



SCUOLA DELL'INFANZIA "DON CAMPAGNA"

INSEGNANTI:

Anna Ghiano, Federica Moggia,

Sostegno: Avigliani Pina Alessandra

IRC: Stefania Lobina

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

A.S. 2021-2022

ALLA RICERCA DELLA MERAVIGLIA



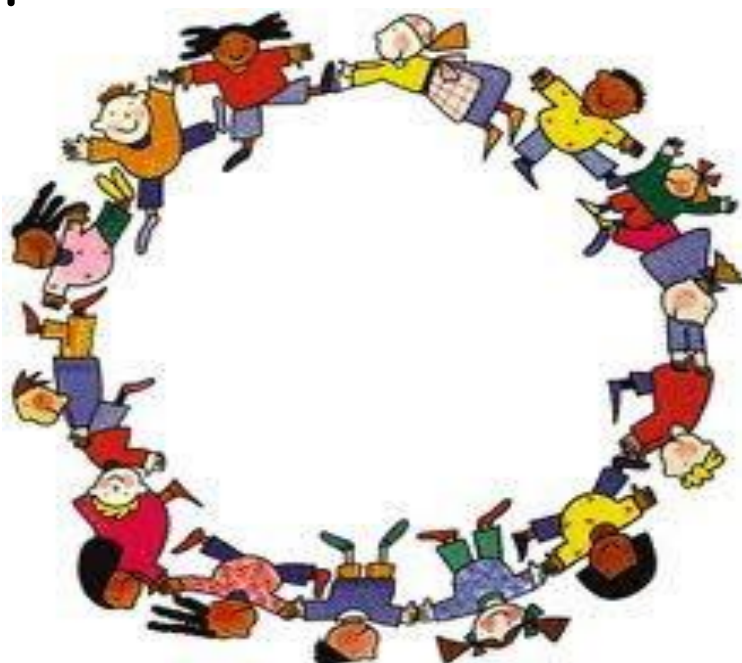
CRESCERE INSIEME, IN ARMONIA CON SE STESSI, GLI ALTRI, L'AMBIENTE

Crescere insieme bambini, famiglie, insegnanti creando un clima sociale positivo, un ambiente di vita, socializzazione e apprendimento sereno e stimolante. Anche in tempo di pandemia da Covid-19 in cui le distanze ostacolano, si lavorerà per creare un benessere stabile in cui tutti possano raggiungere avvertibili traguardi di sviluppo in ordine all'identità, all'autonomia, alle competenze e alla cittadinanza.

Comunicazione, Collaborazione,

Inclusione, Rispetto

per il benessere dei bambini!



LA NOSTRA CLASSE



Il plesso "Don Campagna" è una monosezione di 24 alunni di cui:

10 di 3 anni **MELE VERDI**

11 di 4 anni **MELE GIALLE**

3 di 5 anni **MELE ROSSE**



ANALISI DEI BISOGNI DEL GRUPPO CLASSE EMERSI DALLE PRIME OSSERVAZIONI

Il gruppo classe si dimostra molto inclusivo e accogliente, interessato a conoscere, capire ed esplorare. Le mele verdi sono attente e coinvolte, alcune necessitano di stimoli e rassicurazioni per procedere nelle attività altre dimostrano sicurezza e determinazione.

Le mele gialle e rosse viaggiano nei loro mondi fantastici e personali e dimostrano un gran bisogno di confini.

Alcuni maschietti per entrare in relazione con i coetanei, talvolta ricorrono ad una fisicità istintiva soprattutto per il bisogno di confermare il proprio ego o talvolta come reazione alla fisicità altrui; svolgono preferibilmente giochi di movimento, d'azione e contatto fisico.

Le femmine hanno temperamenti diversi, alcune sono miti e collaborative, altre più autoritarie e decise, si offendono tra loro perché ognuna vuole "dominare" sull'altra assumendo a turno il ruolo di vittime della situazione.

In generale sono tutti abbastanza autonomi, alcuni poco inclini ad accettare le regole, cioè i "patti" dello stare in gruppo; rispondono con entusiasmo alle proposte didattiche e si rivelano pronti e ricettivi. Tutti esprimono un grande bisogno di essere ascoltati, di avere spazio per "tirare fuori" le proprie emozioni, raccontare le proprie storie.

Gli inserimenti stanno procedendo molto bene. Il momento più delicato che ha creato forse maggiore preoccupazione nei bimbi è stato il momento del riposo ma gradualmente lo stanno vivendo sempre meglio.

Il pranzo si svolge abbastanza bene, alcuni non riescono a stare seduti al loro posto e tendono ad alzarsi e girare tra i tavoli, ma di giorno in giorno la situazione sta migliorando. In generale tutti mangiano volentieri i primi, certi faticano un po' con i secondi e ad eccezione di tre - quattro bambini tutti sono restii ad assaggiare le verdure. Nel caso di bimbi con particolari difficoltà durante il pranzo ci confrontiamo personalmente con i genitori.

Le routine della giornata sono state ben accolte da tutti, si sono abituati velocemente al saluto dei genitori alla porta, hanno interiorizzato i vari passaggi per la prevenzione (come per es. riordino giochi) e l'igienizzazione.

Pertanto i **percorsi educativi didattici programmati flessibili e adattabili** durante il corso dell'anno a nuove dinamiche saranno finalizzati a :

Consolidare l'identità : 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. Sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'autonomia : avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli

Acquisire competenze : giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Educare alla cittadinanza responsabile : scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire la vita quotidiana attraverso regole condivise che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri; porre le fondamenta di un abito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso dell'ambiente, degli altri e della natura.

GIORNATA SCOLASTICA

ORE	OBIETTIVI	ATTIVITÀ
8.00 - 9.00	<ul style="list-style-type: none"> ◆ FACILITARE IL DISTACCO ◆ FAVORIRE IL PRIMO APPROCCIO 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ACCOGLIENZA / DIALOGO ◆ GIOCO LIBERO / CANTI
9.00- 9.45	<ul style="list-style-type: none"> ◆ SVILUPPARE COMPETENZE ◆ STIMOLARE LA DISCUSSIONE 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ATTIVITÀ RELATIVE ALLA PROGRAMMAZIONE
9.45- 10.30	<ul style="list-style-type: none"> ◆ SVILUPPARE L' AUTONOMIA ◆ EDUCAZIONE ALL'IGIENE PERSONALE 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ USO DEI SERVIZI IGIENICI ◆ COLAZIONE ◆ CALENDARIO
10.30-11.30	<ul style="list-style-type: none"> ◆ SVILUPPARE COMPETENZE ◆ STIMOLARE LA DISCUSSIONE 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ LABORATORI
11.30 -11.45	<ul style="list-style-type: none"> ◆ EDUCAZIONE ALL'IGIENE PERSONALE 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ USO DEI LAVABI PER LE MANI
11.45-12.30	<ul style="list-style-type: none"> ◆ SVILUPPARE LA SOCIALIZZAZIONE ◆ EDUCAZIONE ALL'ALIMENTAZIONE 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ DISTRIBUZIONE TOVAGLIOLI ◆ PRANZO: INCARICHI CAMERIERI
12.30- 12.45	<ul style="list-style-type: none"> ◆ EDUCAZIONE ALL ' IGIENE ORALE 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ USO DELLO SPAZZOLINO
12.45-13.45	<ul style="list-style-type: none"> ◆ FAVORIRE LA COMUNICAZIONE E LA RELAZIONE 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ GIOCO LIBERO ◆ GIOCO STRUTTURATO
13.45-15.30	<ul style="list-style-type: none"> ◆ FAVORIRE IL RIPOSO CON UN CLIMA SERENO E DISTENSIVO ◆ DEDICARE ATTENZIONI INDIVIDUALI AI PIÙ PICCOLI 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ RIPOSO
	<ul style="list-style-type: none"> ◆ STIMOLARE LA MOTIVAZIONE AD APPRENDERE ◆ FORNIRE PROPOSTE DIDATTICHE SPECIFICHE ◆ EDUCARE ALL'ESPRESSIONE DEL SE' 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ LABORATORI: ◆ PAROLE, SUONI E LETTERE IN GIOCO ◆ NUMERI E FORME IN GIOCO ◆ INGLESE / COMPUTER
15.30-15.45	<ul style="list-style-type: none"> ◆ CONVERSAZIONE RASSICURAZIONE ◆ PREPARAZIONE PIEDIBUS 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ DIALOGO ◆ CANTI - FILASTROCCHES
15.45-16.00	PIEDIBUS USCITA	PIEDIBUS USCITA

ALLA RICERCA DELLA MERAVIGLIA

La pedagoga Maria Montessori ha sottolineato l'importanza dello stupore nell'apprendimento dei bambini, poiché il motore della motivazione è proprio lo stupore, il sapersi meravigliare, l'essere curioso, tutti meccanismi innati nel bambino.

Viviamo in un mondo che va così veloce a volte, carico di stimoli e competitivo, che i bambini non hanno il **tempo di osservare con attenzione e riflettere sul mondo che li circonda**, non c'è tempo per **fare domande** e quando vengono poste, molte volte sono le risposte degli adulti che interrompono quell'innata curiosità.

È vero che ci sono bambini più curiosi di altri, ma sono tutti curiosi per natura ed è fondamentale rispettare quella natura, che implica il **rispetto dei ritmi di sviluppo di ogni bambino e dei loro stili di apprendimento**. È altrettanto importante **ritrovare la calma, senza dare loro tutto subito, ma allenarli ad avere pazienza e a lavorare, impegnarsi per conquistarsi il tutto**.

