

ISTITUTO COMPRENSIVO DI FAVARO

SCUOLA STATALE dell'INFANZIA

"ELENA CORNARO"



PROGETTAZIONE delle ATTIVITA' EDUCATIVE DIDATTICHE
Anno scolastico 2007 /2008

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 3 e 5 anni -

sezione 2a (azzurri) - 23 bambini di 3 e 4 anni -

sezione 3a (arancioni) - 23 bambini di 4 e 5 anni -

sezione 4a (rossi) - 25 bambini di 4 anni -

sezione 5a (verdi) - 26 bambini di 3 e 5 anni -

Sono presenti due bambini diversamente abili rispettivamente nelle sezioni 2 e 3

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

sezione 1b (blu) - 28 bambini di 3 e 5 anni -

sezione 2b (gialli) - 27 bambini di 4 e 5 anni

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.*

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)**

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO
<p>OBIETTIVI COGNITIVI L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extrascolastica] per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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.</p> <p>OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI rispetto di sé e degli altri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>adattabilità</p> <ul style="list-style-type: none"> - sa accettare una variazione di programma. <p>autocontrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - in caso di contesa non perde facilmente il controllo e/o evita reazioni emotive eccessive 	<p>IN AULA e IN LABORATORIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 sui concetti topologici(sotto, sopra; dentro, fuori; aperto, chiuso) • 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 <p>NELL'EXTRASCUOLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori proposti dagli esperti dell'istituto • Corso di Acquaticità presso una piscina del territorio (solo alcune classi) • Percorsi esterni la scuola a piedi e in bicicletta secondo le regole della strada con esperti dell'Associazione "Coppi Gazzera" e Vigili Urbani 	<p>Il corpo in movimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si muove e si orienta e si appropria dello spazio circostante e nel gioco 2. Controlla gli schemi motori dinamici di base: camminare, correre, saltare 3. Adatta i suoi schemi dinamici allo spazio disponibile 4. Imita correttamente i movimenti osservati 5. Conosce e sa usare strumenti e materiali motori 6. E' autonomo nella cura della propria personali 7. Utilizza ed ha cura del materiale comune 8. Rappresenta graficamente la figura umana (omino testone) 9. Sviluppa abilità di motricità fine e globale <p>I discorsi e le parole</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Parla, descrive, racconta dialoga con i grandi e con i coetanei 11. Ascolta e comprende narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti ed esperienze personali <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Disegna, dipinge, modella, dà colore all'esperienza individuale o in gruppo con varietà di strumenti e materiali <p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Tocca, guarda, ascolta e verbalizza le sensazioni con termini appropriati 14. Discrimina e raggruppa per colore, forma, grandezza 15. Ricostruisce successioni temporali (prima- dopo) 16. colloca se stesso in situazioni spaziali (sotto-sopra, dentro-fuori) 17. ed esegue percorsi 18. Manipola seguendo istruzioni <p>Il sé e l'altro</p> <ol style="list-style-type: none"> 19. Rafforza l'autonomia, la stima di sé 20. Riconosce la propria identità di genere 21. Condivide i materiali con i compagni 22. rispetta le regole dei giochi 23. Partecipa ai giochi di gruppo 24. Supera paure in ambiente nuovo

