

ISTITUTO ROVANI
SESTO SAN GIOVANNI

Progetto annuale Scuole d'Infanzia



Scuola d'Infanzia Primavera
Scuola dell'infanzia Vittorino da Feltre

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

ANALISI DELLA SITUAZIONE SOCIOCULTURALE SCUOLA DELL'INFANZIA PRIMAVERA a.s. 2018/19

Sezione A: 26 alunni

Sezione B: 20 alunni

Sezione C: 21 alunni

Sezione D: 22 alunni

Sezione E: 26 alunni

Docenti di sezione n°11

Docenti di sostegno n°3

Totale bambini iscritti: 115

Bambini stranieri:91

Bambini con abilità diverse:5

Bambini che non si avvalgono della religione cattolica:52

Bambini iscritti al doposcuola a carico dell'ente locale:20

*Si rimanda al PTOF di Istituto per la presentazione del
contesto socio-culturale e dell'utenza*

ANALISI DELLA SITUAZIONE SOCIOCULTURALE SCUOLA DELL'INFANZIA VITTORINO DA FELTRE

Sezione A: alunni 25
Sezione B: alunni 23
Sezione C: alunni 21
Sezione D: alunni 20
Sezione E: alunni 20
Sezione E: alunni 22

Docenti di sezione n° 13
Docenti di sostegno n° 5

Totale bambini iscritti: 130

Bambini stranieri: 82 di cui 4 coppie miste

Bambini con abilità diverse: 10

Bambini che non si avvalgono della religione cattolica: 36

Bambini iscritti al doposcuola a carico dell'ente locale: 13

Il presente progetto è il prodotto di una condivisione educativa, didattica e metodologica realizzata negli anni tra i docenti dei plessi "Vittorino Da Feltre" e "Primavera", Scuole d'Infanzia dell'Istituto Rovani.

La finalità generale del progetto e le parti teoriche e descrittive di tipo metodologico/didattico sono comuni; vengono invece progettate in forma differenziata i percorsi, gli eventi, la definizione del personaggio guida... al fine di dare spazio sia all'atto creativo del gruppo docenti di ciascun plesso, che la formulazione di risposte ai bisogni più specifici degli alunni appartenenti alle due realtà scolastiche.

Il progetto delle Scuole d'Infanzia dell'Istituto Rovani persegue durante questo anno scolastico la seguente finalità generale:

Sviluppo dell'identità personale

Si pone quindi l'obiettivo di dare risposta alla domanda fondamentale di ogni essere umano:

"Chi sono io?"

proponendola in forma semplice, essenziale e collegata alla dimensione infantile propria di questo ordine di scuola, nonché alle esperienze alle quali i bambini e le bambine possono attingere:

Le esperienze indagheranno i seguenti contenuti fondamentali:

- *Sviluppo dell'identità personale nelle diverse aree di esperienza (identità corporea, emotivo/affettiva, sociale, affettivo/relazionale, cognitiva...)*
- *Consapevolezza dei propri talenti individuali*
- *Sviluppo della consapevolezza della propria unicità e del proprio valore*
- *Conoscenza e apprezzamento del valore dell'altro*
- *Sviluppo dell'autostima*

DALLE INDICAZIONI NAZIONALI

"La scuola dell'infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea. Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli."

NUCLEO TEMATICO DEL PROGETTO

Nell'effettuare una sintesi tra la ricerca sui processi di costruzione dell'identità personale e la normativa scolastica, relativa all'educazione allo sviluppo dell'identità personale, si è delineato un percorso curricolare che vede al centro del processo della crescita dei bambini e delle bambine lo

SVILUPPO DELL'AUTOSTIMA

L'autostima è una componente fondamentale all'interno della vita sociale di un individuo, essa costituisce il trampolino di lancio da cui partire per imparare a prendersi cura di se stessi, per riconoscere e realizzare i propri bisogni e per la realizzazione esistenziale.

L'autostima è il risultato di un processo alquanto fragile e sofisticato che si dispiega già a partire dai primi anni di vita. Buona parte di questo processo dipende dal mondo che circonda il bambino: pur non essendo un foglio completamente bianco, durante la prima infanzia l'essere umano si presenta come estremamente sensibile agli stimoli ambientali e incredibilmente predisposto ad assorbire e rendere propri tutti gli atteggiamenti con cui viene a contatto.