E' necessario mantenere e rinforzare la **curiosità innata dei bambini, il loro sapersi meravigliare**, pertanto le attività andranno in questa direzione e, ispirate dai diritti dei bambini della **Pedagogia della Lumaca**, aiuteranno a **scoprire la meraviglia dello stare insieme, la meraviglia della natura e degli animali, la meraviglia del movimento, dell'ascolto di suoni e rumori, di storie, la meraviglia di giocare con parole e numeri**

DIRITTI NATURALI DI BIMBI E BIMBE

- 1) **IL DIRITTO ALL'OZIO**
a vivere momenti di tempo non programmato dagli adulti
- 2) **IL DIRITTO A SPORCARSI**
a giocare con la sabbia, la terra, l'erba, le foglie, l'acqua, i sassi, i rametti
- 3) **IL DIRITTO AGLI ODORI**
a percepire il gusto degli odori, riconoscere i profumi offerti dalla natura
- 4) **IL DIRITTO AL DIALOGO**
ad ascoltare e potere prendere la parola, interloquire e dialogare
- 5) **IL DIRITTO ALL'USO DELLE MANI**
a piantare chiodi, segare e raspare legni, scartavetrare, incollare, plasmare la creta, legare corde, accendere un fuoco
- 6) **IL DIRITTO A UN BUON INIZIO**
a mangiare cibi sani fin dalla nascita, bere acqua pulita e respirare aria pura
- 7) **IL DIRITTO ALLA STRADA**
a giocare in piazza liberamente, a camminare per le strade
- 8) **IL DIRITTO AL SELVAGGIO**
a costruire un rifugio-gioco nei boschetti, ad avere canneti in cui nascondersi, alberi su cui arrampicarsi
- 9) **IL DIRITTO AL SILENZIO**
ad ascoltare il soffio del vento, il canto degli uccelli, il gorgogliare dell'acqua
- 10) **IL DIRITTO ALLE SFUMATURE**
a vedere il sorgere del sole e il suo tramonto, ad ammirare, nella notte, la luna e le stelle



LA NOSTRA DIDATTICA

Nella convinzione che in ogni processo didattico - educativo il bambino, nella sua piena e accettata peculiarità e unicità, debba sempre essere posto al centro del percorso formativo, le scuole dell'Infanzia di Avigliana, in conformità alle Indicazioni Nazionali e nell'ottica di relazionalità dialogante fra i vari ordini di scuola, attuano **una programmazione per competenze chiave Europee**.

Apprendere per competenze significa quindi utilizzare una **didattica modulare e flessibile** che punta a:

- valorizzare il bagaglio di conoscenze ed esperienze degli alunni
- tenere conto dei diversi stili di apprendimento, degli interessi personali, di particolari talenti, degli stati emotivi e affettivi.
- sollecitare gli alunni verso una didattica **attiva e partecipata**, dove si condividono e si discutono conoscenze pregresse e si cercano soluzioni anche originali e non convenzionali a problemi.
- incoraggiare **l'apprendimento collaborativo**.
- mettere in condizione l'alunno di effettuare un'autovalutazione (capire la consegna o il compito assegnato, valutarne le difficoltà, tenendo conto delle proprie abilità, riflettere sul proprio comportamento, valutare gli esiti delle proprie azioni e trarne conclusioni per migliorare).
- realizzare percorsi educativi in forma di laboratorio, favorire percorsi di meta cognizione.

LE COMPETENZE DELINEATE DALLE "INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DEL PRIMO CICLO D'ISTRUZIONE" (2012)

Le competenze chiave sono ciò di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.

Non esiste una competenza più rilevante di un'altra.

Spesso si sovrappongono e si intersecano tra loro, completandosi a vicenda: **tutte le discipline concorrono equamente all'acquisizione di tutte le competenze chiave.**

Saper sfruttare e riconoscere le proprie competenze permetterà ai futuri "uomini e donne del domani" di poter padroneggiare e adattarsi al meglio ad un mondo che è sempre in costante mutamento.

Nella scuola dell'Infanzia, le competenze chiave vengono allineate ai campi di esperienza.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE Le competenze chiave sono tutte interdipendenti e hanno come finalità lo sviluppo del pensiero critico, la valutazione dei rischi, la creatività, l'iniziativa, la capacità di risolvere problemi, la presa di decisioni e la gestione costruttiva delle emozioni.	CAMPI DI ESPERIENZA: ambiti del fare e dell'agire del bambino all'interno dei quali le insegnanti organizzano attività ed esperienze finalizzate alla promozione delle competenze.
Competenza alfabetica funzionale (competenze specifiche della lingua madre)	I discorsi e le parole
Competenza multilinguistica	I discorsi e le parole
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	La conoscenza del mondo
Competenza digitale	Immagini, Suoni, Colori
Imparare ad imparare	Tutti i campi di esperienza
Competenza personale, sociale	Il sé e l'altro
Competenza imprenditoriale	Tutti i campi di esperienza
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Immagini, Suoni, Colori Il corpo in movimento

Indagare la stessa realtà con strategie diverse....

Secondo lo psicologo Gardner, ogni persona è dotata di almeno nove intelligenze ovvero, è intelligente in almeno nove modi diversi. E' importante scoprire, valorizzare, compensare, stimolare ogni forma di intelligenza, offrendo a ciascun bambino la possibilità di sperimentarle e individuare quelle più affini alla propria originalità:



E....

UNA DIDATTICA ORIENTATA ALLA RESILIENZA

Le insegnanti si impegneranno a essere "tutori di resilienza" cercando di trasmettere fiducia e stimoli, incoraggiando la capacità di trasformare i cambiamenti, le difficoltà, le ansie, in opportunità di crescita e di sviluppo personale, indirizzando a riconoscere e valorizzare il proprio capitale di risorse interne, di conoscenza, di strumenti da utilizzare per superare la crisi.

MAPPA PROGETTO DIDATTICO

UNITA' DI APPRENDIMENTO



UNITA' DI APPRENDIMENTO



ACCOGLIERE, ASCOLTARE, ACCOMPAGNARE

Prodotti	<p>Superare serenamente la paura della separazione e la lontananza dall'ambiente familiare, instaurare o consolidare amicizie, favorire la graduale comprensione dei ritmi della vita scolastica e consentire una sempre maggiore autonomia negli spazi della scuola.</p> <p>Crescere insieme bambini, famiglie, insegnanti creando un clima sociale positivo, un ambiente di vita, socializzazione e apprendimento sereno e stimolante.</p> <p>Anche in tempo di pandemia da Covid-19 in cui le distanze ostacolano, si lavorerà per creare un benessere stabile in cui tutti possano raggiungere avvertibili traguardi di sviluppo in ordine all'identità, all'autonomia, alle competenze e alla cittadinanza.</p>	
	Competenze chiave	Evidenze osservabili
	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>Disponibilità ad un dialogo critico e costruttivo.</p> <p>Interesse a interagire con gli altri.</p> <p>Consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e della necessità di capire e usare la lingua in modo positivo, corretto e socialmente responsabile.</p>
	<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</p> <p>a) Rispetto e consapevolezza delle regole;</p> <p>b) Responsabilità personale;</p> <p>c) Relazione con gli altri;</p> <p>d) Partecipazione.</p> <p>IMPARARE A IMPARARE</p> <p>a) Autonomia;</p> <p>b) Organizzazione;</p>	<p>Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato</p> <p>Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita</p> <p>Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole.</p> <p>Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto</p> <p>Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo</p> <p>Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente</p> <p>Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione.</p>

Abilità (gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)	Conoscenze (gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)
<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>Saper comunicare e raccontare esperienze vissute</p> <p>Saper comunicare con una pluralità di linguaggi</p>	<p>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</p> <p>Conoscenza di emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio verbale e non verbale.</p> <p>Uso della lingua italiana.</p>
<p>COMPETENZA SOCIALE E CIVICA</p> <p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>Rispettare i tempi degli altri</p> <p>Collaborare con gli altri</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi, alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc...</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni</p>	<p>COMPETENZA SOCIALE E CIVICA</p> <p>Significato della regola come “patto per stare bene insieme”.</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nel gruppo, nel lavoro di classe</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola , nell’ambiente, in strada.</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi</p>
Destinatari	TUTTI GLI ALUNNI
Prerequisiti	<p>Per i bambini di 4 e 5 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abitudine alla condivisione e alla collaborazione con gli altri - Abilità alla relazione con adulti e pari - Conoscenza di regole di comportamento positive

Fasi di applicazione nei vari campi di esperienza

Nel momento dell'accoglienza dei bambini quotidianamente vengono svolte queste attività:

- Immagini, suoni, colori - Il sé e l'altro - La conoscenza del mondo
- I discorsi e le parole - Il corpo e il movimento.

FASE DI AVVIO

L'U.D.A. si articolerà così:

Introduzione dell'U.D.A. con personaggi mediatori.

- Facilitare un progressivo adattamento alla realtà scolastica, attraverso l'esplorazione di uno spazio accogliente, sereno e stimolante per una positiva socializzazione (alunni nuovi)
- Promuovere l'autonomia, la relazione con gli altri, l'accettazione dell'ambiente scolastico e delle sue regole.
- Rinnovare e consolidare il senso di appartenenza alla comunità scolastica (alunni già frequentanti)

FASE DI REALIZZAZIONE

- Giochi corporei e musicali per ripetere il proprio nome, quello dei compagni e delle insegnanti
- Giochi per mettere in relazione i bambini tra di loro
- Esplorazione dell'ambiente scolastico
- Attività libere di gioco e attività manipolative
- Giochi e conversazioni ricordando le esperienze di vacanza
- Ascolto e memorizzazione di semplici canzoni
- Rappresentazioni grafico-pittoriche, utilizzando diverse tecniche (pittura con le dita, con grossi pennelli, con cannucce, con palloncini ecc.)
- Esperienze di libera manipolazione di materiali diversi (farina, carta, colla, pasta, cartone, semi, sabbia ecc.)
- Racconti di storie a tema
- Giochi simbolici
- Attività manipolative, grafico-pittoriche per la realizzazione di doni da portare a casa.
- Condivisione di momenti di festa
- Circle Time
- Cartelloni della sezione: calendario giornaliero, l'albero per la registrazione delle presenze, calendario degli incarichi
- Giochi di socializzazione e accoglienza
- Cartelloni sulle regole, contrassegni e simboli della sezione.
- Ripetizione di attività di routine
- Storie e racconti per l'accoglienza
- Musiche e canti

Per tutte le attività verranno utilizzati mediatori:

- Iconici: fiaba; - Analogici: gioco di ruolo;

- Simbolici: brainstorming e domande stimolo.

