



UNIONE EUROPEA
Fondo Sociale Europeo



II CIRCOLO DIDATTICO "PROF. V. CAPUTI"
Via XXV Aprile, n. 4 -76011 Bisceglie (BT)
tel./fax 080/3955056 – Cod. Scuola BAEE06900X –
Uff. serv. 654 –C.F. 83004410722
e-mail istituzionale: baee06900x@istruzione.it;
P.E.C.: BAEE06900X@PEC.ISTRUZIONE.IT
Sito della Scuola: <http://www.secondocircolobisceglie.it/>



**IL CIRCOLO TRA CONTINUITA'
E
INNOVAZIONE**



PROGRAMMAZIONE ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno scolastico 2019-2020

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVA E DIDATTICA

La programmazione annuale ha come riferimento le “*Indicazioni Nazionali*” 2012 rilette alla luce dei “*I Nuovi Scenari*” 2018 ed il *Curricolo Verticale* dell' Istituto. In essa sono esplicitate le *finalità* che la scuola dell'infanzia è chiamata a promuovere:

- La maturazione dell'identità ;
- La conquista dell'Autonomia;
- Lo sviluppo delle competenze;
- L' avvio alla cittadinanza.

La scuola dell'infanzia deve individuare i bisogni educativi di ciascun alunno ed essere rispondente alle esigenze dell'utenza ed alle istanze del territorio in cui opera, al fine di promuovere lo sviluppo integrale dei futuri cittadini, attivi e consapevoli, capaci di comprendere e gestire la complessità. In virtù di ciò, le docenti elaborano scelte educative e didattiche specifiche, creano occasioni e proposte di apprendimento per favorire l'organizzazione, l'approfondimento e la sistematizzazione delle esperienze degli alunni; accompagnandoli nella costruzione dei processi di simbolizzazione e formalizzazione delle conoscenze, attraverso un approccio globale, adeguato alla loro età.

Le proposte educative e didattiche attraversano in modo trasversale tutti i *campi di esperienza* nei quali si sviluppa l'apprendimento dei bambini:

- IL SÈ E L' ALTRO;
- IL CORPO E IL MOVIMENTO;
- IMMAGINI SUONI E e COLORI ;
- I DISCORSI E LE PAROLE;
- LA CONOSCENZA DEL MONDO

I campi di esperienza sono costruzioni culturali che hanno il compito di aiutare i piccoli discenti a dare ordine alla molteplicità degli stimoli, che il contatto con la realtà fornisce. Dunque, le docenti predispongono dei percorsi personalizzati e innovativi, che privilegino la didattica laboratoriale , in cui ciascun discente possa riconoscersi come protagonista attivo del proprio percorso formativo.

Il gioco, le esperienze dirette, il coinvolgimento attivo, il problem solving, la ricerca-azione consentono al bambino, attraverso la *mediazione didattica*, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti ed avviare i processi di simbolizzazione e formalizzazione della realtà. Ogni campo di esperienza delinea una prima mappa di linguaggi, alfabeti, saperi, in forma di traguardi di sviluppo, che poi troveranno la loro evoluzione nel passaggio alla scuola primaria. Nella scuola dell'infanzia, i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze, volte a promuovere le otto competenze chiave europee.

Le proposte educative e didattiche sono programmate per condurre ciascun alunno al raggiungimento dei *traguardi per lo sviluppo delle competenze* specifici dei campi di esperienza ed esplicitati nelle Indicazioni Nazionali e negli *Assi Culturali* del Curricolo

Verticale della scuola. Essi sono parte integrante nello svolgimento di tutte le attività libere o strutturate della giornata, scanditi dal susseguirsi programmato dei diversi momenti, ciascuno con la sua valenza formativa. La giornata comprende un'equilibrata alternanza di attività educative e didattiche.

Le docenti operano *scelte metodologiche*, che indirizzano le proposte educativo-didattiche mediante :

- predisposizione di un accogliente e motivante ambiente di vita, di relazioni e di apprendimenti;
- attenzione alla vita di relazione, perché l'interazione affettiva è il principale contesto entro cui il bambino costruisce le sue relazioni sociali e i suoi schemi conoscitivi;
- valorizzazione del gioco, inteso come l'ambito privilegiato in cui si sviluppa la capacità di trasformazione simbolica;
- stimolazione delle *esperienze dirette* di contatto con la natura, le cose, e l'uso di materiali e strumenti, che favoriscano la costruzione di competenze all'insegna della *creatività* e della *libera espressività*.

