

ISTITUTO COMPRENSIVO DI FAVARO

SCUOLA STATALE dell'INFANZIA

"ELENA CORNARO"



PROGETTAZIONE delle ATTIVITA' EDUCATIVE DIDATTICHE
Anno scolastico 2008 /2009

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) - 28 bambini di 3 e 4 anni -

sezione 2a (azzurri) - 24 bambini di 4 e 5 anni -

sezione 3a (arancioni) - 25 bambini di 3 e 5 anni -

sezione 4a (rossi) - 26 bambini di 5 anni -

sezione 5a (verdi) - 28 bambini di 3 e 4 anni -

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

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

sezione 1b (blu) - 28 bambini di 3 e 4 anni -

sezione 2b (gialli) - 28 bambini di 3 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.*

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)**

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:** è 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"> • Parla, descrive, racconta dialoga con i grandi e con i coetanei • Ascolta ed esegue le consegne • denomina e materiali motori utilizzati <p>Linguaggi, creatività, espressione</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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> <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, con, 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 l'esperto • 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

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</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</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricerca ed osservazione degli animali del giardino • racconto ed invenzione di storie • rappresentazioni grafico pittoriche • giochi di relazione animale-habitat • giochi di corrispondenza animale-alimento <p>area logica</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi di classificazione e raggruppamento con materiali diversi • costruzione di semplici calendari (es. scansione della giornata) <p>NELL'EXTRASCUOLA uscite inerenti le attività proposte</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 • nelle rappresentazioni, utilizza diverse tecniche grafico-pittoriche-plastiche • 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"> • • afforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità • • i 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 • 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

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI di APPRENDIMENTO PER CAMPI DI ESPERIENZA	ATTIVITÀ
<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 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 • Esegue 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 • Verbalizza la posizione degli oggetti dislocati nello spazio di gioco <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, peso) 	<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 • Giochi sullo schema motorio del correre • Giochi sullo schema motorio del saltare • giochi sugli schemi motori dello strisciare e del 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 e abilità con riferimenti topologici; • 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 la Polizia Municipale di Favaro); • Giochi regolati dalle varianti temporali: prima/dopo ; • Conversazioni di gruppo; • Rievocazioni di esperienze motorie; • Racconto di storie; • Costruzioni di labirinti in tre dimensioni con pannelli ad altezza di bambino; • 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"> • Attività motoria con l'esperto • 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 con esperti dell'Associazione "Coppi Gazzera" e Polizia Municipale; • 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 alimenti classifica alimenti secondo caratteristiche percettive (gusto, tatto, odorato, vista) 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 delle piante e 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 i 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 Curare 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 la propria realtà territoriale (luoghi, storie, tradizioni) e quella di altri bambini. Lavora e collabora con il gruppo 	<p>IN AULA</p> <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>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>NELL'EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> Uscite inerenti le attività proposte (fattorie didattiche)

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. Invento 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</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ (ordine, misura, spazio, tempo, natura) • 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 accompagnate 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 • Uscita presso l'Auditorium di Favaro

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"> - 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 • rugby • dragon-boat • C.A.I. • Giornata della bicicletta ed educazione stradale

<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER CAMPI DI ESPERIENZA</p>	<p>ATTIVITA'</p>
<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"> • 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>IN AULA O IN LABORATORIO:</p> <p>Il bosco Uscita al bosco in autunno, inverno, primavera Rilevazione tattile, uditiva, visiva, olfattiva all'interno del bosco Raccolta e classificazione del materiale raccolto Giochi di frottages L'albero e le sue parti I prodotti ricavati dall'albero: carta e legno La carta: produzione di carta riciclata, costruzioni di carta, origami, burattini e libri di carta, visita alla cartiera Il legno: costruzioni di legno Giochi di manipolazione con segatura, trucioli Laboratorio di falegnameria con esperti Il tempo: i cambiamenti stagionali del bosco, 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 il giardino scolastico Raccolta delle foglie del giardino per la buca del compost e successiva osservazione della trasformazione in humus da utilizzare come fertilizzante nell'orto</p> <p>Gli animali del giardino e del bosco Rappresentazioni grafiche Racconto di storie Invenzione di storie Costruzione di libri in foglio Attività di relazione animale/habitat/alimento Uscita alla fattoria didattica Laboratorio "dal latte al formaggio"</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 Preparazione di cibi utilizzando i prodotti raccolti nell'orto scolastico Allestimento di una bancarella con i prodotti dell'orto; Costruzioni di giochi logici (domino, puzzle); Costruzioni di burattini utilizzando gli alimenti;</p> <p>Giochi logici I numeri e la quantità, contare, aggiungere, togliere, Raggruppamenti per forma, colore, grandezza, il peso Il calendario: registrazione del tempo meteorologico Utilizzo di grafici a colonne per la registrazione di dati</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, utilizzando 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. 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 esperto di musica <p>NELL'EXTRASCUOLA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uscite alla biblioteca di quartiere