Inoltre le attività saranno supportate da mezzi tecnologici e da materiali interni ed esterni alla scuola.

FASE DI RIELABORAZIONE delle tappe dell'accoglienza attraverso foto, flash cards, elaborati dei bambini. Riflessione sui processi da parte degli alunni, attraverso domande stimolo, percepire se è stato compreso il senso delle storie e se sono state superate le difficoltà iniziali.

Realizzazione di un cartellone per rilevare il gradimento dell'attività utilizzando gli smile.

Tempi	SETTEMBRE- GIUGNO
Esperienze attivate o da attivare nelle varie discipline	Esplorazione dell'ambiente scolastico Attività ludiche cooperative Responsabilizzazione iniziale verso i bambini più piccoli Tutoraggio
Metodologia	Brainstorming Didattica laboratoriale Didattica Integrata Circle time Problem solving. Storytelling. Apprendimento cooperativo. Didattica delle emozioni.
Risorse umane interne e/o esterne	DOCENTI
Strumenti	Fogli, pennarelli, pitture, materiali manipolativi, materiale audio/video .
Valutazione	Autovalutazione attraverso Autobiografie cognitive (far raccontare all' alunno quali sono le difficoltà che ha incontrato, in che modo le abbia superate). Griglie di osservazione Realizzazione di cartelloni per rilevare il gradimento delle attività

CONSEGNA AGLI STUDENTI

L'Accoglienza nella Scuola dell'Infanzia è uno stile educativo costante che fa da sfondo alla vita scolastica di tutto l'anno e in particolare prevede il graduale inserimento di tutti i bambini, l'interazione e l'accettazione di un nuovo ambiente e degli altri. Nei mesi di settembre e ottobre si attuano percorsi educativi e didattici specifici per il reinserimento degli alunni già frequentanti e per l'accoglienza dei nuovi alunni. Al fine di far vivere ad ogni bambino un' esperienza positiva e rassicurante in cui siano rispettati i tempi, le emozioni personali e la graduale familiarità con le nuove routine, **le insegnanti per garantire la presenza, organizzeranno il loro orario di servizio predisponendo un maggior numero di ore nel periodo iniziale dell'anno scolastico.**

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

Coordinatori: Moggia Federica, Ghiano Anna, Avigliani Pina Alessandra.

UNITA' DI APPRENDIMENTO



NOI E LA NATURA : MERAVIGLIA E RISPETTO

Prodotti	ORTO DIDATTICO COSTRUZIONE DI LIBRICINI AUTOBIOGRAFICI DELLE VARIE ESPERIENZE		
Competenze chiave	Evidenze osservabili		
COMPETENZE IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	<p>Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio</p> <p>Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti , eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento</p> <p>Osservare e individuare caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi</p> <p>Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc.</p> <p>Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento</p> <p>Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano</p>		
LA COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	<p>Esprimersi in modo comprensibile e strutturato per comunicare i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze</p> <p>Ascoltare le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato</p> <p>Riferire il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti.</p> <p>Eseguire correttamente consegne seguendo istruzioni</p> <p>Inventare semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto</p> <p>Realizzare semplici esperienze di scrittura; scrivere il proprio nome, copiare parole a corredo di disegni.</p>		

<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<p>Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato. Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita. Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole. Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto. Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc. Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali ...) e spiegarle. Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive. Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati. Motivare le proprie scelte.</p>
<p style="text-align: center;">Abilità (gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)</p>	<p style="text-align: center;">Conoscenze (gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)</p>
<p>COMPETENZE IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA</p> <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse: Porre domande sulle cose e la natura Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli Descrivere e confrontare fatti ed eventi Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni Elaborare previsioni ed ipotesi Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p>	<p>COMPETENZE IN MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA LA</p> <p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse: Concetti e successioni temporali: prima/dopo, inizio/fine; giorno/notte Concetti spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, aperto/chiuso, vicino/lontano, in basso/in alto, in mezzo (fra tre elementi), primo/ultimo Figure e forme (cerchio, quadrato, triangolo) Termini di confronto: più o meno grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto, largo/stretto, pesante/leggero Successione dei giorni della settimana, mesi, stagioni Numeri e numerazione</p>

<p>LA COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA</p> <p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità -Ascoltare e comprendere semplici narrazioni e comunicazioni -Formulare frasi di senso compiuto in forme sempre più complesse -Comunicare emozioni, sentimenti, fatti, pensieri, opinioni -Utilizzare creativamente il linguaggio e le parole (invenzione di storie, giochi metalinguistici) -Interpretare e produrre segni e simboli -Iniziare a riconoscere l'organizzazione grafica della lingua scritta (da sinistra a destra, dall'alto al basso) 	<p>LA COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA</p> <p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali La struttura semplice della frase Principali connettivi logici Lessico fondamentale per la descrizione dell'ambiente naturale
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p> <p>IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse:</p> <ul style="list-style-type: none"> Raccogliere e valutare dati Formulare e verificare ipotesi Prestare attenzione Chiedere spiegazioni o aiuto Riconoscere gli errori e procedere nei tentativi 	<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE</p> <p>IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse:</p> <ul style="list-style-type: none"> Strumenti adeguati all'attività da svolgere Concetto di vero/falso Modalità per documentare e riflettere su un'esperienza vissuta: disegno, immagini, tabelle, registrazioni audio/video... Le proprie capacità (consapevolezza)
<p>Destinatari</p>	<p>TUTTI GLI ALUNNI</p>
<p>Prerequisiti</p>	<p>Rievocare e verbalizzare le fasi di un'esperienza. Esplorare, manipolare, osservare con i vari canali sensoriali. Confrontare e riconoscere ambiente e animali.</p>

Fasi di applicazione nei vari campi di esperienza	<p>Il percorso promuove l'educazione ambientale da molteplici punti di vista: scientifico, esperienziale, emozionale, creativo, narrativo,</p> <p>Avvicinare fin da piccoli i bambini alla natura, ai suoi ritmi, ai suoi tempi, alle sue manifestazioni, agli esseri che la popolano per provare a consegnare loro un ambiente da esplorare, rispettare, amare, è la sua finalità specifica cercando di far leva sul legame fortissimo e innato tra bambini ed animali.</p> <p>Fase di avvio: Partendo dalla lettura di storie che hanno come protagonisti i bambini, gli animali e la natura, si darà inizio al percorso di esplorazione dell'ambiente naturale del giardino della scuola e del territorio intorno alla scuola.</p> <p>Fase di implementazione: Nell'arco di tutto l'anno scolastico i bambini vivranno le varie esperienze (laboratori, progetti, uscite) di ricerca-azione, esplorazione e osservazione programmate ed esplicitate successivamente.</p> <p>Fase di metacognizione: Ogni esperienza verrà rielaborata attraverso i vari linguaggi espressivi, rivissuta con la costruzione di libretti autobiografici, di lapbook e con la creazione di cartelloni di sintesi nei quali i bambini inseriranno gli elementi tipici dell'ambiente, animale / vegetale, a cui questo si riferisce, anche utilizzando immagini ritagliate, cartoline, fotografie, reperti.</p>
Tempi	SETTEMBRE-GIUGNO
Esperienze attivate o da attivare nelle varie discipline	<p>ORTO DIDATTICO</p> <p>ATTIVITA' DI LABORATORIO SUI SEMI</p> <p>PULIAMO IL MONDO</p> <p>FESTA DELL'ALBERO</p> <p>PROGETTI:</p> <p>FUORI SI IMPARA</p> <p>KM DI ARIA PULITA</p> <p>ANIMALETTI AMICI</p> <p>FATTORIA DIDATTICA</p> <p>CAGNOLINO AMICO MIO</p> <p>GITE : FATTORIA DEL GELATO E FANTAPARCO</p> <p>ATTIVITA' INSEGNAMENTO RELIGIONE CATTOLICA</p>
Metodologia	<p>Didattica laboratoriale</p> <p>Didattica Integrata</p> <p>Circle time</p> <p>Problem solving.</p> <p>Storytelling.</p> <p>Apprendimento cooperativo.</p> <p>Didattica delle emozioni.</p> <p>Rapporti con le risorse del territorio.</p> <p>Uscite sul territorio.</p>
Risorse umane interne e/o esterne	DOCENTI – COMUNE- ASSOCIAZIONE LAQUP- ESPERTI ESTERNI-
Strumenti	<p>Materiale didattico strutturato (lenti d'ingrandimento, forbici....), artistico (fogli di diversi formati, pennarelli, matitoni, pastelli, tempere, spugne, pennelli ec..), musicale, motorio.</p> <p>Materiali naturali (terra, semi, foglie, piantine.....)</p> <p>Materiali di recupero.</p> <p>Dispositivi informatici (tablet, pc)</p> <p>Sussidi audiovisivi (lavagna luminosa, stereo, cassa , amplificatore, microfono, macchina fotografica, video stimolo..)</p> <p>Biblioteca di classe e Comunale.</p>

Valutazione

Autovalutazione attraverso Autobiografie cognitive (far raccontare all' alunno quali sono le difficoltà che ha incontrato, in che modo le abbia superate).

