

ISTITUTO COMPRENSIVO DI FAVARO

SCUOLE STATALI dell'INFANZIA

"ELENA CORNARO 1"

"ELENA CORNARO 2"



PROGETTAZIONE delle ATTIVITA' EDUCATIVE DIDATTICHE
Anno scolastico 2009 /2010

ORGANIZZAZIONE, TEMPI E SPAZI:

La Scuola dell'Infanzia è composta da due plessi:

Plesso "Cornaro 1" sito in Via M.te Fadalto

Plesso "Cornaro 2" sito in via M.te Cervino c/o la Scuola Primaria "D. Valeri"

Nel plesso "**Cornaro 1**" sono presenti 5 sezioni:

sezione 1a (fucsia) - 27 bambini di 4 e 5 anni -
sezione 2a (azzurri) - 24 bambini di 3 e 5 anni -
sezione 3a (arancioni) - 28 bambini di 3 e 4 anni -
sezione 4a (rossi) - 27 bambini di 3 anni -
sezione 5a (verdi) - 28 bambini di 4 e 5 anni -
Sono presenti due bambini diversamente abili

Nel plesso "**Cornaro 2**" sono presenti 2 sezioni:

sezione 1b (blu) - 26 bambini di 4 e 5 anni -
sezione 2b (gialli) - 28 bambini di 3 e 4 anni -
È presente un bambino diversamente abile

I plessi funzionano dal lunedì al venerdì con orario 8.00 - 16.00 così suddiviso:

8.00 - 9.00	Entrata dei bambini
9.00 - 10.00	Merenda giochi nel grande gruppo, in salone; igiene personale
10.00 - 10.30	giochi negli angoli, in classe;
10.30 - 11.45	attività di laboratorio
11.45 - 12.00	prima uscita
12.00 - 13.00	pranzo
13.00 - 13.15	seconda uscita
13.15 - 14.00	gioco libero in salone, in giardino e/o negli angoli
14.00 - 15.30	attività in sezione
15.30 - 15.45	merenda
15.45 - 16.00	uscita

METODOLOGIA

Le insegnanti intendono predisporre un accogliente e motivante ambiente di apprendimenti e di relazioni significative fra pari e con gli adulti, favorire l'articolazione di attività: strutturate, libere, differenziate, progressive e mediate.

Nella metodologia si riconoscono come connotati essenziali:

- *La valorizzazione del gioco*
- *L'esplorazione e la ricerca*
- *La vita di relazione*
- *La mediazione didattica*
- *L'osservazione, la progettazione e la verifica*
- *La documentazione.*

VERIFICA

L'attività di verifica si sviluppa attraverso l'osservazione sistematica messa in atto durante le attività di laboratorio, di sezione e il gioco libero.

La verifica/valutazione è resa esplicita dalla compilazione di schede elaborate dal team insegnanti nelle quali sono indicati gli obiettivi di apprendimento.

La scheda dei bambini di 3 e 4 anni è strutturata secondo obiettivi cognitivi; la scheda degli alunni in uscita prevede il raggiungimento di traguardi di competenza, obiettivi cognitivi, obiettivi meta-cognitivi e socio-affettivi.

DOCUMENTAZIONE

Elaborati degli alunni

Descrizione delle attività.

Sito dell'istituto: www.ist-comp-favaro.it

CD contenente file che descrivono le attività e foto che documentano le esperienze scolastiche.

Scheda di verifica/valutazione e colloquio con le insegnanti della scuola primaria.

CAMPI D'ESPERIENZA

- Il corpo in movimento (identità, autonomia, salute)
- I discorsi e le parole (comunicazione, lingua, cultura)
- Linguaggi, creatività, espressione (gestualità, arte, musica, multimedialità)
- La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)
- Il sé e l'altro (le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme)

COLLABORAZIONI

Le scuole dell'Infanzia sensibili alle tematiche ecologiche ed ambientali, attuano da anni, numerosi progetti in collaborazione con il territorio: Itinerari Educativi e Giardino Armonico del Comune di Venezia e in particolare con VERITAS Servizi Territoriali e Ambientali.

Le insegnanti attueranno percorsi tesi a promuovere nei bambini un'educazione ambientale:

- raccolta differenziata;
- giornata della pulizia del giardino scolastico con raccolta foglie
- compostaggio;
- sistemazione delle aiuole, semina e cura dell'orto;
- campo di mais
- Costruzione delle tende degli indiani
- Interventi di esperti per attività laboratoriali

Le insegnanti collaborano con le associazioni sportive del territorio "Sportinsieme" che mette a disposizione strutture ed esperti.

