibile fatti ed eventi quotidiani
	4/5 anni	• Partecipare alle conversazioni • Comunicare con il linguaggio emozioni e sentimenti • Raccontare esperienze vissute con i giusti nessi logico/temporali • Descrivere e verbalizzare ciò che vede
	3-4 anni	• Ascoltare e comprendere semplici storie • Ripetere un racconto cogliendone i nodi essenziali

SVILUPPARE LE CAPACITÀ DI ASCOLTO		• Memorizzare filastrocche
	4-5 anni	• Ascoltare con attenzione un brano letto • Cogliere i nodi logici di un racconto e ricostruirne la sequenza • Memorizzare poesie e filastrocche
AFFINARE LE COMPETENZE FONOLOGICHE E LESSICALI	3/4 anni	• Riconoscere e riprodurre diversi toni di voce • Pronunciare correttamente la maggior parte dei fonemi
	4-5 anni	• Riconoscere i suoni iniziali e finali delle parole. • Riconoscere e pronunciare i suoni • Comprendere la scansione sillabica delle parole • Distinguere parole corte e lunghe • Associare parole che cominciano con... e finiscono con.... • Costruire frasi sintatticamente corrette • Conoscere il significato delle parole usate
UTILIZZARE LA LINGUA IN MODO CREATIVO	3-4-anni	• Inventare rime in situazioni guidate e spontanee • Animare e far parlare un burattino • Partecipare alla invenzione di storie e di poesie

	4-5 anni	• Giocare con le parole inventare rime ed assonanze • Inventare nuove parole • Produrre rime e filastrocche • Saper verbalizzare le proprie emozioni • Riconoscere e denominare le qualità di oggetti animali e personaggi
SCOPRIRE LE CARATTERISTICHE E LE FUNZIONI DELLA LINGUA SCRITTA	4-5 anni	• Riconoscere la differenza fra disegno e scrittura • Interpretare e produrre segni e simboli • Compiere esperienze di scrittura spontanea • Distinguere le lettere da altri simboli • Percepire il rapporto tra fonema e grafema • Elaborare congetture e formulare ipotesi sulla lingua scritta.

ATTIVITÀ

PAROLE PER GIOCARE

- Ripetere conte ed illustrarle su cartellone da appendere in aula. Utile la ricerca di conte o ninne nanne cantate .
- Verbi in rima: trovare dei verbi che facciano rima con quelli dati e che abbiano tra loro anche qualche legame di significato. Per es. scavare, spalare / scrivere, leggere ecc...
- È arrivato un bastimento carico di....RIME! Gara di ricerca di parole in rima. Mortadella, padella, scodella ecc....

- Frasi in rima: date due parole comporci una frase in rima. Ad es. bicicletta /fretta "Con la bicicletta vado di fretta
- La rima con i nomi dei bambini. Susanna-panna, Andrea-marea, Sofia-fantasia ecc..... Inventare una frase in rima con il nome e cognome di ogni bambino. Es. Sabrina a passettini cammina.
- "Ho conosciuto un tale": Si inizia sempre con "Ho conosciuto un tale...un tale di..." e si prosegue con il nome della città, poi si inventa la rima. Es: "Ho conosciuto un tale, un tale di Portofino che mangiava spaghetti con il cucchiaino".
- Geografia in rima: creare rime con i nomi delle città e/o dei quartieri
- Il gioco del come: sollecitare i bambini ad inventare paragoni e metafore. Il sole è come.....Il mare è come.....L'arcobaleno è come....
- La catena di parole Far compiere associazioni di parole in base al significato: es: MARE: onde, acqua, sabbia, spiaggia, nave, bambini, divertimento ecc...
- Giochiamo a far magie: le parole diventano suoni! I bambini trasformano i suoni prodotti da loro stessi o scoperti nell'ambiente in parola Es. Batto i piedi: PUM PUM rido : AH AH AH ! pulcino: pio pio, auto: brum brum ecc...
- E' arrivato un bastimento carico di.....A...B....si dice l'iniziale di una parola e i bambini devono indovinare la parola pensata. ○ Costruzione di catene semantiche o associative: esempio La catena del SOLE: fuoco-caldo-camino-fumo-grigio-nebbia ecc.. ○ Il gioco dei contrari