Realizzazione di cartelloni per rilevare il gradimento delle attività

Le insegnanti, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, valutano le esigenze dei bambini/e riequilibrando in itinere le proposte educative in base alla qualità delle risposte ricevute, poiché la progettazione degli interventi si modula e si precisa costantemente sui modi di essere, sui ritmi di sviluppo e sugli stili di apprendimento di ogni bambino/a.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Ogni esperienza educativa si realizzerà attraverso il gioco, l'esplorazione, la scoperta e la ricerca. Il bambino sarà sempre protagonista del suo fare e del suo agire, perché l'apprendimento è il risultato di una costante ricerca esplorativa, suscitando interesse, meraviglia e curiosità, spingendo a chiedere spiegazioni, a porre domande sul perché di determinati avvenimenti, a verificare le ipotesi e allenare abilità di tipo sensoriale, scientifico ed emotivo.

Il ruolo delle insegnanti sarà quello di registe, tese a creare una ragnatela di conoscenze ed esperienze: faranno analisi, scelte, sperimentazioni di tecniche originali ed innovative, condivisione dell'esperienza tra adulto e bambino, formulazione di proposte chiare.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Coordinatori : Moggia F., Ghiano A., Avigliani A.

UNITA' DI APPRENDIMENTO



**SE ASCOLTO DIMENTICO, SE GUARDO CAPISCO
E SE FACCIO IMPARO**

Prodotti	Laboratori: <ul style="list-style-type: none"> • EMOTRICITA' E MUSICANDO: libretti autobiografici delle attività motorie e musicali svolte • ESPLORATIVO/SENSORIALE (La stanza delle meraviglie) : creazione di manufatti e prodotti artistici.
-----------------	---

Competenze chiave	Evidenze osservabili
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<ul style="list-style-type: none"> • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni • Ascoltare e comprendere la consegna • Porre domande pertinenti • Usare il linguaggio in modo positivo corretto e socialmente responsabile • Narrare e argomentare • Interesse a interagire con gli altri
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA	<ul style="list-style-type: none"> • Motivazione e fiducia (autostima, valutazione positiva e costruttiva delle proprie capacità). • Sviluppo di comportamenti positivi per il benessere sociale e personale • Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo e creativo con gli altri bambini

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare i vari codici espressivi per comunicare emozioni e stati d' animo • Esprimersi attraverso drammatizzazioni utilizzare i linguaggi, mimico-gestuale, iconico e musicale per rappresentare esperienze e acquisizioni. • Stimolare la collaborazione e la creatività • Rispettare le idee altrui • Inventare storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie • Applica una corretta gestualità, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • 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 sia all'interno della scuola sia all'aperto. • Saper discriminare suoni e generi musicali • Saper sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizzare il bambino al rispetto degli altri rispettando il suo turno • Gestire i tempi di consegna • Reperire le informazioni e utilizzarle in maniera funzionale. • Collaborare e condividere idee e riflessioni
<p>Abilità (gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)</p>	<p>Conoscenze (gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)</p>
<p>Competenza alfabetica funzionale Saper comunicare con una pluralità di linguaggi (manipolativo, corporeo, gestuale, musicale, orale) Saper ascoltare e porre domande consone alla situazione Comprendere le consegne Saper cogliere le consegne fornite dalle insegnanti Saper raccontare il proprio vissuto o esprimerlo con il corpo e il gesto. Rielaborare una storia raccontata Saper gestire i tempi e i materiali</p>	<p>Competenza alfabetica funzionale Principi essenziali di organizzazione del discorso Esprimere emozioni e sentimenti con il linguaggio mimico-gestuale, iconico e verbale Principali associazioni logico-temporali</p>

<p>Competenza sociale e civica Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. Osservare e collaborare con gli altri Partecipare attivamente alle attività</p>	<p>Competenza sociale e civica Significato della regola Regole della convivenza in gruppo Regole della vita e del lavoro in classe Ruoli e funzioni dei gruppi sociali legati all'esperienza (famiglia, scuola, comunità di appartenenza).</p>
<p>Consapevolezza ed espressione culturale Capacità di concentrazione e ascolto Capacità di ascoltare e comprendere un racconto, una storia Esplorare e utilizzare con creatività e fantasia materiali e strumenti messi a disposizione Rappresentare storie attraverso drammatizzazioni. Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico e di ruolo Saper utilizzare diversi materiali e strumenti, tecniche espressive e creativa. Saper produrre e inventare disegni, pitture, manufatti con piacere e creatività</p>	<p>Consapevolezza ed espressione culturale Arricchire il lessico Utilizzare in maniera consona alla richiesta i diversi codici linguistici musicale- gestuale -iconico Attività mimico-gestuale Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, corporea, manipolativa e audiovisiva. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. Impugnare differenti strumenti. Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo. Ascoltare brani musicali</p>
<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Saper collaborare e condividere nel lavoro di gruppo Saper organizzare il lavoro Saper cooperare Porsi delle domande rispetto alle attività proposte dall'insegnante. Individuare collegamenti e relazioni: saper trasferire in altri contesti. Risolvere semplici problemi legati al contesto quotidiano. Individuare il materiale per eseguire un'attività da svolgere</p>	<p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare Osservare, collaborare e rispettare gli altri Saper cogliere i vantaggi che possono derivare dal condividere ciò che si è appreso Saper concentrarsi per tempi sempre maggiori Riflettere in modo critico sulla consegna proposta Conoscenza di semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>
<p>Destinatari</p>	<p>Tutti bambini della sezione: totale 24. Gruppo eterogeneo 3/4/5 anni I bambini, nei tre laboratori verranno suddivisi in due sottogruppi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. gruppo mele verdi 3 anni 2. gruppo mele gialle e rosse 4/5 anni. <p>Il piccolo gruppo avrà l'importante funzione di modellamento e rispecchiamento per favorire le esperienze e l'apprendimento.</p>
<p>Prerequisiti</p>	<p>-Entusiasmo verso le attività proposte -Capacità di mettersi "in gioco" e vivere nuove esperienze -Ascolto, attenzione e comprensione -Motricità fine/abilità manuali di base/abilità pratiche -Motricità globale Prerequisito, anche importante, è la presenza di un buon rapporto tra compagni che permetterà lo scambio, la conoscenza, la fantasia e la creatività.</p>

Fasi di applicazione nei vari campi di esperienza	<p>Campi di esperienza coinvolti: Il corpo e il movimento, Il sé e l'altro, Immagini suoni e colori, I discorsi e le parole, La conoscenza del mondo.</p> <p>La didattica laboratoriale nella scuola dell'Infanzia si connota, per la sua capacità di coinvolgimento, di suscitare interesse e motivazione.</p> <p>Il laboratorio si concretizza con il "fare" dei bambini e rappresenta di per sé una componente fondamentale del percorso didattico ed educativo, dove con laboratorio non si intende tanto un'attività secondaria nello sviluppo del percorso didattico, quanto piuttosto uno dei nuclei portanti del "fare scuola". Il laboratorio rappresenta infatti una metodologia che pervade tutte le attività curricolari. I bambini vengono messi in situazioni tali da poter sperimentare percorsi percettivi, musicali, di manipolazione dei materiali, di conoscenza dello spazio e del corpo attraverso esperienze di esplorazione, di movimento e di gioco simbolico.</p> <p>Abbiamo fatto riferimento a Bruno Munari e ai suoi laboratori per l'infanzia. Munari invita i bambini a sviluppare la propria capacità espressiva in un percorso che, attraverso il fare e l'agire, permette loro di appropriarsi degli strumenti per scoprire la realtà: SE FACCIO CAPISCO...e imparo</p>
Tempi	Dal mese di Gennaio 2022 dal lunedì al venerdì dalle ore 10.30 alle ore 11.30
Esperienze attivate o da attivare nelle varie discipline	<ul style="list-style-type: none"> -Ascolto e comprensione -Attività di movimento libero e creativo, elaborazione grafica -Riflessioni collettive e individuali, -Manipolazioni di vari materiali -Attività laboratoriale di produzione musicale, di danza - Sperimentazione dei giochi co-ideati e co-costruiti - Illustrazione delle regole/istruzioni degli oggetti e strumenti - Organizzazione e predisposizione degli ambienti e dei materiali
Metodologia	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di gruppo (collaborazione/cooperazione) • Attività individuale (libera espressione del sé) • Approccio laboratoriale • Elementi di apprendimento cooperativo • Lavori a coppie e di piccolo e di grande gruppo • Sperimentazioni e apprendimento per scoperta
Risorse umane interne e/o esterne	<p>Docenti della classe (2 insegnanti curricolari 1 insegnante di sostegno)</p> <p>Gruppo classe</p> <p>Collaboratore scolastico</p>
Strumenti	<p>Materiale cartaceo e cartonato</p> <p>Cartelloni</p> <p>Supporti audio e visivi</p> <p>Materiali naturali e alimentari</p> <p>Materiali di recupero</p> <p>Strumenti musicali</p> <p>Attrezzatura psicomotoria</p>
Valutazione	<p>Valutazione individuale e di gruppo attraverso l'osservazione sistematica.</p> <p>Analisi dei prodotti individuali e di gruppo.</p> <p>Valutazione delle competenze in itinere e finale con l'utilizzo di griglie appositamente predisposte (valutazione sistematica).</p> <p>Autovalutazione con domande-stimolo che guidano il bambino a individuare come si è percepito nella realizzazione delle attività/giochi.</p> <p>Possibili domande-stimolo: "Ti sei sentito capace nel fare i giochi? Che cosa hai trovato difficile? In quale gioco ti sei sentito meglio?"</p>

CONSEGNA AGLI STUDENTI

LA STANZA DELLE MERAVIGLIE

Questo laboratorio è stato pensato e progettato per i bambini del gruppo dei piccoli ma poi si è pensato di proporlo anche al gruppo dei grandi.

Attività: esplorazione e manipolazione con tutto il corpo di materiali naturali e alimentari attraverso l'uso di grandi contenitori, cerate da sistemare per terra e per lasciare le tracce si adopereranno grandi fogli e cartone sottile.