- Associazione sportiva Coppi-Gazzera
- Associazione Rugby Mestre
- Associazione CAI di Mestre
- Associazione Canottieri di Mestre

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO

OBIETTIVI COGNITIVI

L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extrascolastica] per:

- risolvere problemi
- stabilire relazioni di causa-effetto
- porsi domande sensate
- interpretare eventi e fenomeni
- esprimere ed argomentare le proprie opinioni
- formulare ipotesi
- comunicare con appropriatezza di linguaggio verbale
- esprimersi utilizzando codici diversi

OBIETTIVI METACOGNITIVI

impegno: porta a termine il lavoro affidatogli.

attenzione: segue le spiegazioni dell'insegnante e interviene in modo appropriato.

organizzazione: sa organizzare concretamente i materiali che utilizza.

autonomia: di fronte ad una situazione nuova cerca da solo il modo di affrontarla.

motivazione: e' interessato agli argomenti trattati a scuola.

OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI

rispetto di sé e degli altri:

- gli piace comunicare le proprie esperienze
- interagisce con gli altri nei tempi e nei modi opportuni
- ha cura delle cose avute in prestito e le restituisce
- è preciso e puntuale nell'esecuzione dei compiti affidatigli
- sa accettare le conseguenze previste per i comportamenti scorretti.

adattabilità

- sa accettare una variazione di programma.

autocontrollo

- in caso di contesa non perde facilmente il controllo e/o evita reazioni emotive eccessive

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER CAMPI DI ESPERIENZA	ATTIVITA'
<p>CAMPI DI ESPERIENZA: Il sé e l'altro <i>Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme</i> Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto. È consapevole delle differenze e sa averne rispetto. Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista. Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini. Comprende chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p> <p>Il corpo in movimento <i>Identità, autonomia, salute</i> Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e che cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto. Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri. Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. Conosce le diverse parti del corpo e rappresenta il corpo in stasi e in movimento..</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'autonomia, la stima di sé • Riconosce la propria identità di genere • Si riconosce nel gruppo classe • Condivide i materiali con i compagni • rispetta le regole dei giochi • Partecipa ai giochi di gruppo • Supera paure in ambiente nuovo <p>Il corpo in movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si muove, si orienta, si appropria degli spazi scolastici in attività libere e guidate • Controlla gli schemi motori dinamici di base: camminare, correre, saltare • Riconosce relazioni spaziali dentro/fuori- sopra/sotto-davanti/dietro • Adatta i suoi schemi dinamici allo spazio disponibile • Imita correttamente i movimenti osservati • Conosce e sa usare strumenti e materiali motori • E' autonomo nella cura della propria persona • Utilizza ed ha cura del materiale comune • Rappresenta graficamente la figura umana (omino testone) • Sviluppa abilità di motricità fine <p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • Racconta e dialoga con i grandi e con i coetanei • Ascolta ed esegue le consegne • denomina i materiali motori utilizzati <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegna, dipinge, dà colore all'esperienza individuale o in gruppo con varietà di strumenti e materiali • Esplora ed utilizza i materiali che ha a disposizione <p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tocca, guarda, ascolta e verbalizza le sensazioni con termini appropriati • Discrimina e raggruppa per colore, forma, grandezza • Ricostruisce successioni temporali (prima- dopo) • colloca se stesso in situazioni spaziali (sotto-sopra, dentro-fuori), • esegue percorsi • Manipola seguendo istruzioni ricevute • accetta di esplorare attraverso i sensi 	<p>IN AULA e IN LABORATORIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi finalizzati alla conoscenza reciproca e alla costruzione del gruppo • Giochi motori liberi e guidati proposti dalle insegnanti di sezione con materiale strutturato: palloni, teli, cerchi, coni, mattoni ecc.. • giochi su gli schemi motori di base: camminare, rotolare, correre, saltare, lanciare, afferrare. • giochi di movimento associati a filastrocche: girotondi, conte • Semplici giochi di regole • Rappresentazioni del corpo e delle varie esperienze utilizzando varie tecniche • racconti di storie • giochi per la scoperta dei 5 sensi in associazione alle parti del corpo (nasometro, scatole tattili, domino del suono, la tombola dei rumori, occhiali con lenti colorate, indovina cosa mangio) giochi d'acqua (caldo/freddo, bagnato/asciutto) • classificazioni in base a forma e colore con materiale strutturato e non <p>NELL'EXTRASCUOLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività motoria con esperti delle associazioni sportive del territorio "sport insieme" • Giochi motori proposti dall' esperto relativo al progetto "più sport@scuola" (regione Veneto) • Corso di Acquaticità presso una piscina del territorio (solo alcune classi)