Questa particolare predisposizione alla ricettività conferisce alla famiglia e a noi insegnanti un ruolo di primo piano nella formazione dell'autostima individuale di ogni bambino, esigendo che ci si rivolga al piccolo nella maniera più utile perché questa si sviluppi in maniera sana ed efficace.

*Offrire ai bambini e alle bambine la possibilità di sviluppare e migliorare la capacità di amarsi e di possedere un certo livello di stima di sé, contribuirà a **garantire la sua identità sociale.***

*I fattori che più influiscono sulla formazione dell'autostima individuale appartengono al settore delle relazioni interpersonali, in quanto è proprio **attraverso il confronto che si modella il concetto di se stessi e il proprio valore all'interno del gruppo.** Gli ambiti sociali con cui un bambino ha la possibilità di confrontarsi sono principalmente due, ossia la scuola e la famiglia: all'interno di questi ambiti egli si relaziona su campi diversi con persone dalle caratteristiche differenti.*

In questi ambienti il bambino sviluppa un giudizio di sé basato per lo più sui riscontri che riesce a ottenere sul livello sociale (la considerazione che gli altri bambini hanno di lui), sul livello fisico (il rimando di chi lo circonda riguardo il suo aspetto, il confronto tra le sue fattezze e quelle dei modelli a cui si riferisce), e sul livello intellettuale (il rimando degli altri riguardo le sue capacità nello

svolgere dei compiti assegnati).

L'intersecarsi di questi rimandi esterni con la sua sensibilità e con la percezione che il bambino ha del mondo esterno, portano alla configurazione della sua personale immagine di sé.

Noi insegnanti abbiamo ampie possibilità di contribuire ad un corretto sviluppo dell'autostima del bambino:

- ci collochiamo nella relazione con **l'obiettivo di fargli assumere un'immagine di sé quanto più oggettiva possibile, rendendolo cosciente dei propri limiti e delle proprie imperfezioni per insegnandogli ad amarsi "così come egli è"**
- **coinvolgiamo i bambini e le bambine nelle decisioni: avere la possibilità di esprimere le proprie idee riguardo ad un determinato argomento permetterà loro di rafforzare la fiducia in se stessi, sviluppando, parallelamente, il sentimento di responsabilità.**

La condizione indispensabile perché i nostri alunni possano coltivare in maniera corretta la propria autostima è che **le persone con cui sono portati a confrontarsi siano in grado di provare stima tanto verso le proprie capacità quanto verso quelle dei piccoli: essi apprendono per imitazione anche ad amare se stessi.**

Focalizzarci quest'anno sullo sviluppo dell'autostima, come nucleo principale della costruzione dell'Identità Personale, ha anche lo scopo di aiutare i bambini e le bambine a maturare risorse esistenziali che li rafforzino e grazie alle quali sapere, sempre, che **i fallimenti sono possibili, ma altrettanto possibile è rialzarsi e, imparando anche da questi, procedere con sicurezza e fiducia nel cammino della vita.**

Scuola dell'infanzia Primavera

Cornelio: un amico che ci aiuta a conoscere meglio noi stessi

Questo progetto si propone di affrontare, come nucleo fondamentale, il tema dell'identità personale, intesa come:

- maturazione nei diversi campi di esperienza: identità corporea, emotivo/affettiva, sociale, affettivo/relazionale, cognitiva;
- sviluppo dell'autostima;
- ricerca, riconoscimento, coltivazione e consapevolezza dei talenti individuali;
- sviluppo della consapevolezza della propria unicità/valore;
- conoscenza e apprezzamento del valore altrui.

Nel momento in cui ognuno conosce e ri-conosce il proprio essere unico ed irripetibile, è infatti possibile mettersi in contatto con gli altri e comprendere che ciascuno è portatore di un'identità personale peculiare. Le esperienze scolastiche si svolgeranno in un clima di ascolto reciproco e di estrema ricettività agli stimoli ed alle evocazioni generate dagli eventi organizzati, diventando così momenti gioiosi, divertenti, globali, in risposta alle istanze di crescita ed ai bisogni di tutti e di ciascuno.