PAROLE IN MOVIMENTO

- Giochi di associazione tra parola e movimento. Ad es il Saltanome e tutte quelle conte che prevedono movimenti da soli o a coppie.
- Gioco del COMINCIA CON..... gioco del FINISCE CON Scegliamo parole da fare a pezzetti per individuare la scansione sillabica, e rappresentiamola a livello sonoro, motorio e grafico.
- Parole lunghe parole corte: misuriamo la lunghezza delle parole

PAROLE PER RACCONTARE

- Costruire con i bambini le scatole dell'allegria, della tristezza, dell'amicizia, della felicità....ed ognuna di esse conterrà parole allegre, tristi, amichevoli, felici.... Poi se ne pescano alcune per inventarci semplici filastrocche.
- Parole come..... ricerca di parole che abbiano una certa qualità: PAROLE ROSSE COME...cocomero, fragole, ciliegie ecc...PAROLE GIALLE COME.....PAROLE VELOCI COME... treno, missile, lepre....PAROLE LEGGERE COME.....PAROLE CALDE COME....PAROLE PAUROSE COME..... Costruiamo la casa delle parole
- Il gioco "dammi una parola": i bambini più piccoli regalano tre o quattro parole ai più grandi che devono inventare una storia con le parole ricevute.
- Partendo da alcune immagini raccontiamo una storia



NATURA IN GIOCO

FINALITA'

- Conoscere e rispettare la natura.
- Vivere esperienze di interesse ecologico dentro e fuori la scuola.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI:

LA CONOSCENZA DEL MONDO, I DISCORSI E LE PAROLE.

ANGOLO DEL METEOROLOGO

OBIETTIVI FORMATIVI:

3-4 ANNI	5 ANNI
• Sviluppare le capacità senso/percettive • Percepire il cambiamento del tempo atmosferico e della temperatura • Percepire il cambiamento stagionale	Percepire lo scorrere del tempo Saper aggiornare il calendario Cogliere le variazioni del tempo atmosferico e della temperatura. Cogliere il cambiamento ambientale in relazione alla stagione Verbalizzare i cambiamenti atmosferici Cogliere la causa di un fenomeno Comprendere e decodificare simboli

ATTIVITÀ

- Costruzione del calendario meteorologico
- Osservazione e registrazione sistematica (con uso di simboli convenzionali) delle variazioni meteorologiche; ricerca attorno alle cause di alcuni fenomeni atmosferici; ipotesi a confronto e verifica delle stesse.

ANGOLO DELLO SCIENZIATO

OBIETTIVI FORMATIVI :

3-4 ANNI	5 ANNI
• Cogliere le caratteristiche percettive degli oggetti (forma colore dimensione) • Operare con le quantità • Riconoscere segni e simboli convenzionali • Sviluppare la capacità di ordinare e confrontare oggetti. • Orientarsi nello spazio • Usare il linguaggio in maniera adeguata alle esperienze fatte.	• Cogliere le proprietà dei materiali e degli oggetti • Cogliere le trasformazioni di alcuni materiali attraverso i cambi di stato (ad es. liquido/solido/gassoso). • Cogliere la combinazione di elementi (miscugli, soluzioni). • Cogliere gli effetti ottici della luce e del sole(ombre, arcobaleno, trasparenze) • Cogliere gli effetti acustici (rumori, suoni, eco). • Riconoscere numeri e quantità • Operare semplici conteggi • Riconoscere e riprodurre segni e simboli convenzionali • Individuare e descrivere rapporti logici e causali

ATTIVITÀ

- Semplici esperimenti di fisica e chimica elementare.
- Manualità, osservazioni, sperimentazioni, ipotesi e riflessioni sul “perché” e sul “come” avvengono certi fenomeni.
I bambini usano mani e piedi per misurare Scopriamo cosa vuol dire misurare, come e quando si misura. Misurare l’altezza dei bambini, la lunghezza di un trenino di bambini, la circonferenza di un tronco ecc.....Misurare il tempo: costruiamo il nostro calendario.
- Giochiamo con i numeri e le quantità. Attraverso la lettura di storie, l’esplorazione di situazioni reali e il gioco simbolico scopriamo alcuni aspetti e significati del numero.