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER CAMPI DI ESPERIENZA	ATTIVITA'
<p>CAMPO DI ESPERIENZA La conoscenza del mondo Ordine, misura, spazio, tempo, natura Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti. Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Si orienta nel tempo della vita quotidiana. Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. Coglie le trasformazioni naturali. Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi. È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La conoscenza del mondo • (ordine, misura, spazio, tempo, natura) • Tocca, guarda, annusa, assaggia qualcosa e dice che cosa ha toccato, visto, odorato, gustato • Ricostruisce successioni (prima-dopo) • Manipola materiali seguendo istruzioni d'uso ricevute • Raggruppa oggetti per colore, forma, grandezza • I discorsi e le parole • Parla, descrive, racconta, dialoga con i grandi e con i coetanei • Ascolta narrazioni di fiabe, favole, storie e racconti • acquisisce nuovi vocaboli relativi alle esperienze vissute • Linguaggi, creatività, espressione • Disegna dipinge e dà colore all'esperienza individualmente e in gruppo con una varietà di strumenti e materiali • Il corpo in movimento • Matura competenze di motricità fine • Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni • il sé e l'altro • Rafforza l'autonomia • Rispetta gli altri • Rispetta e valorizza il mondo animato e inanimato che lo circonda • Lavora in gruppo • Collabora con i compagni 	<p>IN AULA e IN LABORATORIO: area scientifica I semi e l'orto</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manipolazione di materiale naturale nelle scatole azzurre: terra, sabbia, semi, acqua ecc. • ricerca di semi in frutta e verdura • Osservazione e confronto di vari tipi di semi per rilevarne le caratteristiche • classificazione dei semi per grandezza e colore • Semina in vaso e/o nell'orto • Osservazione e ricostruzione delle fasi di crescita delle piante (prima/dopo) in due sequenza • cura dell'orto • I prodotti dell'orto • Racconti di storie inerenti cibi, alimenti e prodotti dell'orto • Drammatizzazione delle storie • Rappresentazioni grafico pittoriche • Composizioni creative con frutta e verdura • Giochi motori tipo: " il lupo mangia frutta" • Raccolta dei prodotti dell'orto • Osservazione e classificazione di frutta verdura • assaggio di verdura e frutta per rilevarne le caratteristiche • giochi sensoriali (dolce/amaro/, salato/non salato, aspro, odore) • preparazione di semplici ricette con le verdure dell'orto <p>NELL'EXTRASCUOLA Uscita didattica presso l'azienda agricola biologica "Serafin"</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER CAMPI DI ESPERIENZA	ATTIVITA'
<p>CAMPI DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole Comunicazione, lingua, cultura Il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico. Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività. Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole. Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza. Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico. È consapevole della propria lingua materna. Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Linguaggi, creatività, espressione Gestualità, arte, musica, multimedialità Il bambino segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte. Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive. Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività. Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro. Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la frase minima • Ascolta, comprende facili storie e narrazioni • Racconta esperienze personali <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta varie tecniche espressive in modo libero e su consegna • utilizza diverse tecniche grafico-pittoriche-plastiche per rappresentare vissuti • usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento di tutto il corpo • accompagna un canto con il movimento del corpo • utilizza strumenti per produrre suoni e rumori <p>Il corpo in movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si muove spontaneamente e/o in modo guidato, da solo, in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori e musica <p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplora, osserva e mostra disponibilità a manipolare materiali diversi • tocca, guarda, ascolta, odora, elementi e dice che cosa ha toccato, visto, udito, odorato, con proprietà di termini <p>Il sé e l'altro</p> <ul style="list-style-type: none"> • rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità • relaziona e condivide esperienze con gli altri • rispetta l'ambiente e i materiali 	<p>IN AULA E IN LABORATORIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Racconti di storie e filastrocche • Utilizzo della biblioteca scolastica • Drammatizzazione delle storie ascoltate • Rappresentazioni con utilizzo di materiali e strumenti vari • Scoperta di tracce lasciate da oggetti di vario tipo di uso quotidiano • Scoperta del segno con le dita e strumenti grafici • giochi di terra (manipolazione con la creta) <p>LABORATORIO MUSICALE CON ESPERTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi musicali individuali e di gruppo con il corpo, con la voce e con strumenti musicali in collaborazione con l'associazione musicale "La Sordina". <p>NELL'EXTRASCUOLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uscite alla biblioteca di quartiere