Il docente, in ogni attività sia libera che strutturata, ha l'indispensabile ruolo di regia. La *Verifica* delle proposte educative e didattiche programmate e realizzate si svolge attraverso il confronto e la discussione negli incontri collegiali preposti, ossia programmazioni, e consigli di intersezione.

La *Valutazione* dei percorsi individuali di ciascun alunno si costruisce considerando le osservazioni occasionali e sistematiche, conoscendo il bambino e i suoi ambienti di vita, mediante una proficua collaborazione scuola-famiglia. La valutazione, dunque, ha un fondamentale valore "formativo", finalizzato a valutare la validità delle proposte programmate e ad evidenziare eventuali problematicità ,con opportuni adeguamenti dei percorsi attivati. Essa si articola attraverso i campi esperiti dagli alunni e analizza i traguardi da essi raggiunti, con i diversi livelli di padronanza nell'ambito conoscenze e abilità che sviluppano le competenze europee. Nel corso dell'anno scolastico e al termine si compila un *documento di valutazione*, in cui si esplicitano i descrittori con i livelli di padronanza attesi rispetto alle competenze.

La programmazione della scuola dell'infanzia verrà esplicitata nelle *Uda* che riporteranno: destinatari, campi di esperienza, competenze chiave europee, competenze trasversali, traguardi per lo sviluppo delle competenze, obiettivi di apprendimento 3 /4 /5 anni, attività, modalità, organizzative tempi, spazi, risorse, indicazioni metodologiche, modalità di verifica.

I traguardi rappresentano il nucleo essenziale della competenza. I docenti struttureranno le occasioni e le consegne in modo che gli alunni, nello svolgimento di compiti di realtà ed unità di apprendimento e nelle attività quotidiane , possano agire in modo da evidenziare i traguardi e i livelli di competenza raggiunti. La competenza é un sapere agito che può essere verificato dalle docenti solo se viene messa in atto in contesto, per risolvere problemi e gestire situazioni; saranno affidati ai bambini *compiti significativi* ed attività che porteranno a termine in "autonomia e responsabilità" utilizzando i saperi posseduti e aggiungendone di nuovi.

I campi di esperienza sono aggregati in *assi culturali* non vincolanti, al fine di rafforzare la trasversalità ed assicurare l'unitarietà dell'insegnamento. Le competenze specifiche che afferiscono ai campi di esperienza sono state incardinate nelle competenze chiave europee di riferimento.

Asse dei linguaggi: i discorsi e le parole; immagini, suoni, colori; il corpo e il movimento.

Asse storico sociale: il se e l'altro; i discorsi e le parole; la conoscenza del mondo; la religione.

Asse matematico: la conoscenza del mondo; i discorsi le parole.

Asse scientifico-tecnologico: la conoscenza del mondo.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE CAMPI DI ESPERIENZA

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI DI ESPERIENZA
1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	- I DISCORSI E LE PAROLE
2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	- I DISCORSI E LE PAROLE
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	- LA CONOSCENZA DEL MONDO
4. COMPETENZA DIGITALE	- TUTTI
5 . COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	- TUTTI
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	- IL SÉ E L 'ALTRO - TUTTI
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE (spirito di iniziativa e intraprendenza)	- TUTTI
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	-IL CORPO E IL MOVIMENTO -IMMAGINI, SUONI, COLORI - IL SÉ E L 'ALTRO

METODOLOGIA

La scuola dell'infanzia è un luogo ricco di esperienze, scoperte, rapporti, che segnano profondamente la vita di tutti coloro che ogni giorno vi sono coinvolti, infatti riconoscendo la centralità dei bambini essa si pone come un ambiente educativo, rispettoso della loro età, dei loro tempi di apprendimento e della loro unicità.

Ne deriva che la scuola sia:

- un luogo per incontrarsi
- un luogo per riconoscersi
- un luogo per comunicare
- un luogo per scoprire
- un luogo per crescere ed imparare

Pertanto la metodologia concordata, in modo unitario da noi insegnanti, per operare nella scuola dell'infanzia in modo

consapevole, incisivo e verificabile si fonda su alcuni elementi per noi fondamentali.