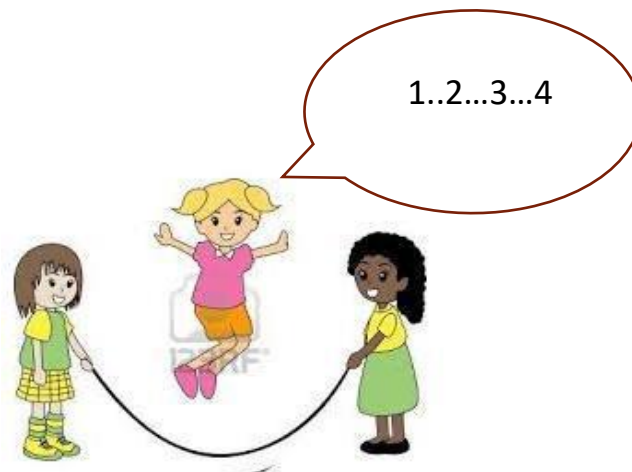
ANGOLO DELL'ORTOLANO

OBIETTIVI FORMATIVI :

3-4 ANNI	5 ANNI
• Scoprire con i sensi le proprietà delle cose • Osservare i cambiamenti della natura • Esplora con curiosità i fenomeni naturali • Prendersi cura delle piantine	• Sperimentare le trasformazioni vegetali: dal seme alla pianta, al fiore, al frutto. • Conoscere e riconoscere diversi tipi di piantine (piante officinali) • Scoperta degli habitat naturali e dei segni che li connotano. • Proteggere gli habitat conosciuti • Partecipare a processi di ricerca • Formulare ipotesi e possibili spiegazioni dei fenomeni osservati

ATTIVITÀ

- Costruzione di un angolo scientifico (serra) per sperimentazioni e registrazione dei dati :messa a dimora nei vasi di piantine e semi seguendo la crescita dei vegetali.
- Ricerche su testi illustrati.
- Tracciati grafici, compilazione di tabelle per la documentazione del processo evolutivo; registrazione grafica e fotografica della crescita delle piante. Disegni e pitture.
- Esplorazione degli spazi esterni; osservazione sistematica da parte di gruppi di bambini di un piccolo habitat (per esempio una siepe, un albero, un vecchio muro) e registrazione dei cambiamenti con l'uso di strumenti idonei (lente, macchina fotografica, binocoli ecc.).
- Esperimenti di semina e coltura per scoprire il ciclo vitale della pianta.
- Documentazioni grafico/pittoriche e attività pratico/manuali di giardinaggio.



NUMERI IN GIOCO

Nella società del nostro tempo, i bambini si trovano immersi in un contesto complesso di numeri e simboli matematici: il telecomando, le targhe automobiliste, l'orologio, numeri civici ecc.. Questi oggetti trasmettono loro segnali matematici che cercano di "leggere" e "interpretare" attribuendo significati, sulla base delle loro esperienze e concettualizzazioni spontanee. Anche a scuola si fa matematica e tutte le attività di routine come aggiornare il calendario, mettere le presenze, mettere in ordine le proprie cose secondo un contrassegno ecc, sono attività che richiedono lo sviluppo di capacità logico/matematiche. Giocare con i numeri non significa far apprendere nozioni o tecniche, ma solo mettere a contatto il bambino, attraverso opportuni giochi ben programmati, con le più elementari idee della matematica.

CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE:

NUMERO E SPAZIO, FENOMENI E VIVENTI.

OBIETTIVI FORMATIVI

3-4-ANNI	5 ANNI
• Discriminare oggetti in base a un criterio stabilito • Raggruppare, ordinare per colore, forma, grandezza • Riconoscere e descrivere le forme degli oggetti • Sviluppare le capacità di orientamento spazio/temporale • Ordinare piccole quantità • Contare e rappresentare piccole quantità • Scoprire le caratteristiche del numero • Riconoscere situazioni problematiche	• Discriminare oggetti in base a criteri dati • Riconoscere e discriminare forme geometriche • Classificare oggetti in base alla loro forma • Riconoscere e riprodurre simboli convenzionali • Riconoscere i numeri e la loro funzione • Contare e rappresentare quantità • Stabilire relazioni fra quantità • Formulare ipotesi e ricercare soluzioni • Muoversi e dominare lo spazio

• Comprendere e rispettare le regole di un gioco	• Riconoscere la destra e la sinistra rispetto a se stessi • Individuare le caratteristiche temporali di un evento • Ordinare una serie di sequenze • ☐ Riconoscere ritmi e regolarità
--	--