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO PER CAMPI DI ESPERIENZA	ATTIVITÀ
<p>CAMPI DI ESPERIENZA: Il sé e l'altro Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto. È consapevole delle differenze e sa averne rispetto. Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista. Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini. Comprende chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p> <p>Il corpo in movimento Identità, autonomia, salute Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e che cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto. Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri. Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. Conosce le diverse parti del corpo e rappresenta il corpo in stasi e in movimento</p>	<p>Il corpo in movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Controlla gli schemi statici e dinamici di base: camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare • Si mantiene in equilibrio dopo aver assunto posture diverse • Coordina il movimento degli arti superiori e arti inferiori • Colloca sé stesso e gli oggetti nello spazio in riferimento ai concetti topologici: sotto-sopra; davanti-dietro; dentro-fuori; in alto-in basso • Stabilisce relazioni spaziali: aperto/chiuso • Rispetta un ordine sequenziale di movimenti su consegna dell'insegnante o esperto • Eseguce spostamenti e percorsi prestabiliti in ambienti diversi • Si sposta autonomamente eseguendo percorsi con mezzi diversi • Effettua cambi di direzione • Coordina movimenti oculo-manuali • È autonomo nella cura del corpo. <p>Il sé e l'altro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'identità, • Rispetta le regole dei giochi • Collabora con i compagni per la riuscita di un gioco • Aiuta chi è in difficoltà • Accetta l'aiuto degli altri <p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • racconta esperienze inerenti le attività • Inventa brevi storie inerenti le attività • Descrive verbalmente un percorso in tre sequenze • Denomina concetti topologici <p>Verbalizza la posizione degli oggetti dislocati nello spazio di gioco</p> <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza in modo corretto il simbolo freccia • Rappresenta graficamente il simbolo freccia • Rappresenta graficamente un gioco motorio, un percorso o un labirinto • Utilizza simboli concordati dal gruppo • Rappresenta graficamente il proprio corpo (testa, tronco, arti) • Si rappresenta collocato nel contesto di gioco • Utilizza il proprio corpo o le sue parti per lasciare tracce <p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costruisce con materiale strutturato e non , oggetti inerenti le attività • Allestisce l'ambiente in modo autonomo per ricreare esperienze vissute • Si pone domande circa strategie di gioco • Raggruppa oggetti secondo quantità • Raggruppa oggetti secondo uno o più attributi (forma, colore, dimensione, spessore) 	<p>IN AULA e IN LABORATORIO :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori proposti dalle insegnanti coordinate da un esperto dell'istituto • Giochi sullo schema motorio del camminare, correre, saltare strisciare e rotolare • giochi di equilibrio • Esecuzione di percorsi a difficoltà crescente e labirinti; • Corsa e percorsi ad ostacoli, movimenti e percorsi con consegne topologiche, giochi di destrezza e abilità con riferimenti topologici; • Giochi regolati dalle varianti temporali: prima/dopo ; • Conversazioni di gruppo; • Rievocazioni di esperienze motorie; • Racconto di storie; • Costruzioni di labirinti in tre dimensioni • Costruzione di labirinti di piccole dimensioni, con listelli di legno, costruzioni e/o con altro materiale di recupero; • Rappresentazioni grafiche di percorsi e labirinti; • Proposta di schede con percorsi e labirinti ; • rappresentazioni grafico pittoriche libere e guidate; • rappresentazioni grafiche in sequenza; • giochi fondati su quantificatori poco/tanto; • giochi di classificazione degli oggetti; • utilizzo di blocchi logici e simili; • giochi a coppie, di gruppo e a squadre; • giochi collaborativi/cooperativi; • giochi con semplici regole; <p>NELL'EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esperienza con gli esperti ed utilizzo di Dragon Boat. • Gioco rugby presso il campo sportivo del territorio • Percorsi esterni la scuola a piedi e in bicicletta secondo le regole della strada Corso di acquaticità: giochi di spostamento nell'acqua, di respirazione, di galleggiamento;