- **La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali**

Il modo in cui sono strutturati gli spazi e distribuiti i materiali incide in maniera significativa sulla qualità delle esperienze che si compiono nella scuola dell'infanzia. Pertanto ogni contesto di gioco, di relazione, di emozione e di apprendimento va ideato e realizzato con consapevolezza in modo da favorire il benessere del bambino, le sue relazioni, le sue scoperte, le sue conoscenze, così da garantire la continuità dei rapporti tra coetanei ed adulti facilitando i processi di identificazione.

- **La valorizzazione della vita di relazione**

La dimensione affettiva è essenziale nei processi di crescita: l'affetto, il rispetto, la serenità, l'allegria, lo scambio, l'ascolto, l'aiuto sono componenti essenziali per diventare dei buoni adulti e dei cittadini del mondo.

- **La valorizzazione del gioco**

Risorsa privilegiata di apprendimento e relazioni, il gioco, nelle dimensioni simbolico, strutturato e cognitivo, è uno strumento per lo sviluppo del bambino, attraverso il quale egli sperimenta, esprime la sua creatività, acquisisce le prime regole sociali e morali, regola le sue emozioni e, attraverso il rapporto con gli altri bambini, manifesta bisogni, desideri e sentimenti.

- **La progettazione aperta e flessibile**

Predisporre in modo logico e coerente una programmazione educativa permette al bambino di elaborare il suo processo di crescita; essa deve partire dal bambino e rispettare la sua soggettività disponendo una serie di interventi funzionali e individualizzati per il raggiungimento degli obiettivi stabiliti.

- **La ricerca/azione e l'esplorazione**

Sono leve indispensabili per favorire la curiosità, la costruzione, la verifica delle ipotesi e la formazione di abilità di tipo scientifico.

- **Il dialogo continuo**

E' utile per un confronto, uno scambio, un arricchimento reciproco, per stimolare la discussione e valorizzare "il pensare con la propria testa" sviluppando il senso critico, per rendere il bambino sempre coprotagonista del suo crescere.

- **La mediazione didattica**

Sviluppa nei bimbi le capacità metacognitive, cioè la capacità di impadronirsi delle abilità e delle attitudini idonee a facilitare gli apprendimenti continui che essi dovranno realizzare durante la loro vita, con un'educazione del pensiero sul piano del linguaggio, dell'apprendimento e della metodologia, cioè "imparare a pensare" ed "imparare ad apprendere".

- **L'utilizzo del problem solving**

Problematizza la realtà per arrivare a nuove conoscenze, attraverso la formulazione e la verifica di ipotesi che portino alla risoluzione dei problemi di partenza.

- **Il lavoro di gruppo e le attività laboratoriali**

Consentono percorsi esplorativi dove si uniscono i saperi disciplinari a quelli di ricerca e di verifica, dove si imparano negoziazioni e dinamiche comunicative caratterizzate dalla disponibilità, dalla calma, dalla condivisione cognitiva ed emotiva.

- **Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola**

Permettono che "il fuori" della scuola diventi palestra di vita e si conoscano le regole che sovrastano ad ogni ambiente.

- **I rapporti con il territorio**

Fanno sì che ogni risorsa venga sfruttata al fine dell'incremento delle conoscenze.

- **Le risorse umane e la compresenza delle insegnanti**

Permettono la condivisione ed il rafforzamento dell'impegno educativo.

- **L'osservazione sistematica dei bambini**

Le insegnanti osservano le dinamiche, i comportamenti e le esigenze dei bambini al fine di riorganizzare, attraverso progetti, l'intervento educativo.

- **La documentazione del loro lavoro**

Permette ai bimbi di conservare la memoria di esperienze vissute e di riflettere sul loro operato, sulle loro conquiste, su quello che ognuno ha dato e ricevuto dai compagni, sul riconoscimento della propria identità e di quella del gruppo al fine di sviluppare la capacità di lettura della pratica educativa quotidiana.