ATTIVITÀ

- La matematica in palestra: giochi in cui vengono prevalentemente chiamate in causa e sollecitate abilità di tipo motorio e socio/affettivo, ma vengono richieste ed avviate anche competenze di tipo matematico. Ad es. il gioco del ruba bandiera che richiede la capacità di effettuare la corrispondenza uno a uno, oltre ad avere riflessi pronti, velocità, autocontrollo e rispetto delle regole
- Il gioco dei 4 cantoni (rappresentazione e verbalizzazione) In questo gioco si attivano abilità di orientamento e stima delle distanze, e si può far osservare come lo scambio di posizione lungo il lato sia più facilmente vincente che lungo la diagonale. E tanti altri giochi
- Per muoversi in modo funzionale nello spazio scolastico impariamo a disporci in fila. Parliamo delle posizioni: essere primi, ultimi, stare in mezzo, chi viene prima, chi viene dopo... Contiamo i bambini in fila
- Giochi tradizionali con le carte: riconoscimento e confronto delle quantità, suddivisione in classi (carte dello stesso seme, dello stesso colore, dello stesso valore) ecc...
- Caccia al numero Ricerca a casa e a scuola
- I numeri nel calendario scolastico
- NUMERI O LETTERE? Li distinguo
- NUMERI GRANDI e NUMERI PICCOLI
- Emerge chiaramente che per molti bambini, un numero è grande quando è scritto in modo "grande" Poi comprende che il numero è grande quando è scritto con 2 o più cifre o quando è "foneticamente ricco" come duecentotrentasette, quattrocentocinquantequattro...
- Recitazione della sequenza numerica. Conte e filastrocche numeriche
- Scrivo i numeri. Con il pallottoliere dei presenti e degli assenti conto e scrivo le quantità e i numeri corrispondenti
- Il gioco dei dadi: riconoscimento di quantità e grafizzazione
- Gioco del tangram: con i sette pezzi del tangram componiamo e scomponiamo figure. Giochi logici: memory, domino, tombola ecc...



TEATRO IN GIOCO

FINALITÀ

Condurre i bambini, attraverso il gioco, a relazionarsi in modo creativo con il proprio corpo, con gli altri, con l'ambiente e con gli oggetti.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI:

IL SÉ E L'ALTRO, I DISCORSI E LE PAROLE, LINGUAGGI CREATIVITÀ ED ESPRESSIONE, CORPO E MOVIMENTO

OBIETTIVI FORMATIVI

3-4 ANNI	5 ANNI
• Coordinare la motricità globale • Muoversi al ritmo di una musica • Giocare a far finta • Porre attenzione alle proprie sensazioni, percezioni, sentimenti. • Ascoltare e comprendere testi narrativi e poetici • Saper produrre frasi comprensibili inerenti la storia ascoltata • Descrivere situazioni ed eventi in relazione alle feste • Imparare e ripetere poesie, filastrocche e canti • Riconoscere e verbalizzare simboli e messaggi • Leggere e comprendere immagini • Saper cambiare qualità e funzioni agli oggetti • Distinguere il mondo fantastico da quello reale • □Cogliere i primi concetti temporali (prima e dopo) • Ricostruire le fasi salienti di una storia	• Muoversi in sincronia con i compagni • Fare coreografie motorie • Mimare un canto • Cogliere ed esprimere dubbi, paure, gioie. • Essere capaci di espressione mimica/gestuale/corporea (voci, rumori, suoni). • Giocare a far finta • Esprimere attraverso il racconto pensieri ed emozioni • Arricchire il proprio linguaggio di espressioni nuove • □Rappresentare le storie attraverso linguaggi diversi • Realizzare in gruppo una pittura sulla storia scelta dando il proprio contributo. • Inventare ed interpretare storie e racconti • Narrare con i giusti nessi temporali • Cogliere le caratteristiche dei personaggi • Cogliere somiglianze e differenze

• Rappresentare le storie con diversi linguaggi • Realizzare, in un piccolo gruppo, un libro con le sequenze di una semplice storia. • Esplorare il territorio circostante • Saper aspettare il proprio turno nella conversazione • Saper vincere la timidezza • Stringere relazioni amicali	• Comprendere le relazioni di causa ed effetto • Saper produrre ipotesi fantastiche • Saper concludere una storia senza finale • Saper proporre finali diversi da quelli del testo letto • Accogliere gli aspetti più significativi della cultura di appartenenza • Riconoscere emozioni e sentimenti e imparare ad esprimerli • Collaborare per un fine comune • Cogliere ed esprimere dubbi, paure, gioie. • Favorire la socializzazione nel rispetto reciproco, facendo acquisire maggiore sicurezza agli alunni più timidi e maggior autocontrollo ai più turbolenti.
---	---