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO PER CAMPI DI ESPERIENZA	ATTIVITÀ
<p>CAMPO DI ESPERIENZA La conoscenza del mondo Ordine, misura, spazio, tempo, natura Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti. Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Si orienta nel tempo della vita quotidiana. Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. Coglie le trasformazioni naturali. Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi. È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ul style="list-style-type: none"> osserva con attenzione gli elementi dell’ambiente che lo circonda classifica gli elementi secondo caratteristiche percettive (gusto, tatto, odorato, vista, udito) riordina eventi in tre sequenze manipola, pianta, raccoglie seguendo istruzioni d’uso ricevute prepara ricette seguendo istruzioni ordina per grandezza raggruppa per colore, forma e quantità si chiede “perché” e cerca di dare risposte registra fasi di crescita degli elementi osservati coglie la regolarità dei cicli temporali <p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> descrive un fatto o un evento raccontare esperienze vissute dialoga con gli adulti e i coetanei scambiando domande e informazioni utilizza termini appropriati <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ul style="list-style-type: none"> rappresenta esperienze utilizzando materiali diversi <p>Il corpo in movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> Matura competenze di motricità fine e globale Cura l’ambiente e i materiali comuni <p>Il sé e l’altro</p> <ul style="list-style-type: none"> Rafforza l’autonomia, la stima di sé, Rispetta e aiuta gli altri; rispetta il mondo animato e non che lo circonda Conosce alcuni luoghi, storie, tradizioni del proprio quartiere Confronta la propria realtà con quella di compagni provenienti da altri paesi Lavora e collabora con il gruppo 	<p>I cibi:</p> <ul style="list-style-type: none"> conversazioni sugli alimenti; Preparazione di semplici cibi utilizzando i prodotti dell’orto; Diagrammi di flusso relativi alle fasi di preparazioni dei cibi; rappresentazioni grafiche e pittoriche relative alle esperienze; costruzioni di burattini utilizzando gli ortaggi; racconti di storie e filastrocche sugli alimenti; giochi sensoriali con frutta e verdura; rilevazione di gradimento tramite grafici; giochi di drammatizzazione; giochi motori in tema alimentare come ad esempio “il lupo mangia-frutta”; <p>I semi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Raccolta dei prodotti dell’orto; Semina in semenzaio di alcuni ortaggi; Cura delle piantine durante il periodo di crescita; Confronti di semi per rilevarne le caratteristiche; Osservazione e ricostruzione delle fasi di crescita delle piante; Culture in cassetta e vasetto; <p>Gli animali del giardino:</p> <ul style="list-style-type: none"> ricerca ed osservazione di animali del giardino scolastico Uscite per osservare gli animali della fattoria Attività di relazione animale/habitat Giochi di corrispondenza animale/alimento rappresentazioni grafiche racconto di storie invenzione di storie costruzione di libri in foglio <p>Gli elementi naturali:</p> <ul style="list-style-type: none"> Giochi d’aria, d’acqua, e terra Scatole azzurre racconti sugli effetti del fuoco nell’ambiente <p>NELL’EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> Uscite inerenti le attività proposte

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO PER CAMPI DI ESPERIENZA	ATTIVITÀ
<p>CAMPI DI ESPERIENZA: I discorsi e le parole Comunicazione, lingua, cultura Il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico. Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività. Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole. Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza. Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico. È consapevole della propria lingua materna. Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. Linguaggi, creatività, espressione Gestualità, arte, musica, multimedialità Il bambino segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte. Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventava storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive. Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività. Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro. Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • pronuncia le parole in modo comprensibile • formula frasi di senso compiuto • ascolta narrazioni lette o raccontate • comprende le narrazioni <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ul style="list-style-type: none"> • disegna, dipinge, modella, con una varietà di strumenti e materiali lasciando traccia di sé • utilizza, progetta e costruisce strumenti e ambienti • utilizza il corpo e la voce per riprodurre ed inventare suoni • riproduce canti e melodie • riproduce suoni con gli strumenti • accetta di partecipare a drammatizzazioni <p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ul style="list-style-type: none"> • colloca persone, fatti ed eventi nel tempo (tre sequenze) • elabora progetti propri o in gruppo • utilizza forme diverse di documentazione per ricordare o ricostruire fatti ed eventi <p>Il corpo in movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • matura competenze di motricità fine • si muove in modo guidato in base a indicazioni e consegne • si muove spontaneamente e/o in modo guidato esprimendosi in base a suoni, ritmi, musica, indicazioni • esprime emozioni attraverso il corpo • riproduce movimenti per creare danze <p>Il sé e l'altro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lavora in gruppo • Riconosce momenti e situazioni che suscitano sentimenti diversi (paura, stupore, simpatia...) 	<p>IN AULA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Racconto di storie • Conversazioni • Drammatizzazione di storie • costruzione di ambienti • Rappresentazioni grafiche di storie • Costruzione di libri • Utilizzo della biblioteca scolastica • Rappresentazioni grafiche in tre sequenze • Giochi di rime • Proposta delle materie traccianti (una per volta) e libero utilizzo • Utilizzo di vari tipi di supporto (carta, cartoncino, carta assorbente, stoffa, legno, ceramica ecc.) • Utilizzo di vari strumenti: pennelli, rulli, spatole, cannuce, spugne, chiodi, pennini, ecc. • Frottage <p>IN LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esecuzioni di canti accompagnati da gestualità (con il corpo e con la voce) • giochi vocali per l'esecuzione di canti e filastrocche sonore • ascolto di suoni e rumori per cogliere le differenze (timbri e sonorità) • rappresentazioni grafiche dei suoni/rumori, prodotti da oggetti, strumenti e/o dall'ascolto di basi musicali diverse • costruzione e decorazione di semplici strumenti musicali con materiali di recupero (maracas, legnetti, bambù) • ascolti guidati ed esecuzione di brevi danze • giochi di mimo su base musicale • proposta ed ascolto di brani musicali di vario genere <p>NELL'EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uscite alla biblioteca di quartiere • letture animate