PERCORSO EDUCATIVO



Il progetto di esperienze “giocARTE” nasce dal desiderio di avvicinare i bambini al complesso ed affascinante mondo dell’arte. I bambini fin da piccoli mostrano il bisogno di rappresentare graficamente emozioni, sentimenti, avvenimenti, situazioni, desideri... come i grandi pittori anche loro vogliono esternare e realizzare produzioni che testimonino l’espressione di loro stessi favorendo il manifestarsi della propria creatività e fantasia. Disegnare infatti mette in comunicazione con se stessi e con gli altri. Ogni attività vorrà essere un momento espressivo personale, autentico e indubbiamente ricco. Con “giocARTE” si attiva un percorso di ricerca in cui la pittura, l’assemblaggio ed il colore puro, sfumato, stampato, graffiato, tagliato, stropicciato porta alla costruzione di itinerari in cui la forma assume un aspetto del tutto secondario. I bambini sono infatti stimolati a cercar di rappresentare qualcosa di personale andando oltre un’opera denotativa leggibile dall’adulto, e favorendo forme comunicative efficaci anche poco corrispondenti alle raffigurazioni stereotipate. I bambini saranno infatti “aiutati a disegnare l’esplicito e l’implicito, il visivo e il percepito lo stativo e il mutevole, il realistico ed il mutevole. Questo percorso dentro ed attorno all’arte ha l’obiettivo di potenziare ed evidenziare l’acquisizione di un concetto fondamentale: che ciascuno ha il diritto e la possibilità di esprimere, in maniera personale, originale ed autonoma, le proprie sensazioni, le gioie, le paure, le idee, i desideri, le tensioni attraverso l’uso di altri linguaggi oltre a quello delle parole favorendo così la libertà di espressione. Tutte le proposte quindi tenderanno a favorire la scoperta e la conoscenza da parte del bambino delle proprie emozioni e dei propri sentimenti e della propria individualità ed unicità. Questa tematica, vuol dare l’opportunità ai bambini di liberare il pensiero, aiutare a sviluppare forme di conoscenza multiple che interagiscono dando loro fiducia e sicurezza nelle proprie capacità e potenzialità espressive, creative e manuali. Uno degli intenti di questo percorso è quello di favorire un avvicinamento all’arte che passa attraverso il gioco,

con la consapevolezza che il fare e l'agire in prima persona permetterà ai bambini di raggiungere un'effettiva comprensione sia delle caratteristiche estetiche di un quadro, che dei processi che portano alla sua realizzazione. Le attività del progetto di esperienza "giocARTE" saranno finalizzate alla sperimentazione di tecniche, strumenti e approcci diversi di rappresentazione, in modo che ciascuno trovi la modalità che gli consente di esprimersi meglio.

Finalità

Il percorso è finalizzato a sviluppare le capacità espressive di tutti gli alunni, coinvolgendoli in un'attività di laboratorio dove possano vivere l'arte sviluppando la creatività, dove si rendano consapevoli delle proprie capacità manuali ed artistiche e dove possano imparare l'armonia delle forme e dei colori in un'attività che all'inizio sembrerà solo giocare con le mani e con materiali semplici, ma che alla fine si trasformerà in oggetti concreti.

Traguardi di competenza

- Rappresenta graficamente il proprio vissuto contestualizzandolo
- Esprime con creatività il proprio vissuto artistico
- Assegna un significato al proprio lavoro
- Coordina i movimenti del corpo con il linguaggio artistico
- Affina le capacità oculo- manuali
- Opera una scelta autonoma tra materiali e strumenti
- Conosce, usa, in maniera corretta i materiali manipolativi

Obiettivi specifici

- Acquisire nuove conoscenze nel disegno, nell'uso dei colori, nelle tecniche pittoriche e nell'utilizzo di materiali creativi differenti.
- Acquisire autonomia nell'uso di linguaggi artistici e creativi come possibilità di espressione del proprio essere e del proprio modo di vedere le cose.
- Sviluppare la motricità fine della mano attraverso la manipolazione.
- Migliorare la coordinazione oculo-manuale attraverso l'uso di materiali diversi .
- Favorire, attraverso lo sviluppo di attività artistiche, l'espressione delle capacità creative individuali.
- Utilizzare in modo corretto il materiale facendo attenzione a non sprecarlo e a rimmetterlo in ordine dopo averlo usato in quanto proprietà di tutti.

Metodologia

La programmazione dell'attività didattica risponde a criteri di efficacia e flessibilità il che impegna gli insegnanti a porre in atto tutte quelle misure di carattere sia organizzativo sia didattico, che godono di ampio consenso nel campo della ricerca e della pratica didattica.