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO
<p>OBIETTIVI COGNITIVI L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extrascolastica] per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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.</p> <p>OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI rispetto di sé e degli altri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>adattabilità</p> <ul style="list-style-type: none"> - sa accettare una variazione di programma. <p>autocontrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - in caso di contesa non perde facilmente il controllo e/o evita reazioni emotive eccessive 	<p>IN AULA e IN LABORATORIO:</p> <p>I semi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazione e confronto di vari tipi di seme per rilevarne le caratteristiche • Semina in cassetta e vaso • Osservazione e ricostruzione delle fasi di crescita delle piante (prima/dopo) in due sequenze <p>I cibi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Racconti di storie inerenti cibi, alimenti e prodotti dell'orto • Drammatizzazione delle storie • Rappresentazioni grafico pittoriche • Costruzione di burattini utilizzando verdura e frutta • invenzione e memorizzazione di filastrocche sugli alimenti • Giochi motori tipo: " il lupo mangia frutta" • Raccolta dei prodotti dell'orto • Osservazione e assaggio di verdura, frutta e alimenti per rilevarne le caratteristiche • giochi sensoriali (dolce/amaro/, salato/non salato, aspro, odori) • preparazione di semplici ricette con le verdure dell'orto <p>GLI ANIMALI DEL GIARDINO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca ed osservazione degli animali del giardino • racconto ed invenzione di storie • rappresentazioni grafico pittoriche <p>GLI ANIMALI DELLA FATTORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi di relazione animale-habitat • giochi di corrispondenza animale-alimento <p>NELL'EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • uscite inerenti le attività proposte 	<p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tocca, guarda, annusa, assaggia qualcosa e dice che cosa ha toccato, visto, odorato, gustato 2. Ricostruisce successioni (prima-dopo) 3. Manipola qualcosa seguendo istruzioni d'uso ricevute 4. Raggruppa oggetti per colore, forma, grandezza <p>I discorsi e le parole</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Parla, descrive, racconta, dialoga con i grandi e con i coetanei 6. Ascolta narrazioni di fiabe, favole, storie e racconti <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Disegna dipinge e dà colore all'esperienza individualmente e in gruppo con una varietà di strumenti e materiali <p>Il corpo in movimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Matura competenze di motricità fine e globale 9. Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni <p>il sé e l'altro</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Rafforza l'autonomia 11. Rispetta e aiuta gli altri 12. Rispetta e valorizza il mondo animato e inanimato che lo circonda 13. Lavora in gruppo 14. Collabora con i compagni

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO
<p>OBIETTIVI COGNITIVI L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extrascolastica] per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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.</p> <p>OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI rispetto di sé e degli altri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>adattabilità - sa accettare una variazione di programma.</p> <p>autocontrollo - in caso di contesa non perde facilmente il controllo e / o evita reazioni emotive eccessive</p>	<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 • Manipolazione di materiale naturale nelle scatole azzurre e invenzione di brevi storie • 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 	<p>I discorsi e le parole</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ascolta, comprende facili storie e narrazioni 2. Racconta esperienze personali <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Sperimenta varie tecniche espressive in modo libero e su consegna 4. conosce e rappresenta usando diverse tecniche 5. usa la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento di tutto il corpo 6. accompagna un canto con il movimento del corpo 7. utilizza strumenti per produrre suoni e rumori <p>Il corpo in movimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Si muove spontaneamente e 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> <ol style="list-style-type: none"> 9. Esplora, osserva e mostra disponibilità a manipolare materiali diversi 10. tocca,guarda, ascolta, fiuta, assaggia qualcosa e dice che cosa ha toccato, visto, udito, odorato, gustato con proprietà di termini <p>Il sé e l'altro</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. Rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità 12. Si relaziona e condivide esperienze con gli altri 13. rispetta l'ambiente e i materiali