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO/ OBIETTIVI PER CAMPI D'ESPERIENZA	ATTIVITA'
<p>CAMPO DI ESPERIENZA: Il sé e l'altro Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e dei diritti degli altri, dei valori, delle ragioni e dei doveri che determinano il suo comportamento. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, si rende conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto. È consapevole delle differenze e sa averne rispetto. Ascolta gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento e del proprio punto di vista. Dialoga, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure, gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini. Comprende chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti, sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.</p> <p>CAMPO DI ESPERIENZA: Il corpo in movimento Il bambino raggiunge una buona autonomia personale nell'alimentarsi e nel vestirsi, riconosce i segnali del corpo, sa che cosa fa bene e che cosa fa male, conosce il proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e consegue pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e in diverse forme di attività e di destrezza quali correre, stare in equilibrio, coordinarsi in altri giochi individuali e di gruppo che richiedono l'uso di attrezzi e il rispetto di regole, all'interno della scuola e all'aperto. Controlla la forza del corpo, valuta il rischio, si coordina con gli altri. Esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo. Conosce le diverse parti del corpo e rappresenta il corpo in stasi e in movimento.</p>	<p>Il sé e l'altro</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lavora in gruppo, discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni. - Rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità. <p>Il corpo in movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si muove spontaneamente e in modo guidato, da solo e in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori, simboli, musica indicazioni ecc.. - Si muove con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, prendendo coscienza della propria dominanza corporea e della lateralità, coordinando i movimenti degli arti inferiori e superiori - Rappresenta in modo completo e strutturato la figura umana. interiorizza e rappresenta il proprio corpo, fermo e in movimento. - matura competenze di motricità fine e globale. - Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine - Controlla l'affettività e le emozioni in maniera adeguata all'età, rielaborandola attraverso il corpo e il movimento <p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> - Parla, descrive, racconta, dialoga con i grandi e con i coetanei lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione e scambiandosi domande, informazioni, impressioni, giudizi e sentimenti. <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza il corpo e la voce per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, da soli o in gruppo. - Disegna, dipinge, modella, da forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo con una varietà creativa di strumenti e materiali "lasciando traccia di sé" <p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Localizza e colloca se stesso oggetti e persone in situazioni spaziali, - esegui percorsi o organizza spazi sulla base di indicazioni verbali e/o non verbali, - guida in maniera verbale e/ o non verbale il percorso di altri oppure la loro azione organizzativa riguardante la distribuzione di oggetti e persone in uno spazio noto. - Conta oggetti, immagini, persone. - aggiunge, toglie e valuta la quantità. - ordina e raggruppa per colore, forma, grandezza ecc... - Elabora progetti propri o in collaborazione da realizzare con continuità e concretezza. 	<p>IN AULA o in LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimenti in classe degli argomenti affrontati con gli esperti. • Conversazioni di gruppo, rievocazione di esperienze, racconti di storie, invenzione di storie. • Scambi di informazioni ed impressioni • Rappresentazione grafica pittorica plastica del sé corporeo e del contesto di gioco • Costruzione di mappe, percorsi, plastici bidimensionali e tridimensionali con utilizzo di materiale vario e di recupero • Giochi motori proposti dalle insegnanti coordinate da un esperto dell'istituto. • Attività motoria a scuola: giochi di coordinazione motoria mani/piedi (camminare /lanciare/afferrare) • Movimenti con interazioni a coppie e/o a gruppi con utilizzo di materiale motorio. • Giochi motori regolati dalle varianti spaziali: alto/basso, davanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano, in mezzo, dentro/fuori, largo/stretto. • Giochi motori regolati dalle varianti temporali: prima dopo, contemporaneamente e lento/veloce. • Giochi regolati dalle varianti della lateralità: destra/sinistra. <p>NELL'EXTRASCUOLA: Attività sportive con esperti in collaborazione con il territorio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività motoria con l'esperto • Acquaticità • minibasket • rugby • dragon-boat • C.A.I. • Giornata della bicicletta ed educazione stradale