Il materiale verrà in un primo momento lasciato usare liberamente per poi suggerire modalità d'uso o attirare l'attenzione per esempio su quanto sta facendo un compagno.

Introduzione al percorso con una routine (canto o medaglia da consegnare)

Chiusura del percorso con rielaborazione grafica o realizzazione di tavolette/libretto sensoriale come i pre-libri di Bruno Munari

Il laboratorio di EMOTRICITA' offrirà ai bambini un tempo e uno spazio di libera espressione attraverso il movimento, nel quale "tirare fuori" e potersi esprimere, accompagnandoli verso una presa di coscienza, una consapevolezza totale e armonica della propria natura, del proprio essere più profondo. Il laboratorio prevede l'allestimento di un ambiente psicomotorio all'interno del quale sarà possibile costruire uno spazio **sensomotorio** (un tavolino dal quale saltare, un materasso, uno scivolo, cuscini,....), uno spazio protetto e sicuro nel quale il bambino potrà vivere il suo **essere**, **in cui potrà mettere in gioco le** potenzialità espressive, creative, comunicative, riferite sia all'ambito motorio sia a quello simbolico-cognitivo e affettivo-relazionale.

Il laboratorio permetterà di:

promuovere nel bambino il piacere di muoversi, offrendogli la possibilità di vivere esperienze di espressività motoria con il proprio corpo;

sostenere la capacità del bambino di agire ed affermarsi nel mondo, facendogli maturare così sicurezza e fiducia in se stesso;

favorire la presa di coscienza del proprio corpo e delle sue possibilità attraverso il piacere sensomotorio;

favorire il passaggio dal gioco sensomotorio al gioco simbolico, dal piacere del movimento al piacere di pensare;

sviluppare la creatività, scoprendo la capacità di inventare e progettare;

offrire uno spazio di espressione, comunicazione e gioco che possa migliorare la capacità di socializzazione e cooperazione;

favorire l'evoluzione dei diversi canali comunicativi: gesto, voce, linguaggio, movimento, emozione, liberandoli dalle inibizioni;

agevolare nel bambino la possibilità di vivere e riconoscere i propri stati affettivi e quelli altrui, facilitando il controllo emotivo ed il contenimento dell'aggressività;

individuare preventivamente eventuali forme di disagio precoce.

Ogni incontro sarà suddiviso in diversi momenti sottolineati anche dalla differenziazione degli spazi. Va però specificato che ogni seduta segue un andamento flessibile, che si adatta di volta in volta ai bisogni emergenti dalla dinamica di gruppo.

Accoglienza: durante questo primo momento verrà data ai bambini la possibilità di "raccontarsi" e verranno ricordate le poche regole fondamentali per "riuscire a giocare bene insieme".

Gioco sensomotorio: il bambino potrà buttare giù un muro o delle torri di cubi di gommapiuma, al fine di scoprire la propria forza ed esprimere la propria aggressività imparando ad incanalarla e gestirla; sperimentare il piacere sensomotorio correndo in spazi limitati, saltando da diverse altezze, dondolandosi su grossi palloni, scivolando su piani inclinati, rotolando al suolo, entrando ed uscendo da tunnel. Tutto ciò è sempre svolto in una situazione di sicurezza data dalla presenza dell'adulto, che allestisce lo spazio in maniera adeguata e sa riconoscere le espressioni spontanee del bambino.

Gioco simbolico: il bambino gioca a "fare finta", può riprodurre delle situazioni di vita o inventare personaggi fantastici, travestendosi e raccontando le proprie emozioni.

Rilassamento: il bambino viene accompagnato gradualmente a far calare l'intensità del gioco e ad entrare in

un ritmo più lento. Ci si può riposare in cassette costruite in precedenza, esser cullati o trascinati lentamente dentro ad un telo.

Rappresentazione: è il luogo in cui il bambino passa dall'azione al pensiero, distanziandosi affettivamente; è il momento finale in cui egli può "raccontare" ciò che ha vissuto, trasformando in immagini le proprie emozioni. Questo può avvenire attraverso il disegno, le costruzioni e il linguaggio.

MUSICANDO è un percorso di educazione alla musica, al ritmo e alla coordinazione motoria che si articola in una progressione di giochi di gruppo in cui si sperimenta la combinazione di musica e movimento. Grazie a semplici ma efficaci tecniche espressivo-corporee e a stimoli musicali ritmati e di vario genere, i bambini potranno esplorare i concetti di base del linguaggio musicale, la bellezza dell'ascolto, del canto, del senso ritmico e della coordinazione motoria, arricchendo così il loro patrimonio espressivo.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Coordinatori: Insegnanti Avigliani Pina Alessandra, Ghiano Anna, Moggia Federica

UNITA' DI APPRENDIMENTO



ARTIGIANI DI CITTADINANZA

Prodotti	<p>Rielaborazioni grafico-pittoriche e costruzione di libricini autobiografici delle varie esperienze</p> <p>Manufatti realizzati con la riciclarie per il progetto della Fiera Agricola</p> <p>Realizzazione di gruppo di un grande Babbo Natale per il progetto “Un Natale per Forma”</p> <p>Realizzazione del murale al sottopasso per il progetto “Murale in compagnia”</p> <p>Cura dell’orto di” tutti”</p>
Competenze chiave	Evidenze osservabili
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	<p>Raggruppa e ordina 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.</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>
COMPETENZE DIGITALI	<p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</p>
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	<p>Individua collegamenti e relazioni e li sa trasferire in altri contesti.</p> <p>É consapevole dell'importanza di salvaguardare il paesaggio naturale e urbano.</p> <p>Interpreta e applica le informazioni</p>

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente, partecipa alle attività ludiche apportando contributi utili e collaborativi.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Rileva caratteristiche principali dagli eventi, formulando ipotesi e ricercando soluzioni a problematiche di vita quotidiana. Progetta, inventa, crea.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Applica una corretta gestualità, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. 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 sia all'interno della scuola sia all'aperto. Dimostra interesse per le tradizioni, il territorio, l'ambiente naturale.
Abilità (gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)	Conoscenze (gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)
1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse:	1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse:
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Interagire con altri ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni. Inventare storie e racconti. Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti	Principali strutture della lingua italiana Elementi di base delle funzioni della lingua Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali Principi essenziali di organizzazione del discorso Principali connettivi logici Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice

<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Individuare la relazione fra gli oggetti.</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi: fornendo spiegazioni sulle cose e sui fenomeni.</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi</p>	<p>Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...)</p> <p>Raggruppamenti</p> <p>Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p>
<p>COMPETENZA DIGITALE</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari</p>	<p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni ecc.)</p>
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato.</p>	<p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro</p>

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p> <p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni</p> <p>Rispettare i tempi degli altri. Collaborare con gli altri</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo, alle conversazioni)</p> <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p>	<p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune,)</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe</p> <p>Significato della regola</p>
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti</p>	<p>Regole della discussione</p> <p>I ruoli e la loro funzione</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica</p> <p>Fasi di un'azione</p>
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p> <p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...).</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione (il disegno, la pittura e altre attività manipolative) e drammatizzazione.</p> <p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute</p>	<p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti</p> <p>Gli alimenti</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p>
<p>Destinatari</p>	<p>Tutti gli alunni della scuola dell'infanzia</p>

Prerequisiti	<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> Riconosce situazioni problematiche o di pericolo Riflette sui problemi e formula semplici ipotesi di causa/effetto Individua, attraverso le informazioni acquisite, procedure risolutive Gioca con gli altri rispettando le regole del gruppo In una discussione sa confrontarsi, sostenere le proprie ragioni. Riconosce i propri errori e corregge comportamenti inadeguati Utilizza materiali diversificati, tecniche espressive e creative. Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie
Fasi di applicazione nei vari campi di esperienza	<p>L'UDA intende stimolare comportamenti responsabili e consapevoli, nel rispetto dell'ambiente circostante, naturale e urbano, familiarizzando con le piccole azioni quotidiane di cura del mondo dove viviamo riutilizzando materiali di recupero per dare vita a nuovi prodotti.,</p> <p>Fase di avvio:</p> <p>In situazione di circle time si rilevano le conoscenze e le esperienze del gruppo; successivamente si creano situazioni stimolo per presentare ai bambini le varie iniziative tutte collegate da un unico sfondo integratore.</p> <p>Organizzazione di attività legate ad alcune giornate nazionali e internazionali e di eventi territoriali, azioni di cura dell'ambiente e di beni territoriali.</p> <p>Ogni attività sarà vissuta attraverso i vari linguaggi espressivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Introduzione tramite storie (ascolto e comprensione) -Attività di movimento libero e creativo, elaborazione grafica -Riflessioni collettive e individuali, - Organizzazione e predisposizione degli ambienti e dei materiali - Manipolazioni di vari materiali - Rielaborazione grafica singola e di gruppo dei vissuti, realizzazione di manufatti con materiale di riciclo. <p>Fase di implementazione: libri e racconti sulla tematica dell'educazione ambientale potenziano le conoscenze dei bambini e stimolano la consapevolezza del rispetto dell'ambiente, canzoni, giochi realizzazione di dipinti e di manufatti. Si organizzano attività all'aperto per l'osservazione dei mutamenti stagionali e per l'osservazione del territorio.</p> <p>Fase di Metacognizione : rielaborazione delle varie esperienze attraverso foto, flash cards, elaborati grafici e verbali dei bambini.</p> <p>Riflessione sui processi da parte degli alunni, attraverso domande stimolo, percepire se è stato compreso il senso delle esperienze e se sono state superate le difficoltà iniziali.</p> <p>Realizzazione di cartelloni per rilevare il gradimento delle attività utilizzando gli smile.</p>
Tempi	Ottobre-giugno