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO
<p>OBIETTIVI COGNITIVI L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extrascolastica] per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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.</p> <p>OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI rispetto di sé e degli altri</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>adattabilità</p> <ul style="list-style-type: none"> - sa accettare una variazione di programma. <p>Autocontrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - in caso di contesa non perde facilmente il controllo e / o evita reazioni emotive eccessive 	<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 camminare • Giochi sullo schema motorio del correre • Giochi sullo schema motorio del saltare • giochi sugli schemi motori strisciare e rotolare • giochi di equilibrio e di arrampicata con esperti del C.A.I. Di Venezia • Esecuzione di percorsi a difficoltà crescente e labirinti • Conoscenza di un' altro sport acquatico: il canottaggio in laguna. • Corsa e percorsi ad ostacoli, movimenti e percorsi con consegne topologiche, giochi di destrezza con riferimenti topologici; giochi di equilibrio e di arrampicata (esperienze con esperti del C.A.I. Di Mestre) gare con movimenti di destrezza e abilità . • Percorsi all'interno e all'esterno della scuola a piedi e con l'utilizzo della bicicletta nel rispetto delle regole stradali (collaborazione con esperti dell'Associazione Coppi Gazzera e i Vigili Urbani di Favaro) • Giochi regolati dalle varianti temporali: prima/dopo giochi di regole, di collaborazione e cooperazione, abilità e destrezza. • Conversazioni di gruppo • rievocazioni di esperienze motorie • Racconto di storie • Costruzioni di labirinti in tre dimensioni con pannelli ad altezza di bambino • Rappresentazioni grafiche di percorsi e labirinti • Proposta di schede con percorsi e labirinti • rappresentazioni grafico pittoriche libere e guidate • rappresentazioni grafiche in sequenza • Costruzione di labirinti di piccole dimensioni, con listelli di legno, costruzioni e/o con altro materiale di recupero • giochi fondati su quantificatori poco/tanto • giochi di classificazione degli oggetti • giochi a coppie, di gruppo e a squadre • giochi collaborativi • giochi con semplici regole <p>NELL'EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioco rugby presso il campo sportivo del territorio • Percorsi esterni la scuola a piedi e in bicicletta secondo le regole della strada con esperti dell'Associazione "Coppi Gazzera" e Vigili Urbani • corso di acquaticità: giochi di spostamento nell'acqua, di respirazione, di galleggiamento • Esperienza con gli esperti ed utilizzo di Dragon Boat. 	<p>Il corpo in movimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. controlla gli schemi statici e dinamici di base: camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare 2. si mantiene in equilibrio dopo aver assunto posture diverse 3. coordina il movimento degli arti superiori e arti inferiori 4. colloca sé stesso e gli oggetti nello spazio in riferimento ai concetti topologici: sotto-sopra; davanti-dietro; dentro-fuori; in alto-in basso 5. stabilisce relazioni spaziali: aperto/chiuso 6. Rispetta un ordine sequenziale di movimenti su consegna dell'insegnante o esperto 7. Esegue spostamenti e percorsi prestabiliti in ambienti diversi 8. si sposta autonomamente eseguendo percorsi con mezzi diversi 9. Effettua cambi di direzione 10. coordina movimenti oculo-manuali 11. è autonomo nella cura del corpo <p>I discorsi e le parole</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. racconta esperienze inerenti le attività 13. Inventa brevi storie inerenti le attività 14. Descrive verbalmente un percorso in sequenza (3) 15. Denomina concetti topologici 16. verbalizza la posizione degli oggetti dislocati nello spazio di gioco <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ol style="list-style-type: none"> 17. Utilizza in modo corretto il simbolo freccia 18. rappresenta graficamente il simbolo freccia 19. Rappresenta graficamente un gioco motorio, un percorso o un labirinto 20. Utilizza simboli concordati dal gruppo 21. rappresenta graficamente il proprio corpo (testa, tronco, arti) 22. Si rappresenta collocato nel contesto di gioco 23. utilizza il proprio corpo o le sue parti per lasciare tracce <p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ol style="list-style-type: none"> 24. Costruisce con materiale strutturato e non , oggetti inerenti le attività 25. Allestisce l'ambiente in modo autonomo per ricreare esperienze vissute 26. si pone domande circa strategie di gioco 27. raggruppa oggetti secondo quantità 28. raggruppa oggetti secondo uno o più attributi (forma, colore, dimensione, spessore, peso) <p>Il sé e l'altro</p> <ol style="list-style-type: none"> 29. Rafforzare l'identità, 30. Rispetta le regole dei giochi 31. collabora con i compagni per la riuscita di un gioco 32. aiuta chi è in difficoltà 33. riconosce l'aiuto degli altri