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO OBIETTIVI PER CAMPI D'ESPERIENZA	ATTIVITA'
<p>CAMPO DI ESPERIENZA: La conoscenza del mondo Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità. utilizza semplici simboli per registrare. compie misurazioni mediante semplici strumenti. Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone. segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Si orienta nel tempo della vita quotidiana. Riferisce eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale. formula correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo. Coglie le trasformazioni naturali. Osserva i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità. Prova interesse per gli artefatti tecnologici, li esplora e sa scoprirne funzioni e possibili usi. È curioso, esplorativo, pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni. Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</p>	<p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tocca, guarda, annusa, assaggia qualcosa e dice che cosa si è toccato, visto, odorato, gustato, ricercando la proprietà dei termini. • colloca fatti ed eventi nel tempo. • ricostruisce ed elabora successioni. • registra regolarità e cicli temporali • manipola, pianta, raccoglie, seguendo un progetto proprio o di gruppo, oppure istruzioni d'uso ricevute • adopera lo schema investigativo del "chi, che cosa, quando, come, perché?" per risolvere problemi, chiarire situazioni, raccontare fatti, spiegare processi • negozia con gli altri spiegazioni di problemi e individua i modi per verificare quali risultino, alla fine, le più persuasive e pertinenti. • Conta oggetti, immagini, persone. • aggiunge, toglie, valuta la quantità. • ordina e raggruppa per colore, forma, grandezza. <p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parla, descrive, racconta, dialoga con i grandi e i coetanei lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione e scambiandosi domande, informazioni, impressioni, giudizi e sentimenti. • Ascolta, comprende e riesprime narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti. <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegna, dipinge, modella, dà forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo con una varietà creativa di strumenti e materiali, "lasciando traccia" di sé. <p>Il corpo in movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matura competenze di motricità fine e globale • Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni, nella prospettiva della salute e dell'ordine. <p>Il sé e l'altro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità • Rispetta e aiuta gli altri, cercando di capire i loro pensieri, azioni e sentimenti. • rispetta e valorizza il mondo animato ed inanimato che ci circonda • Conosce la propria realtà territoriale (luoghi, storie, tradizioni) e quella di altri bambini. • Lavora in gruppo, discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni 	<p><i>IN AULA O IN LABORATORIO:</i></p> <p>Il bosco, il giardino e gli ambienti naturali Uscite nel bosco e nel giardino in autunno, inverno, primavera. Osservazione, rilevazione tattile, uditiva, visiva, olfattiva nel bosco e nel giardino. Raccolta e classificazione di materiale naturale (foglie, rami, pigne, ... ,). Giochi di <i>frottages</i>. Gli alberi, le piante e le parti che li compongono. I prodotti ricavati dagli alberi: carta e legno. La carta: produzione di carta riciclata, costruzioni di carta, origami, burattini e libri di carta. Il legno: costruzioni di legno. Giochi di manipolazione con segatura, trucioli. Sperimentazione di un semplice laboratorio di falegnameria. Il tempo: i cambiamenti stagionali del giardino, i mesi, la settimana, la giornata scolastica, il giorno e la notte, l'orologio e strumenti per la misurazione del tempo, giochi di luce e buio. Osservazione e confronti con altri ambienti naturali (laguna). Raccolta delle foglie del giardino per la buca del <i>compost</i> e successiva osservazione della trasformazione in <i>humus</i> da utilizzare come fertilizzante nell'orto della scuola.</p> <p>Gli animali del bosco, del giardino e degli ambienti naturali Rappresentazioni grafiche. Racconto di storie. Invenzione di storie. Attività di relazione animale/habitat/alimento.</p> <p>I cibi e l'orto Conversazioni sugli alimenti. Classificazioni dei cibi secondo categorie e caratteristiche nutritive. Diagrammi di flusso relativi alle fasi di preparazioni dei cibi. Costruzione di un ricettario. Rappresentazioni grafiche e pittoriche relative alle esperienze. Rilevazione di gradimento tramite grafici. Preparazione di cibi utilizzando i prodotti raccolti nell'orto scolastico. Allestimento di una bancarella con i prodotti dell'orto. Costruzioni di burattini utilizzando gli alimenti.</p> <p>Giochi logici I numeri e la quantità, contare, aggiungere, togliere. Raggruppamenti per forma, colore, grandezza, peso . Il calendario: registrazione del tempo meteorologico. Utilizzo di grafici a colonne per la registrazione di dati.</p> <p><i>NELL'EXTRASCUOLA</i></p> <p>Uscita al bosco Uscita alla fattoria didattica</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO OBIETTIVI PER CAMPI D'ESPERIENZA	ATTIVITA'