ATTIVITÀ

- Per entrare nel mondo del teatro e accedere ai materiali (burattini ecc.), è necessario mettere in atto rituali fatti di gesti magici, formule strane e segnali segreti che indicano la volontà di iniziare un viaggio fantastico.
- Giochi propedeutici al teatro e di conoscenza/socializzazione: scambio, passaggio di gesti, smorfie, movimenti, parole, frasi.....
- Dire il proprio nome sussurrato e gridato o associato a diverse emozioni (rabbia, paura, tristezza, gioia).....Giochi imitativi, giochi di concentrazione, di rilassamento (con l'aiuto della musica), giochi simbolici, gioco dei travestimenti (far finta di...).
- Parola creativa: giochi con le carte/fiabe, giochi di parole (costruzioni di semplici storie con parole donate dai bambini), storie da completare, racconto di fiabe (analisi dei personaggi e degli ambienti-associare il racconto a suoni e rumori- mimare le azioni della fiaba- realizzare costumi trucchi ed elementi scenografici), insalate di fiabe, gioco simbolico con i burattini. Giochi di animazione e proiezione.



MUSICA IN GIOCO

FINALITÀ

Sviluppare la sensibilità musicale dei bambini nell'esplorazione delle possibilità sonore del proprio corpo, dell'ambiente e degli strumenti.

CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE:

LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE

OBITTIVI FORMATIVI	ETÀ	COMPETENZE
Sviluppo delle capacità di ascolto	3-4 ANNI	• Esplorare la realtà sonora (suoni e rumori) • Distinguere tra suono e rumore • Ascoltare un semplice brano musicale • Riconoscere il silenzio
	5 ANNI	• Ascoltare suoni diversi • Distinguere forte/piano, lento/veloce • Ascoltare brani musicali ed interpretarli
Ascoltare ed interpretare ritmi	3-4 -5 ANNI	• Riconoscere un ritmo • Riprodurlo con il corpo • Riprodurlo con gli strumenti • Interpretarlo con il movimento

		• Coordinare suoni e gesti • Muoversi eseguendo una semplice coreografia • Esprimere ed interpretare l'esperienza sonora con il linguaggio grafico- pittorico
Migliorare lo sviluppo affettivo, emotivo e sociale dei bambini	3-4 ANNI	• Cantare coralmente • Socializzare per mezzo del canto e delle attività musicali
	5 ANNI	• Coordinare le proprie attività a quelle dei compagni • Porsi in relazione positiva con gli adulti
Favorire l'originalità e la creatività	3-4 ANNI	• Memorizzare canti e filastrocche • Riconoscere le melodie
	5 ANNI	• Inventare suoni, ritmi, movimenti. • Usare adeguatamente gli strumenti a percussione • Far muovere un burattino a suon di musica

ATTIVITÀ

- Prima di ogni attività ci salutiamo con la nostra filastrocca
- Esplorazione/ricerca del vissuto e dell'esperienza sonora: suoni e rumori dell'ambiente.
- Registrare suoni e rumori e poi giocare ad ascoltarli ed individuarli.
- Tombole sonore.
- Animazione ed imitazione prima con il corpo e poi con gli strumenti di suoni e rumori.
- Avvio al ritmo: scelto un ritmo, esso viene battuto con diversi strumenti all'unisono, mentre si cammina sullo stesso tempo delle battute.
- Percorso sonoro e gioco dell'oca sonoro.

- Animare il suono: muoversi liberamente e fermarsi quando il suono cessa; imitare la fonte sonora (dondolio delle campane, galoppo del cavallo, volo dell'uccellino ecc.); danze e movimenti da associare alla musica.
 - Giochi di fonazione, giochi onomatopeici, giochi di sonorizzazione.
 - "Scrivere" suoni: lunghi e brevi, intensi e meno intensi, alti e bassi.
- Riprodurre e decodificare un semplice ritmo utilizzando forme elementari e ludiche di rappresentazione dei suoni.