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO
<p>OBIETTIVI COGNITIVI L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extrascolastica] per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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.</p> <p>OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI rispetto di sé e degli altri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>adattabilità</p> <ul style="list-style-type: none"> - sa accettare una variazione di programma. <p>autocontrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - in caso di contesa non perde facilmente il controllo e / o evita reazioni emotive eccessive 	<p style="text-align: center;">IN AULA</p> <p>I cibi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • conversazioni sugli alimenti; • Preparazione di semplici cibi utilizzando i prodotti raccolti; • Diagrammi di flusso relativi alle fasi di preparazioni dei cibi; • rappresentazioni grafiche e pittoriche relative alle esperienze; • costruzioni di burattini utilizzando gli alimenti; • racconti di storie e filastrocche sugli alimenti; • giochi sensoriali con frutta e verdura; • rilevazione di gradimento tramite grafici; • giochi di drammatizzazione; • giochi motori: "il lupo mangia-frutta"; <p style="text-align: center;">IN LABORATORIO</p> <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; • Colture 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 style="text-align: center;">NELL'EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oasi "Dune degli Alberoni" del WWF • Altre uscite inerenti le attività proposte 	<p style="text-align: center;">OBIETTIVI di APPRENDIMENTO</p> <p style="text-align: center;">La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. osserva con attenzione, per imparare a realizzare lavori 2. classifica alimenti secondo caratteristiche percettive (gusto, tatto, odorato, vista) 3. riordina eventi in tre sequenze 4. manipola , pianta, raccoglie seguendo istruzioni d'uso ricevute 5. prepara ricette seguendo istruzioni 6. ordina per grandezza 7. raggruppa per colore, forma 8. si chiede perché e cerca di dare risposte 9. registra regolarità e cicli temporali <p style="text-align: center;">I discorsi e le parole</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. descrive un fatto o un evento 11. raccontare esperienze vissute 12. dialoga con i grandi e i coetanei scambiandosi domande, informazioni 13. utilizza termini appropriati <p style="text-align: center;">Linguaggi, creatività, espressione</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. rappresenta esperienze utilizzando materiali diversi <p style="text-align: center;">Il corpo in movimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 15. Matura competenze di motricità fine e globale 16. Curare l'ambiente e i materiali comuni <p style="text-align: center;">Il sé e l'altro</p> <ol style="list-style-type: none"> 17. Rafforza l'autonomia, la stima di sé, 18. Rispetta e aiuta gli altri; 19. rispetta il mondo animato che ci circonda 20. Conosce la propria realtà territoriale (luoghi, storie, tradizioni) e quella di altri bambini. 21. Lavora in gruppo 22. collabora con il gruppo

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO
<p>OBIETTIVI COGNITIVI L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extrascolastica] per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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.</p> <p>OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI rispetto di sé e degli altri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>adattabilità - sa accettare una variazione di programma.</p> <p>Autocontrollo - in caso di contesa non perde facilmente il controllo e / o evita reazioni emotive eccessive</p>	<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 (su carta, cartoncino, carta assorbente, stoffa, legno, ceramica ecc.) • Utilizzo di vari strumenti: pennelli, rulli, spatole, cannuce, spugne, chiodi, pennini, ecc. • Giochi di frottage <p>IN LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esecuzioni di canti accompagnate da gestualità (con le mani, i piedi, 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 	<p>I discorsi e le parole</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pronuncia le parole in modo comprensibile 2. formula frasi di senso compiuto 3. ascolta narrazioni lette o raccontate 4. comprende le narrazioni <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. disegna, dipinge, modella, con una varietà di strumenti e materiali lasciando traccia di sé 6. utilizza il corpo e la voce per riprodurre ed inventare suoni 7. riproduce canti e melodie 8. utilizza e costruisce strumenti 9. riproduce suoni con gli strumenti 10. accetta di partecipare a drammatizzazioni <p>La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. colloca persone, fatti ed eventi nel tempo (tre sequenze) 12. elabora progetti propri o in gruppo 13. utilizza forme diverse di documentazione per ricordare o ricostruire fatti ed eventi <p>Il corpo in movimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. matura competenze di motricità fine 15. si muove spontaneamente esprimendosi in base a suoni, rumori, musica 16. si muove in modo guidato in base a suoni, ritmi, musica, indicazioni... 17. Esprime emozioni attraverso il corpo 18. riproduce movimenti per creare danze <p>Il sé e l'altro</p> <ol style="list-style-type: none"> 19. Lavora in gruppo 20. Riconosce momenti e situazioni che suscitano sentimenti diversi (paura, stupore, simpatia...)