<p>I discorsi e le parole Il bambino sviluppa la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico. Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande, i propri ragionamenti e i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, utilizzandolo in modo differenziato e appropriato nelle diverse attività. Racconta, inventa, ascolta e comprende le narrazioni e la lettura di storie, dialoga, discute, chiede spiegazioni e spiega, usa il linguaggio per progettare le attività e per definirne le regole. Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza. Riflette sulla lingua, confronta lingue diverse, riconosce, apprezza e sperimenta la pluralità linguistica e il linguaggio poetico. È consapevole della propria lingua materna. Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Linguaggi, creatività, espressione Il bambino segue con attenzione e con piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...). sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'arte. Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Invente storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione. Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive. Esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività. Formula piani di azione, individualmente e in gruppo, e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare. È preciso, sa rimanere concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro. Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto realizzato. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p>	<p>I discorsi e le parole</p> <ul style="list-style-type: none"> • Parla, describe, racconta, dialoga con i grandi e con i coetanei lasciando trasparire fiducia nelle proprie capacità di espressione e comunicazione e scambiandosi domande, informazioni, impressioni, giudizi e sentimenti. • Ascolta, comprende e ri-esprime narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti. • Individua, su di sé e per gli altri, le caratteristiche che differenziano gli atti dell'ascoltare e del parlare, del leggere e dello scrivere, distinguendo tra segno della parola, dell'immagine, del disegno e della scrittura, tra significante e significato. <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disegna, dipinge, modella, dà forma e colore all'esperienza, individualmente e in gruppo, con una varietà creativa di strumenti e materiali, "lasciando traccia di sé" • Utilizza il corpo e la voce per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, melodie anche col canto, da soli e in gruppo. fabbrica e utilizza strumenti per produrre suoni e rumori, anche in modo coordinato con il gruppo • Sperimenta diverse forme di espressione artistica del mondo interno ed esterno attraverso l'uso di un'ampia varietà di strumenti e materiali, anche multimediali per produzioni singole e collettive. <p>Il corpo in movimento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si muove spontaneamente e in modo guidato, da solo e in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori, musica, indicazioni, ecc. • Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine <p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osserva chi fa qualcosa con perizia per imparare. • aiuta a fare e realizzare lavori e compiti a più mani e con competenze diverse. • Manipola, smonta, seguendo un progetto proprio e di gruppo, oppure istruzioni d'uso ricevute • Elabora progetti propri o in collaborazione, da realizzare con continuità e concretezza <p>Il sé e l'altro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità • Lavora in gruppo, discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni 	<p>IN AULA e IN LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esecuzioni di canti accompagnati da gestualità • Giochi di frottage: il libro del frottage • Racconto di storie e filastrocche • Ricostruzione e rappresentazione grafica di storie in più sequenze • Giochi di rime • Invenzione di codici per la comunicazione • Proposta di materie traccianti (una per volta) e libero utilizzo • Riproduzione di un campionario di segni utilizzando diversi tipi di materie traccianti (tempere, pennarelli, matite, penne biro, pastelli, pastelli a cera, acquerelli, gessi, chine...) • Utilizzo di vari tipi di supporto (carta, cartoncino, carta assorbente, stoffa, legno, ceramica...) • Utilizzo di vari strumenti (pennelli, rulli, spatole, cannuce, spugne, pennini, spazzolini...) • Drammatizzazione di storie • Costruzione di libri (bianco, degli strappi, dei colori, del frottage, delle pieghe, dei tagli, della carta riciclata...) • Utilizzo della biblioteca scolastica <p>GIOCHI MUSICALI</p> <ul style="list-style-type: none"> • vedi programmazione esperta di musica <p>NELL'EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uscite alla biblioteca di quartiere