Esperienze attivate o da attivare nelle varie discipline	Escursioni del territorio urbano Piedibus La Festa dei nonni Fiera Agricola Puliamo il mondo Festa dell'albero Km di aria pulita Un Natale per Forma Murale in compagnia Io leggoperchè Buone abitudini di igiene e benessere La storia di plasticone (Acsel) Cura dell'orto Ed. stradale Attività alternativa "Piccoli cittadini crescono"
Metodologia	"Lezione partecipata" e "circle time" per trasmettere elementi conoscitivi "Didattica laboratoriale", lavoro in gruppo e sottogruppi, per favorire la partecipazione attiva, lo scambio reciproco e far crescere autostima, consapevolezza delle proprie capacità, spirito di gruppo Roleplaying individuale e di gruppo per simulare in modo realistico una serie di situazioni, problemi decisionali ed operativi Brainstorming Problem solving Peer education Passeggiate sul territorio Analisi e riflessione su alcuni articoli della Costituzione inerenti la Cittadinanza e il senso civico Ricerca- azione Didattica delle emozioni
Risorse umane interne e/o esterne	I docenti di sezione e di sostegno.
Strumenti	Libri Materiale cartaceo e cartonato Cartelloni Supporti audio e visivi Materiali naturali e alimentari Materiali di recupero
Valutazione	Valutazione individuale e di gruppo attraverso l'osservazione sistematica del gruppo classe. Analisi dei prodotti individuali e di gruppo. Valutazione delle competenze in itinere e finale con l'utilizzo di griglie appositamente predisposte . Autovalutazione con domande-stimolo che guidano il bambino a individuare come si è percepito nella realizzazione delle attività/giochi. Sensibilità al contesto Impegno, partecipazione e collaborazione per il raggiungimento di un fine comune.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

Coordinatori: Insegnanti Avigliani Pina, Alessandra, Ghiano Anna, Moggia Federica

UNITA' DI APPRENDIMENTO



PAROLE E SUONI IN GIOCO

Prodotti

- Quadernone personale delle rielaborazioni delle attività linguistiche (5 anni)
- Rappresentazione grafica di sequenze di storie
- Realizzazione collettiva di libretti con rappresentazioni grafiche di storie inventate
- Segni, lettere e nomi creativi
- Realizzazione individuale di lettere con materiale vario
- Biglietti d'invito e augurali
- Calendario quotidiano

Competenze chiave

Evidenze osservabili

COMPETENZA NELLA MADRELINGUA IMPARARE A IMPARARE

- Il bambino 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 definirne 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 prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.
- 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.

<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino 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 altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. • Controlla l'esecuzione del gesto nella comunicazione espressiva.
<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE SPIRITO D'INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, 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. • 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. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro.
<p>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Individua il significato di semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti. • Nomina oggetti familiari in contesto reale o illustrati.

Abilità (gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)	Conoscenze (gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)
<p>1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse:</p> <p>COMPETENZA NELLA MADRELINGUA IMPARARE A IMPARARE DISCORSI E PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. -Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi, avverbi. -Formulare frasi di senso compiuto. -Esprimere sentimenti e stati d'animo. -Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo. -Utilizzare il metalinguaggio:ricercare assonanze e rime,somiglianze semantiche. -Ascoltare e comprendere i discorsi altrui. -Analizzare e commentare figure di crescente complessità. -Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. -Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Esprimere sentimenti e stati d'animo. -Inventare storie e racconti -Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti -Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. -Riprodurre e confrontare scritture -Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute. -Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto ; costruire brevi e sintesi di testi, racconti attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze. -Utilizzare semplici strategie di memorizzazione 	<p>1°-2°-3° anno in forme sempre più complesse:</p> <p>COMPETENZA NELLA MADRELINGUA IMPARARE A IMPARARE DISCORSI E PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> -Principali strutture della lingua italiana -Parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice -Elementi di base delle funzioni della lingua -Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali. -Principali connettivi logici. -Principi essenziali di organizzazione del discorso. -Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro. -Semplici strategie di memorizzazione.
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, i giorni della settimana, le stagioni. -Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati 	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <ul style="list-style-type: none"> -Concetti temporali: (prima, dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata.

<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IMMAGINI , SUONI , COLORI -Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. -Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura, e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive. -Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. -Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. -Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà. -Utilizzare i diversi materiali per rappresentare -Impugnare differenti strumenti e ritagliare. -Leggere e interpretare le proprie produzioni e quelle degli altri</p> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO -Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. -Controllare la coordinazione visuo - motoria.</p>	<p>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IMMAGINI, SUONI, COLORI -Elementi essenziali per la produzione di elaborati grafici -Principali forme di espressione artistica -Tecniche di rappresentazione grafica , plastica, corporea -Gioco simbolico</p> <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO -Movimento sicuro</p>
<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE SPIRITO D’INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA IL SE’ E L’ALTRO -Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. -Partecipare attivamente ai giochi (anche di gruppo), e alle conversazioni. -Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro -Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune. -Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto. -Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni. -Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato. -Rispettare i tempi degli altri.</p>	<p>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE SPIRITO D’INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA IL SE’ E L’ALTRO -Significato delle regole -Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza -Regole della discussione</p>

<p>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE I DISCORSI E LE PAROLE Ricezione orale (ascolto) Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente. Produzione orale Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine Interagire con un compagno per salutare, giocare e soddisfare bisogni di tipo concreto utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose.</p>	<p>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE I DISCORSI E LE PAROLE Lessico di base su argomenti di vita quotidiana Pronuncia di un repertorio di parole e frasi memorizzate di uso comune Strutture di comunicazione semplici e quotidiane</p>
Destinatari	Tutti gli alunni di 3-4-5 anni
Prerequisiti	Ascoltare Prestare attenzione Tagliare/incollare
Fasi di applicazione nei vari campi di esperienza	<p>DISCORSI E PAROLE ABILITÀ LINGUISTICHE e METALINGUISTICHE Giochi per favorire la riflessione sui suoni che compongono le parole:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare i suoni iniziali e finali delle parole. • “Arriva un bastimento carico di...”: elencare più parole possibili che iniziano finiscono con una determinata lettera e con una determinata sillaba. • Creare catene di parole: l’ultima sillaba è anche la prima della parola successiva ad es. mare –rete –telefono –nodo –dottore ... • “Qual è la parola più lunga? Sillabarle contando quanti salti fa la parola battendo le mani o contando con le dita. • Quali sono le parole che fanno rima. • Durante le uscite osservare le insegne e provare a riconoscere il tipo di negozio o riflettere se sono presenti lettere che compongono i nomi dei bambini. • Sintesi sillabica e fonemica. • Discriminazione coppie minime. <p>PRONUNCIA FONEMI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esercizi con la lingua: Lingua in fuori e punta della lingua in alto verso il naso. Lingua a destra. Lingua a sinistra. • Soffio di una piuma. Far muovere con il soffio una piuma e posizionarsi un po' distanti • Filastrocche con i suoni: GL, GN, SCI, SC, RO, R, L, F, S. • Scioglilingua. Ripetere lentamente semplici scioglilingua. <p>ABILITÀ METACOGNITIVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aiutare il bambino a rielaborare le esperienze vissute e a dare un significato a ciò che vede e che fa. • Dal titolo di una storia e dalle sue immagini chiedere al bambino di provare ad anticipare il contenuto che poi verrà letto. • In caso di situazioni, che necessitano di soluzioni, provare a sentire l’opinione del bambino. Lui cosa farebbe in quella situazione. • Provare a far rappresentare con della pasta modellabile parole astratte come “Cambiamento, conseguenza, causa ...”. • Dal titolo di una storia e dalle sue immagini chiedere al bambino di provare ad anticipare il contenuto che poi verrà letto.

	<p><u>LA CONOSCENZA DEL MONDO</u> ABILITA' MNEMONICHE E DI ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scegliere una lista di animali, oggetti, azioni ... partire da una parola e aggiungere ogni volta una parola in più, mimando le parole si aiuta il bambino a ricordare. • Proporre al bambino di inventare lui delle liste di parole (inversione di ruoli). • 1) Anticipare una sequenza di azioni per portare a termine un compito. 2) Ripercorrere al termine di un compito le azioni svolte ad es. cosa devo fare prima di uscire di casa? "Lavarmi, vestirmi, fare colazione, pulire i denti ..." • Memory (gioco da tavolo) • Orientarsi nel tempo: Che giorno è oggi? Qual è la differenza tra ieri e domani? Si può predisporre una tabella della settimana (CALENDARIO) dove disegnare, al termine della giornata, cosa è stato fatto e riflettere su cosa, invece è capitato il giorno prima (ieri) e cosa potrebbe succedere domani (metacognizione).
	<p><u>CORPO E MOVIMENTO:</u> Giochi motori e corporei di : coordinazione oculo-manuale, abilità grafo-motorie orientamento spaziale.</p>
Tempi	Ottobre- maggio
Esperienze attivate o da attivare nelle varie discipline	Laboratorio Parole e suoni in gioco Progetto Biblioteca Let's play
Metodologia	Didattica laboratoriale Didattica Integrata Circle time Problem solving. Storytelling. Apprendimento cooperativo. Metodo analogico Didattica delle emozioni. Uscita in biblioteca
Risorse umane interne e/o esterne	I docenti di sezione e di sostegno. Bibliotecaria
Strumenti	Materiale didattico Materiali naturali Materiali di recupero. Dispositivi informatici (tablet, pc) Sussidi audiovisivi (lavagna luminosa, stereo, cassa , amplificatore, microfono, macchina fotografica, video stimolo..) Biblioteca di classe e Comunale.
Valutazione	Le insegnanti, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, valutano le esigenze dei bambini/e riequilibrando in itinere le proposte educative in base alla qualità delle risposte ricevute, poiché la progettazione degli interventi si modula e si precisa costantemente sui modi di essere, sui ritmi di sviluppo e sugli stili di apprendimento di ogni bambino/a. Protocollo delle abilità di base Griglie osservative