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO
<p>OBIETTIVI COGNITIVI L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extrascolastica] per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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.</p> <p>OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI rispetto di sé e degli altri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>adattabilità</p> <ul style="list-style-type: none"> - sa accettare una variazione di programma. <p>autocontrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - in caso di contesa non perde facilmente il controllo e / o evita reazioni emotive eccessive 	<p>IN AULA:</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 grafico pittorico 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 <p>IN LABORATORIO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori proposti dalle insegnanti coordinate da un esperto dell'istituto; • Attività motoria a scuola: giochi di coordinazione motoria mani/piedi (camminare /lanciare) • 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"> • nuoto • rugby • canottaggio • C.A.I. • Giornata della bicicletta 	<p>Il corpo in movimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Si muove spontaneamente e in modo guidato, da solo e in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori, simboli, musica indicazioni ecc.. 2. 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 3. Rappresenta in modo completo e strutturato la figura umana; interiorizza e rappresenta il proprio corpo, fermo e in movimento; 4. matura competenze di motricità fine e globale. 5. Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine 6. 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> <ol style="list-style-type: none"> 7. 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> <ol style="list-style-type: none"> 8. Utilizza il corpo e la voce per imitare, riprodurre, inventare suoni, rumori, da soli o in gruppo. 9. 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> <ol style="list-style-type: none"> 10. Localizza e colloca se stesso oggetti e persone in situazioni spaziali, 11. esegui percorsi o organizza spazi sulla base di indicazioni verbali e/o non verbali, 12. 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. 13. Conta oggetti, immagini, persone; 14. aggiunge, toglie e valuta la quantità; 15. ordina e raggruppa per colore, forma, grandezza ecc... 16. Elabora progetti propri o in collaborazione da realizzare con continuità e concretezza. <p>Il sé e l'altro</p> <ol style="list-style-type: none"> 17. Lavora in gruppo, discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni. 18. Rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità.

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO
<p>OBIETTIVI COGNITIVI L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extrascolastica] per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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.</p> <p>OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI rispetto di sé e degli altri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>adattabilità</p> <ul style="list-style-type: none"> - sa accettare una variazione di programma. <p>autocontrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - in caso di contesa non perde facilmente il controllo e / o evita reazioni emotive eccessive 	<p style="text-align: center;">IN AULA:</p> <p>I semi Presentazione, discussione, osservazione di semi vari; Previsioni sulla semina e sulla germinazione; Confronti e classificazioni di semi per rilevarne le caratteristiche; Ricostruzione delle fasi di crescita delle piante;</p> <p>I cibi 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 elaborazione di un menù cartaceo ad immagini leggibile dai bambini; invenzione di rime utilizzando i nomi di frutta e verdura;</p> <p>Gli animali del giardino Attività di relazione animale/habitat/alimento rappresentazioni grafiche racconto di storie invenzione di storie costruzione di libri in foglio</p> <p style="text-align: center;">IN LABORATORIO:</p> <p>I semi Semina e piantumazione di verdura e ortaggi nell'orto; Cura delle piantine durante il periodo di crescita; Raccolta di semi dalla frutta e dalla verdura dell'orto; Individuazione di variabili inerenti luce e buio (colture alla luce e/o al buio); costruzione di un erbario;</p> <p>I cibi il percorso del cibo nel proprio corpo; Raccolta dei prodotti dell'orto; preparazione di cibi utilizzando i prodotti raccolti; allestimento di una bancarella con i prodotti dell'orto; costruzioni di giochi logici (domino, puzzle); costruzioni di burattini utilizzando gli alimenti; giochi sensoriali con gli alimenti; gioco del ristorante: preparazione di semplici cibi da offrire ai compagni della sezione vicina; giochi di drammatizzazione; giochi motori: "il lupo mangia-frutta"; gioco: "arriva un bastimento carico di..." la macchina che opera trasformazioni...; Gli animali del giardino ricerca ed osservazione di animali del giardino scolastico Allestimento di ambienti adatti ad accoglierli</p> <p style="text-align: center;">NELL'EXTRASCUOLA:</p> <p>Uscite alle fattorie didattiche Oasi "Dune degli Alberoni" del WWF</p>	<p style="text-align: center;">La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tocca, guarda, annusa, assaggia qualcosa e dice che cosa si è toccato, visto, odorato, gustato, ricercando la proprietà dei termini; 2. colloca fatti ed eventi nel tempo; 3. ricostruisce ed elabora successioni; 4. registra regolarità e cicli temporali 5. manipola, pianta, raccoglie, seguendo un progetto proprio o di gruppo, oppure istruzioni d'uso ricevute 6. adopera lo schema investigativo del "chi, che cosa, quando, come, perché?" per risolvere problemi, chiarire situazioni, raccontare fatti, spiegare processi 7. negozia con gli altri spiegazioni di problemi e individua i modi per verificare quali risultino, alla fine, le più persuasive e pertinenti. 8. Conta oggetti, immagini, persone; 9. aggiunge, toglie, valuta la quantità; 10. ordina e raggruppa per colore, forma, grandezza. <p style="text-align: center;">I discorsi e le parole</p> <ol style="list-style-type: none"> 11. 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. 12. Ascolta, comprende e riesprime narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti. <p style="text-align: center;">Linguaggi, creatività, espressione</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. 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 style="text-align: center;">Il corpo in movimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Matura competenze di motricità fine e globale 15. Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni, nella prospettiva della salute e dell'ordine. <p style="text-align: center;">Il sé e l'altro</p> <ol style="list-style-type: none"> 16. Rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità 17. Rispetta e aiuta gli altri, cercando di capire i loro pensieri, azioni e sentimenti; 18. rispetta e valorizza il mondo animato ed inanimato che ci circonda 19. Conosce la propria realtà territoriale (luoghi, storie, tradizioni) e quella di altri bambini. 20. Lavora in gruppo, discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni

OBIETTIVI FORMATIVI d'ISTITUTO	ESPERIENZE DIDATTICHE DISCIPLINARI	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO
<p>OBIETTIVI COGNITIVI L'alunno mostra di saper richiamare autonomamente conoscenze e abilità disciplinari [in contesti d'aula, di laboratorio, di realtà extra-scolastica] per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>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.</p> <p>OBIETTIVI SOCIALI ED EMOTIVO-AFFETTIVI rispetto di sé e degli altri:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>adattabilità</p> <ul style="list-style-type: none"> - sa accettare una variazione di programma. <p>autocontrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> - in caso di contesa non perde facilmente il controllo e / o evita reazioni emotive eccessive 	<p style="text-align: center;">IN AULA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esecuzioni di canti accompagnati da gestualità • Giochi di frottage; il libro del frottage • Racconto di storie • Conversazione su fatti della storia che il bambino ritiene più importanti • Ricostruzione e rappresentazione grafica della storia in più sequenze • Giochi di rime • Invenzione di codici per la comunicazione <p style="text-align: center;">IN LABORATORIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caccia al rumore (ricerca di rumori/suoni nell'ambiente circostante) • Giochi motori e danze con cambiamenti ritmici con alternanze di silenzio/ suono o rumore • Racconti animati con associazione di suono/parola/movimento • Giochi con strumenti musicali e parti del corpo per produrre suoni • Gioco del direttore d'orchestra • Produzione di ritmi diversi in movimento seguendo una base musicale • Giochi di lettura e scrittura di ritmi su pentagrammi disegnati per terra e sulla carta • Giochi vari con strumenti musicali • Esecuzione di danze su basi musicali di vario tipo • Costruzione di strumenti musicali con materiali di recupero per formare piccole orchestre • 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 style="text-align: center;">NELL'EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uscite alla biblioteca di quartiere 	<p style="text-align: center;">I discorsi e le parole</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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. 2. Ascolta, comprende e ri-esprime narrazioni lette o improvvisate di fiabe, favole, storie, racconti e resoconti. 3. 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 style="text-align: center;">Linguaggi, creatività, espressione</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. 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" 5. 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 6. 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 style="text-align: center;">Il corpo in movimento</p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Si muove spontaneamente e in modo guidato, da solo e in gruppo, esprimendosi in base a suoni, rumori, musica, indicazioni, ecc. 8. Cura in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine <p style="text-align: center;">La conoscenza del mondo (ordine, misura, spazio, tempo, natura)</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Osserva chi fa qualcosa con perizia per imparare; 10. aiuta a fare e realizzare lavori e compiti a più mani e con competenze diverse. 11. Manipola, smonta, seguendo un progetto proprio e di gruppo, oppure istruzioni d'uso ricevute 12. Elabora progetti propri o in collaborazione, da realizzare con continuità e concretezza <p style="text-align: center;">Il sé e l'altro</p> <ol style="list-style-type: none"> 13. Rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità 14. Lavora in gruppo, discutendo per darsi regole di azione, progettando insieme e imparando sia a valorizzare le collaborazioni, sia ad affrontare eventuali defezioni