TEMPI

Le attività proposte hanno come centralità l'interesse e le sollecitazioni dei bambini di conseguenza i tempi vengono definiti in ogni plesso. Il percorso mira a fornire gli strumenti necessari ai bambini in grado di semplificare l'orientamento e aiutarli a "leggere" i segni che costruiscono un "sentiero sicuro" nell'esperienza quotidiana.

Il raggiungimento degli obiettivi emergerà attraverso situazioni di gioco, di dialogo, di sperimentazione.

Saranno inoltre parte integrante della programmazione annuale le attività relative alle festività (halloween, natale, pasqua, festa del papà e della mamma) e i progetti inseriti nel ptof.

METODOLOGIA E ATTIVITÀ

Le attività didattiche vengono organizzate con modalità diverse, allo scopo di rendere più efficace il progetto educativo, in considerazione dei diversi ritmi, tempi e stili di apprendimento dei bambini. La programmazione dell'attività didattica risponde a criteri di efficacia e flessibilità il che impegna gli insegnanti a porre in atto tutte quelle misure di carattere sia organizzativo sia didattico, che godono di ampio consenso nel campo della ricerca e della pratica didattica.

I criteri-guida che orientano la prassi didattica sono:

1. l'attenzione agli specifici bisogni educativi di cui ogni bambino
2. la valorizzazione della componente educativa rivestita dai momenti di convivialità e routine;
3. il riferimento continuo alla dimensione ludica e all'esperienza diretta, che stimolano la motivazione e l'interesse dei piccoli. L'esperienza diretta ed il gioco consentono, infatti, al bambino di effettuare le prime scoperte, che gli insegnanti accolgono e valorizzano costruendo specifici progetti di apprendimento;

Nell'ambito delle molteplici attività si utilizzano vari sussidi didattici e materiali di diverso tipo.

Partendo da attività ludiche di osservazione, manipolazione e rielaborazione i bambini saranno guidati negli apprendimenti rispettando i tempi e i ritmi di ciascuno. saranno favoriti, attraverso la mediazione didattica e la regia dell'insegnante secondo il metodo della ricerca-azione:

- psicomotricità,
- attività grafico-pittoriche e manipolative;
- educazione linguistica
- attività logico-matematiche e scientifiche;
- EDUCAZIONE MUSICALE;
- EDUCAZIONE AMBIENTALE E ALIMENTARE;
- EDUCAZIONE CIVICA

OSSERVAZIONE, VALUTAZIONE E VERIFICA

Nella scuola dell'infanzia le attività di osservazione, occasionale e sistematica dei bambini e la documentazione delle loro attività, non vanno intese in termini classificatori e giudicanti, ma collocata in una prospettiva di un'adeguata interpretazione e descrizione dei comportamenti e dei livelli di maturazione raggiunti intesi in modo globale e unitario.

Tocca all'insegnante seguire, curare, orientare, personalizzare e documentare la maturazione personale degli alunni durante la frequenza della scuola dell'infanzia, verificando sistematicamente il raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai cinque campi di esperienza (il sé e l'altro, il corpo e movimento, immagini suoni colori, i discorsi e le parole, la conoscenza del mondo).

Importante è quindi, sia all'inizio che in itinere, saper utilizzare le osservazioni e i prodotti dei bambini per verificare l'andamento delle proposte e l'efficacia delle strategie impiegate.

Tutto ciò sarà possibile mediante: l'osservazione, gli elaborati individuali o di gruppo, le conversazioni. questo permetterà, se opportuno, una riprogettazione, una modifica della traccia iniziale.

LA VALUTAZIONE VEDRÀ PERTANTO:

- un momento iniziale, volto a delineare un quadro delle capacità sia per chi accede per la prima volta alla scuola dell'infanzia sia per chi continua il suo percorso di crescita;
- dei momenti intermedi al processo didattico, per aggiustare le proposte educative per arricchire e potenziare le capacità dei bambini.
- E il momento della valutazione formativa intesa come guida all'azione educativa, da condividere con i genitori, durante i colloqui individuali;

DOCUMENTAZIONE

Tutte le attività proposte saranno poi raccolte per la documentazione finale attraverso l'allestimento di cartelloni e pannelli dimostrativi, nonché tutti i lavori individuali di grafo-pittura eseguiti dai bambini verranno raccolti in documentazioni individuali.