I criteri-guida che orientano la prassi didattica sono:

1. l'attenzione agli specifici bisogni educativi di cui ogni bambino è "portatore";
2. la valorizzazione della componente educativa rivestita dai momenti di convivialità e routine;
3. il riferimento continuo alla dimensione ludica e all'esperienza diretta, che stimolano la motivazione e l'interesse dei piccoli. L'esperienza diretta ed il gioco consentono, infatti, al bambino di effettuare le prime scoperte, che gli insegnanti accolgono e valorizzano costruendo specifici progetti di apprendimento;
4. la promozione di attività laboratoriali, nelle quali l'apprendimento è basato sull'osservazione, sull'esplorazione, sull'esperienza diretta e sulla rielaborazione delle esperienze effettuate.

Attività

Concretamente le attività didattiche vengono organizzate con modalità diverse, allo scopo di rendere più efficace il progetto educativo, in considerazione dei diversi ritmi, tempi e stili di apprendimento dei bambini.

Sono, pertanto, previste:

- ✓ attività di gruppo in sezione;
- ✓ attività di piccolo gruppo di età omogenea;
- ✓ attività di intersezione.

La flessibilità organizzativa così realizzata consente di rispondere in modo puntuale ai bisogni educativi di ogni bambino, con attenzione particolare alle necessità specifiche dei bambini stranieri, dei bambini in situazione di disabilità e, in generale, di tutti i bambini in difficoltà. Riveste importanza fondamentale anche l'allestimento degli spazi delle sezioni, che è generalmente improntato alla creazione di diversi "luoghi" preposti allo svolgimento di specifiche attività, come ad esempio: spazi per i laboratori, atelier per le attività creative, angoli per il gioco. Nell'ambito delle molteplici attività si utilizzano vari sussidi didattici e materiali di diverso tipo. Partendo da attività ludiche

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

- ✓ psicomotricità;
- ✓ attività grafico-pittoriche e manipolative;
- ✓ attività linguistiche (con laboratori di avvio alla letto scrittura per i bambini di 5 anni);
- ✓ attività logico-matematiche e

scientifiche; attività musicale;

- ✓ educazione ambientale e alimentare.

Le normali attività curricolari, inoltre, vengono arricchite e ampliate con uscite e visite didattiche, finalizzate alla scoperta e alla conoscenza dell'ambiente in cui si vive. È altresì previsto l'allestimento di spettacoli in momenti significativi dell'anno scolastico, ad esempio in occasione delle festività, della chiusura dell'anno o dell'adesione a progetti particolari.

Importanti sono anche le attività di continuità che si realizzeranno con la scuola primaria.

Mezzi

Materiale strutturato e non, materiale di recupero, strumenti audiovisivi, sussidi audiovisivi, indagini d'ambiente, libri, riviste scolastiche e visite guidate.

Verifica

Le attività di osservazione occasionale e sistematica dei bambini e la documentazione delle loro attività, saranno collocate in una prospettiva proattiva di un'adeguata interpretazione e descrizione dei comportamenti e dei livelli di maturazione raggiunti intesi in modo globale e unitario. Tocca all'insegnante seguire, curare, orientare, personalizzare e documentare la maturazione personale degli alunni durante la frequenza della Scuola dell'Infanzia, verificando sistematicamente il raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai cinque campi di esperienza. Importante è quindi, sia all'inizio che in itinere, saper utilizzare le osservazioni e i prodotti dei bambini per verificare l'andamento delle proposte e l'efficacia delle strategie impiegate. Tutto ciò sarà possibile mediante: l'osservazione; gli elaborati individuali o di gruppo; le conversazioni.

Questo permetterà, se opportuno, una riprogettazione, una modifica della traccia iniziale.

La valutazione vedrà pertanto:

- un momento iniziale, volto a delineare un quadro delle capacità sia per chi accede per la prima volta alla scuola dell'infanzia sia per chi continua il suo percorso di crescita;
- dei momenti intermedi al processo didattico, per calibrare le proposte educative per arricchire e potenziare le capacità dei bambini;
- un momento finale sommativo per la verifica delle competenze, dei traguardi di sviluppo, degli obiettivi formativi, delle finalità dell'attività educativa e didattica, da condividere con i genitori, durante i colloqui individuali.

Le insegnanti predispongono schede o momenti di verifica opportunamente studiate e costruite in modo collegiale.

Lo scambio e il confronto tra insegnanti ci aiutano ad ampliare i diversi punti di vista soggettivi, assicurando una maggiore coerenza nella rivelazione dei comportamenti rilevati.