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Parole e suoni in gioco: i bambini quotidianamente in vari momenti della giornata e nello specifico gli alunni dell'ultimo anno nel laboratorio linguistico del pomeriggio, saranno stimolati **a giocare** con le parole:
competenza lessicale: laboratorio delle parole;
competenza fonologica: dentro alle parole;
competenza morfo-sintattica: dalle parole alle frasi;
competenza pragmatica: parole, scritture, contesti.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

Coordinatore: Moggia Federica

Collaboratori: Ghiano Anna, Avigliani Pina Alessandra

UNITA' DI APPRENDIMENTO



NUMERI E FORME IN GIOCO

Prodotti	<p>Soddisfare l'istintivo interesse che molti bambini hanno in questa fascia di età nei confronti di numeri e parole, "immergendo" gli alunni nel mondo dei numeri e parole con l'utilizzo di una metodologia ludica e basata sull'esperienza diretta.</p> <p>Giochiamo con i numeri e le forme</p> <p>Parliamo...di numeri</p> <p>Conoscere il nome dei numeri</p> <p>Associare il numero ad una quantità</p> <p>Associare il numero al segno scritto e distinguere le cifre da altri segni</p> <p>Il nostro calendario</p>	
Competenze chiave	Evidenze osservabili	
Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia	<p>Attività grafica spontanea " i numeri" scrivendo i numeri in modo spontaneo</p> <p>L'apprendimento dei numeri da 0a9 attraverso giochi e filastrocca che verrà poi drammatizzata per assimilare i concetti topologici</p> <p>Contare oggetti per maturare piccole e grandi quantità.</p> <p>Il calendario</p> <p>Associare e distinguere i numeri</p>	
Competenze digitali	<p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi</p>	

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali
Competenza imprenditoriale	Rileva caratteristiche principali dagli eventi, formulando ipotesi e ricercando soluzioni.
Abilità (gruppi di abilità riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)	Conoscenze (gruppi di conoscenze riferite ad ogni singola competenza che si intende osservare)
<p>Confrontare piccole quantità (uno, pochi, tanti)</p> <p>Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi</p> <p>Usare la conta numerica</p> <p>Contare fino a dieci attraverso esperienze pratiche di corrispondenza numero-quantità</p> <p>Riconoscere e riprodurre la rappresentazione grafica dei numeri da zero a dieci</p> <p>Sperimentare semplici operazioni logico-matematiche</p> <p>Formare insiemi e quantificare la quantità</p>	<p>Interagire nel piccolo gruppo</p> <p>Potenzialità offerte dalle tecnologie</p> <p>Proposizione di storie matematiche</p> <p>Rappresentazione dei simboli numerici utilizzando modalità diverse</p> <p>Attività ludiche finalizzate a potenziare abilità</p>
Destinatari	Alunni di 4/5 anni
Prerequisiti	<p>Abitudine alla condivisione e alla collaborazione con gli altri</p> <p>Abilità alla relazione con adulti e pari</p> <p>Conoscenza di regole di comportamento positive</p>
Fasi di applicazione nei vari campi di esperienza	<p>Fase di avvio: Prima di iniziare a lavorare con i numeri è importante verificare quali competenze in questo campo abbiano i bambini, pertanto incominciamo con un racconto.</p> <p>Fase di implementazione: Sarà previsto l'apprendimento dei numeri da 0 a 10 attraverso una filastrocca.</p> <p>Matureranno la conoscenza che ci possono essere grandi e piccole quantità.</p> <p>Incominciano ad operare i primi confronti tra insiemi di oggetti, tanto/poco, grande/piccolo, lungo/corto.....</p> <p>Associare i numeri al segno scritto attraverso attività ludiche.</p> <p>Fase di Metacognizione : rielaborazione delle varie esperienze attraverso foto, , elaborati grafici e verbali dei bambini.</p> <p>Riflessione sui processi da parte degli alunni, attraverso domande stimolo, percepire</p>

	se è stato compreso il senso delle esperienze e se sono state superate le difficoltà iniziali.
Tempi	Ottobre / Maggio
Esperienze attivate o da attivare nelle varie discipline	- Lettura di storie, ascolto e memorizzazione di filastrocche e canzoncine, conversazioni - Rielaborazione grafica singola e di gruppo dei vissuti.
Metodologia	Nello specifico le metodologie utilizzate saranno: "Lezione partecipata" e "circle time" per trasmettere elementi conoscitivi" didattica laboratoriale". Lavoro in gruppo e sottogruppi, per favorire la partecipazione attiva, lo scambio reciproco e far crescere autostima, consapevolezza delle proprie capacità, spirito di gruppo. Roleplaying individuale e di gruppo per simulare in modo realistico una serie di situazioni, problemi decisionali ed operativi. Brainstorming Problem solving
Risorse umane interne e/o esterne	I docenti di sezione.
Strumenti	Libri, CD, DVD, macchina fotografica, , pc, cartelloni, colori a tempera, pennarelli, materiale di riciclo e di facile consumo, quadernone.
Valutazione	Osservazioni occasionali e sistematiche Rubriche valutative. Capacità di utilizzare in maniera consapevole i materiali a disposizione Verbalizzazioni libere e guidate

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:

Coordinatore: Anna Ghiano

Collaboratori: Ghiano Anna, Avigliani Pina Alessandra

GRUPPI DI LAVORO E LABORATORI

I bambini svolgeranno le attività didattiche ed educative organizzati in gruppi di vario genere:

- + gruppo sezione dalle 9.00 alle 10.30 e dalle 13.00 alle 13.45
- + gruppo per età omogenea nei laboratori dalle 10.30 alle 11.30 e dalle 14.30 alle 15.30.

IL LABORATORIO è la migliore strategia per favorire, accogliere, comprendere e valorizzare i modi differenti di elaborare visioni e spiegazioni della realtà!!

Dal lunedì al venerdì dalle 10.30 alle 11.30,
verranno organizzati i seguenti laboratori :

EMOTRICITA' (motricità ed emozioni)

MUSICANDO (musica e teatro)

LA STANZA DELLE MERAVIGLIE

(laboratorio sensoriale, manipolativo e artistico)

Il mercoledì mattina dalle 8.50 alle 10.20 l'insegnante Stefania svolgerà attività di Religione Cattolica ; i bambini che hanno scelto l'attività alternativa seguiranno il percorso "Piccoli cittadini crescono" con le insegnanti di classe.

Al pomeriggio dalle ore 13.00 ALLE 13.45 :

GIOCHI IN GIARDINO

EVVIVA LA LETTURA

CIAK CINEMA in tema con la programmazione

Dalle 14.30 alle ore 15,30 con i bambini dell'ultimo anno

**LA CASA DELLE PAROLE E DEI SUONI , LET'S PLAY,
FORME E NUMERI IN GIOCO, AMICO COMPUTER.**

ATTIVITA' ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE CATTOLICA PICCOLI CITTADINI CRESCONO

Attraverso l'attività ludica cooperativa, la narrazione e la drammatizzazione di storie e semplici filastrocche, si accompagneranno i bambini alla scoperta di valori importanti quali: l'amicizia, il rispetto reciproco, la condivisione, la cooperazione.

PIANI DIDATTICI PERSONALIZZATI

Verranno attivati, in collaborazione con le famiglie, dei "Piani Didattici Personalizzati"(PDP) per andare incontro alle esigenze specifiche e ai bisogni educativi speciali di ogni alunno.

Nel nostro Istituto si attiva un protocollo per il rilevamenti precose dei Bisogni educativi speciali degli alunni ; ci sono bambini che hanno necessità di attenzione speciale nel corso del loro percorso scolastico per motivi diversi a volte certificati da una diagnosi ufficiale di tipo medico, bisogni permanenti o tante volte superabili grazie a interventi mirati e specifici (PDP).

I BES nascono in maniera formale nel 2012 con la direttiva ministeriale "Strumenti di intervento per alunni con Bisogni Educativi Speciali e organizzazione territoriale per l'inclusione scolastica": "L'area dello svantaggio scolastico è molto più ampia di quella riferibile esplicitamente alla presenza di deficit. In ogni classe ci sono alunni che presentano una richiesta di speciale attenzione per una varietà di ragioni: svantaggio sociale e culturale, disturbi specifici di apprendimento e/o disturbi evolutivi specifici, difficoltà derivanti dalla non conoscenza della cultura e della lingua italiana perché appartenenti a culture diverse".

PIANO ANNUALE PER L'INCLUSIVITA'(PAI)

Ogni alunno è portatore di una propria identità e cultura, di esperienze affettive, emotive e cognitive. Nel contesto scolastico egli entra in contatto con coetanei e adulti, sperimentando diversità di genere, di carattere, di stili di vita, mettendo a confronto le proprie potenzialità (abilità) e incapacità (disabilità) con quelle altrui. Nella valorizzazione delle differenze l'individualizzazione è questione riguardante tutti gli alunni, non solo gli alunni in difficoltà, come possibilità di sviluppo delle potenzialità individuali. All'interno di questa cornice di riferimento, la scuola è chiamata a rispondere in modo puntuale e non approssimativo ai bisogni peculiari di quegli alunni la cui specificità richiede attenzioni particolari. Gli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) vivono una situazione particolare che li ostacola nell'apprendimento e, talvolta, nella partecipazione alla vita sociale. Tali difficoltà possono essere globali e pervasive, specifiche, settoriali, gravi, severe, permanenti o transitorie. In questi casi i normali bisogni educativi che tutti gli alunni hanno (bisogno di sviluppare competenze, bisogno di appartenenza, di identità, di valorizzazione, di accettazione) si arricchiscono di qualcosa di particolare. Pertanto, il bisogno educativo diviene "speciale". La scuola si prende cura di questa tipologia di alunni, con l'obiettivo generale di garantire alle fasce di alunni più fragili una didattica individualizzata o personalizzata. Le forme di personalizzazione vanno da semplici interventi di recupero, sostegno e integrazione degli apprendimenti, fino alla costruzione di un Piano Educativo Individualizzato (PEI) o un Piano Didattico Personalizzato (PDP).

Ogni anno nel nostro Istituto viene redatto il Piano dell'Inclusività coinvolgendo docenti, genitori, Dirigente scolastico, documento che si basa sulla logica dell'inclusione, dinamica, intesa come un processo che riconosca la rilevanza della piena partecipazione alla vita scolastica da parte di tutti i soggetti.

CHI CI AIUTERA' IN QUESTO VIAGGIO VERSO LA MERAUVIGLIA?

LA Lumaca Tintilena con la casa sulla schiena,
se la porta sempre appresso anche quando lei va a spasso, se la
porta dietro piano proprio come una roulotte!!.....Se la porta ai
monti e al mare perché a lei piace viaggiare.....



e un sacco di altri animaletti REALI che verranno a trovarci a
SCUOLA!

PER APPROFONDIRE E AMPLIARE IL PERCORSO EDUCATIVO DIDATTICO SI SVOLGERANNO I SEGUENTI PROGETTI

Titolo	Attività	Alunni	Periodo	Esperti
ACCOGLIENZA	Percorso accoglienza nuovi alunni	Tutti	Sett/Ott	Insegnanti
W W I NONNI	Festa dei nonni	Tutti	2 Ottobre	Insegnanti
FIERA AGRICOLA	Riciclarte	Tutti	Ottobre	Insegnanti
PULIAMO IL MONDO e FESTA DELL'ALBERO	Valorizzare e rispettare l'Ambiente	Tutti	20 Novembre	Insegnanti e Comune
KAP FOR FUTURE - KM DI ARIA PULITA -	Ed. ambientale	Tutti	Nov.-dic.	Ass.ne Laqup Docenti
IOLEGGOPERCHE'	Donazione di libri	Tutti	20/28 nov.	Insegnanti Libreria Equilibri
MURALE IN COMPAGNIA	Murale del sottopasso in continuità con la scuola primaria	Tutti	primavera	Insegnanti
FUORI SI IMPARA	Lecture e attività all'aperto esplorando il territorio	Tutti	Tutto l'anno	Insegnanti
BUONE ABITUDINI DI IGIENE E BENESSERE	Incontro con la Farmacista	Tutti	gennaio	Farmacista -docenti
12 GIOCHI PER 12 MESI	Calendario ludico	Tutti	Dicembre	Insegnanti e famiglie
PIEDIBUS	Piedibus Cittadinanza Attiva	Tutti	Tutto l'anno	Insegnanti e Comune
ORTOLANDIA	Piantumazione e semina	Tutti	Tutto l'anno	Insegnanti
LA STORIA DI PLASTICONE	Laboratorio ACSEL	Tutti	Gennaio	Esperta Aysel e docenti
ANIMALIBRI	offerto dal Comune : laboratorio creativo con storie di animali.	Tutti	Gennaio- maggio	Esperta e docenti
ANIMALETTI AMICI	esperto del Fantaparco ci farà incontrare un riccio (inverno) e api e bachi (primavera).	Tutti	Inverno e primavera	Esperto Fantaparco
CAGNOLINO AMICO MIO	veterinaria a scuola con i suoi cagnolini	Tutti	febbraio	Veterinaria
FATTORIA DIDATTICA	incontro con anatre, coniglietti, porcellini d'india, cincillà, furetti.	Tutti	primavera	Esperto
SPETTACOLO DI NATALE	IL MISTERO DELLE RENNE SCOMPARSE	Tutti	dicembre	Associazione Teatrale
BIBLIOTECA	Lecture	Tutti	Tutto l'anno	Bibliotecaria e docenti

PASSEGGIANDO PER LA CITTA'	Mobilità sostenibile Acquisire consapevolezza dei pericoli della strada.	Tutti	Maggio	Insegnanti
CONTINUITA'	Stimolare curiosità e aspettative verso la scuola primaria, instaurare un legame di amicizia con i futuri compagni	5 anni	Febbraio- Maggio.	Insegnanti
SICUREZZA	Salute e sicurezza	Tutti	Tutto l'anno	Insegnanti

SCUOLA IN FESTA IN OCCASIONE DELLE VARIE RICORRENZE:

+ ACCOGLIENZA IL FILO DELL'AMICIZIA

+ W I NONNI

+ FACCE DA ZUCCA (HALLOWEEN)

+ NATALE

CARO BABBO NATALE

VIDEO SPETTACOLO PER LE FAMIGLIE

+ CARNEVALE OLE'

+ FESTE PAPA' E MAMMA

+ FESTA DI PASQUA

+ FESTA DEL SOTTOPASSO

+ FESTA FINE ANNO

GIORNATE DEDICATE

DELLA GENTILEZZA, DEI DIRITTI DELL'INFANZIA, DELLA
DISABILITA', DEI CALZINI SPAIATI, DEL RICICLO,
DELLA TERRA, DELL'ACQUA, DELL'AMICIZIA.

USCITE SUL TERRITORIO

USCITE A PIEDI SUL TERRITORIO DI DRUBIAGLIO ALLA SCOPERTA DEL PAESE E DELLA SUA NATURA: AL FIUME MESSA, AL MELO, AL BOSCO, AL PARCO.

SE IN PRIMAVERA LA NORMATIVA LO CONSENTIRA' SI VALUTERA' L'ORGANIZZAZIONE DI DUE USCITE DIDATTICHE :

- LA FATTORIA DEL GELATO A PIANEZZA
- BIM BUM BAM FANTAPARCO FATTORIA DIDATTICA DI VILLARFOCCHIARDO

MENSILMENTE LE INSEGNANTI PUBBLICHERANNO SUL REGISTRO ELETTRONICO IL PROGRAMMA DELLE ATTIVITA', DEGLI EVENTI, DEI PROGETTI, DELLE USCITE, INCLUSE LE GIORNATE SPECIALI DEDICATE ALLE VARIE RICORRENZE!

LA VALUTAZIONE

Nella programmazione per competenze la valutazione non è intesa come un giudizio sulla persona ma come strumento che permette di conoscere il livello di competenza raggiunto, riflettendo insieme sull'intervento didattico - educativo e sulle eventuali modifiche da apportare. Si valuteranno alcune competenze attraverso l'utilizzo di **rubriche di valutazione**, ovvero guide che verificano il livello di competenza raggiunto, e **compiti autentici**, situazioni pratiche e di realtà in cui il bambino è chiamato a risolvere un problema o gestire una situazione in autonomia utilizzando **le conoscenze e le abilità acquisite**.

VERIFICHE E VALUTAZIONE:

la verifica degli sviluppi maturati, degli apprendimenti acquisiti e dell'azione educativa svolta viene realizzata attraverso:

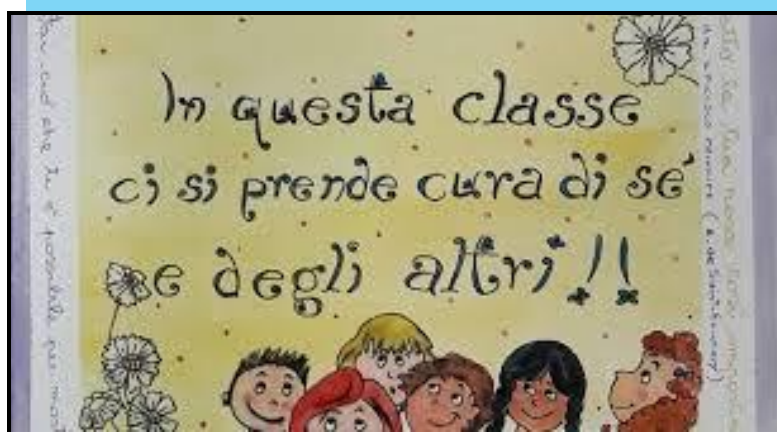
- Osservazione sistematica e occasionale
- Rielaborazione verbale e fotografica dei vissuti
- Registrazione in itinere delle conversazioni
- Schede operative
- Compiti Autentici
- Valutazione delle competenze

L'osservazione occasionale si riferisce a momenti e situazioni particolari che necessitano di essere analizzati. L'osservazione sistematica è attuata con la raccolta nel tempo di elementi utili a conoscere, comprendere e valutare i processi di sviluppo maturati e quelli da promuovere, i bisogni del bambino e i contesti educativo -didattici.

Tenendo presente i modi di essere, i ritmi di sviluppo e gli stili di apprendimento degli alunni si valuta in una prospettiva di continua regolazione dell'attività didattica.

LA VALUTAZIONE PREVEDE:

- Un momento iniziale per conoscere la situazione di partenza.
 - Per gli alunni dell'ultimo anno e gli eventuali anticipatari nel mese di novembre viene svolto un protocollo per la verifica delle abilità di base al fine di valutare le difficoltà da potenziare e monitorare.
 - Momenti interni ai percorsi didattici proposti.
 - Un momento finale per la verifica degli apprendimenti raggiunti dal bambino e dalla qualità dell'azione educativa.
 - La Valutazione delle competenze: alla fine del triennio di scuola dell' Infanzia le insegnanti effettueranno la certificazione delle competenze. Il documento è condiviso con le famiglie durante i colloqui individuali di fine anno e rappresenta la base di confronto e di passaggio d'informazioni con le insegnanti della scuola primaria.
- Per i bambini al primo e secondo anno di frequenza è prevista la scheda osservativa, che verifica il livello di maturità delle competenze e sarà presentata e condivisa con le famiglie durante i colloqui individuali di fine anno.



.... E DELLA CASA COMUNE LA TERRA