Documentazione

Fascicolazione in libricini individuali, DVD con esperienze scolastiche, cartelloni e fotografie.

Durante il percorso verranno pianificate 5 Unità di Apprendimento così suddivise:

UNITÀ di APPRENDIMENTO		
UdA 1	CHI BEN COMINCIA E' A META' DELL'OPERA	Settembre/Ottobre
UdA 2	EMOZIONI...TRA ARTE E MUSICA	Novembre/Dicembre
UdA 3	FORME E COLORI DELL'ARTE	Gennaio/Febbraio
UdA 4	NELL'ARTE...E..NELL'ARIA	Marzo/Aprile
UdA 5	SPRINT FINALE ... A REGOLA D'ARTE	Maggio/Giugno



PERIODO Settembre/Ottobre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Chi ben comincia è a metà dell'opera</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini; • comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	
OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <u>3 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Imparare i nomi dei compagni e degli adulti di riferimento. • Riconoscere il proprio simbolo identificativo. • Adattarsi ai ritmi della giornata scolastica. <u>4 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Assumere compiti nel gruppo in vista di un obiettivo comune. • Creare il proprio simbolo per identificarsi. • Utilizzare il linguaggio mimico-gestuale. <u>5 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare il senso del gruppo e della collaborazione. • Inventare, sviluppare e rielaborare in maniera personale il proprio contrassegno. • Ascoltare, riprodurre, inventare semplici ritmi da abbinare al proprio simbolo. 	ATTIVITÀ <ul style="list-style-type: none"> • Giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco. • Giochi per la socializzazione e la conoscenza degli ambienti scolastici; • canti, poesie e filastrocche mimate; • Attività che prevedono la collaborazione tra i bambini. • Esperienze per far sperimentare l'interdipendenza positiva tra i bambini. • Giochi simbolici, giochi con travestimenti, di movimento libero e guidato su base musicale. • Realizzazione del cartellone delle presenze e dei contrassegni personali. 	SCELTE METODOLOGICHE <ul style="list-style-type: none"> • Esperienze dirette individuali e di gruppo. • Utilizzazione sensata delle routine • Relazione significativa. • Conversazioni a tema in circle time. • Didattica laboratoriale. • Approccio ludico. • Esperienze con la realtà. <hr/> MODALITÀ DI VERIFICA <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione • Conversazione lineare e circolare. • Schede strutturate. • Disegno libero. • Attività manuali. • Gioco libero e guidato.

PERIODO Novembre/Dicembre	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Emozioni tra...arte e musica</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno. La pittura e altre attività manipolative; • utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza alfabetica funzionale. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <u>3 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare e comprendere brevi storie. • Utilizzare creativamente materiali naturali <u>4 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare all'invenzioni di racconti • Esplorare, manipolare, osservare i materiali per un utilizzo creativo. <u>5 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere, apprezzare e sperimentare il linguaggio poetico • Usare consapevolmente i materiali per eseguire il compito richiesto. • Osservare la realtà e riprodurla in moda creativo ispirandosi ad opere d'arte osservate. 	ATTIVITÀ <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di paesaggi autunnali con materiali naturale e di riciclo. • L'autunno nell'arte: riproduzione di opere pittoriche con varie tecniche. • Conversazione a tema. • Lettura di immagini e libri con storie legate alla stagione autunnale. • Festa d'autunno • Costruzione di personaggi natalizi. • Elaborazione di storie a partire da immagini. • Analisi di testi poetici da un punto di vista semantico. • Manifestazioni natalizie 	SCELTE METODOLOGICHE <ul style="list-style-type: none"> • Esperienze dirette individuali e di gruppo. • Utilizzazione sensata delle routine • Relazione significativa. • Conversazioni a tema in circle time. • Didattica laboratoriale. • Approccio ludico. • Esperienze con la realtà. MODALITÀ DI VERIFICA <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione • Conversazione lineare e circolare. • Schede strutturate. • Disegno libero. • Attività manuali. • Gioco libero e guidato.

PERIODO Gennaio/Febbraio	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Forme e colori dell'arte</i>	
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p> <p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola; adotta un corretto stile di vita in relazione alla cura del proprio corpo, ad una sana alimentazione; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. 	<p>COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI</p> <p>Competenza alfabetica funzionale.</p> <p>Competenza in materia di cittadinanza.</p> <p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p>	
<p>OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ)</p> <p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Scoprire i colori Conoscere le varie parti del corpo Riconoscere le figure geometriche <p><u>4 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Esprimere le proprie emozioni con il linguaggio cromatico. Controllare il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche. Disegnare figure geometriche. <p><u>5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Percepire, denominare e rappresentare lo schema corporeo. Padroneggiare la direzionalità negli spostamenti. Classificare figure e oggetti in base a una o più proprietà. 	<p>ATTIVITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> Racconti finalizzati. Creazioni di maschere. giochi motori sulle relazioni topologiche e sui cambi di direzione. Giochi di trasformazione dell'immagine del proprio viso. Festa in maschera. 	<p>SCELTE METODOLOGICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> Esperienze dirette individuali e di gruppo. Utilizzazione sensata delle routine Relazione significativa. Conversazioni a tema in circle time. Didattica laboratoriale. Approccio ludico. Esperienze con la realtà. <hr/> <p>MODALITÀ DI VERIFICA</p> <ul style="list-style-type: none"> Osservazione Conversazione lineare e circolare. Schede strutturate. Disegno libero. Attività manuali. Gioco libero e guidato.

PERIODO Marzo/Aprile	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Nell'arte....e...nell'aria</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • osserva gli organi viventi e i loro ambienti; • osserva i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza in materia di cittadinanza. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza personale , sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria.	
OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <u>3 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare varie tecniche compositive con materiali di tipologia differente. <u>4ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare e sviluppare abilità' di esplorazione, osservazione e manipolazione. •Cogliere le scansioni temporali e le articolazione degli eventi nel tempo. <u>5 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Portare a termine una consegna in modo personale, scegliendo materiali e strumenti adeguati. •Sviluppare la padronanza dei percorsi logici cognitivi. 	ATTIVITÀ <ul style="list-style-type: none"> • Costruzione dei personaggi per la narrazione di una storia. • Creazioni di paesaggi a tema. • Storie e filastrocche sulle stagioni. • Realizzazione di un dono per il papà. • Realizzazione di doni pasquali ispirati alla stagione primaverili. 	SCELTE METODOLOGICHE <ul style="list-style-type: none"> • esperienze dirette individuali e di gruppo. • utilizzazione sensata delle routine • relazione significativa. • conversazioni a tema in circle time. • didattica laboratoriale. • approccio ludico. • esperienze con la realta'. MODALITA' DI VERIFICA <ul style="list-style-type: none"> • osservazione • conversazione lineare e circolare. • schede strutturate. • disegno libero. • attivita' manuali. • gioco libero e guidato.

PERIODO Maggio/Giugno	UNITÀ DI APPRENDIMENTO <i>Sprint finale: a regola d'arte</i>	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> • Si impegna in compiti che richiedono di mettere alla prova le sue capacità • Accetta di sperimentare nuove situazioni • Riconosce i progressi compiuti 	COMPETENZE EUROPEE CONNESSE AI TRAGUARDI Competenza in materia di cittadinanza. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Competenza imprenditoriale.	
OBIETTIVI APPRENDIMENTO (CONOSCENZE ED ABILITÀ) <u>3 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Migliorare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione <u>4 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Chiedere spiegazioni, porre domande, ipotizzare soluzioni utilizzando un linguaggio appropriato. • Vivere positivamente la preparazione alla festa di fine anno; <u>5 ANNI</u> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una maggiore consapevolezza fonologica. • Intervenire sul linguaggio come oggetto di esperienze. • Usare la lingua per giocare con la lingua • Individuare azioni ed eventi relativi al tempo: prima-dopo, ieri-oggi. 	ATTIVITÀ <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di manufatti con diverse tecniche grafico-pittoriche • Giochi tematici • Memorizzazione di poesie, canzoni e balli • Realizzazione di un dono per la mamma. • Uscite didattiche nel quartiere. • Festa di fine anno 	SCELTE METODOLOGICHE <ul style="list-style-type: none"> • esperienze dirette individuali e di gruppo. • utilizzazione sensata delle routine • relazione significativa. • conversazioni a tema in circle time. • didattica laboratoriale. • approccio ludico. • esperienze con la realtà'. MODALITÀ DI VERIFICA <ul style="list-style-type: none"> • osservazione • conversazione lineare e circolare. • schede strutturate. • disegno libero. • attività manuali. • gioco libero e guidato.