Nucleo principale del progetto è la conoscenza di sé, finalità che si intende perseguire attraverso diverse proposte ludiche, espressive, rievocative.

Perché il gioco?

...Perché è il mezzo attraverso cui il bambino, in forma privilegiata, sviluppa integralmente la personalità, in particolare, giocando, sviluppa le proprie potenzialità intellettive, affettive e relazionali. Giocare è fondamentale per lo sviluppo intellettuale del bambino, perché nel coinvolgimento che crea, sorprende se stesso e nella sorpresa acquisisce nuove modalità per entrare in relazione con il mondo esterno.

...Perché ogni bambino, giocando, si ritrova e si conosce, riesce a liberare la propria mente da contaminazioni esterne, quale può essere il giudizio altrui, e ha la possibilità di scaricare la propria istintualità ed emotività

...Perché attraverso il gioco incomincia a comprendere il valore delle regole, che cosa si può o non si può fare con le persone e con le cose, si rende conto dell'esistenza delle leggi del caso e della probabilità e di regole di comportamento che vanno rispettate.

...Perché l'esperienza del gioco insegna al bambino ad essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità; è un processo attraverso il quale diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare le legittime esigenze di queste sue due realtà.

...Perché nel gioco, sia individuale che socializzato, ciascun bambino è profondamente in contatto con se stesso, in una condizione di gioiosa integrità, in cui il corpo, il movimento, le emozioni e le capacità cognitive sono attive e presenti in forma totale. Egli, in questa condizione, esprime il massimo livello di autenticità, fiducia, apertura, condizioni essenziali allo sviluppo di ogni capacità.

Nel corso di questo anno scolastico, il gioco, spontaneo e condotto, sarà uno strumento prezioso per aiutare i bambini a gestire e superare le frustrazioni derivanti dalle piccole sconfitte e difficoltà che potranno incontrare.

Si opererà con attenzione alla relazione adulto/bambino con proposte di gioco specifiche, in base all'età, che offriranno adeguate esperienze in cui sperimentare che "si può perdere"; inoltre si potranno proporre trame narrative adeguatamente calate nel contesto del progetto, creando dialoghi e situazioni stimolo a partire dal personaggio/guida.

*Nel gioco i bambini scoprono le proprie capacità,
conoscono la loro forza e la loro debolezza.*

*Sviluppano risorse essenziali
per gestire la frustrazione
in una forma naturale e spontanea.*

*Conoscono la vita e,
nella gioia,
insieme crescono.*

Perché la libera espressione?

...Perché la libera espressione, intesa anche e soprattutto come assenza di un giudizio rispetto ai risultati delle produzioni grafico-pittoriche e, con essa, un'attenzione al processo, piuttosto che all'esito, rimandano ad un'idea di libertà che dovrebbe caratterizzare le esperienze vissute alla scuola dell'Infanzia: non importa quindi cosa produco, ma come lo produco e cosa ho provato nel realizzarlo;

...Perché la libertà, in ogni ambito di vita, non è mai esente da regole ed esprimersi richiede sempre e comunque di rispettare alcune norme. Questo equilibrio tra libertà e rispetto delle regole rimanda allo stare bene insieme a se stessi e agli altri. Esiste l'individualità personale, con le proprie istanze e bisogni specifici, ma esiste anche la dimensione del "noi" e, per favorire il benessere di ciascuno, ognuno è chiamato a rispettare regole di comportamento ben precise;

Perché la rievocazione?

... Perché ad ogni esperienza concreta è opportuno che segua un momento di riflessione, di rievocazione e di rielaborazione affinché si possa fare tesoro di quanto vissuto.

...Perché rievocare implica fare spazio e mettere ordine nel bagaglio esperienziale di ognuno.

STRUTTURA DEL PROGETTO

1. PERSONAGGIO GUIDA

I bambini saranno accompagnati durante tutto l'anno scolastico da un "personaggio guida", protagonista del libro "Cornelio" di Leo Lionni. Si tratta della storia di un coccodrillo che camminava eretto, riuscendo così a vedere cose che gli altri coccodrilli non potevano vedere. Entusiasta, Cornelio vuole condividere le sue scoperte con gli altri coccodrilli, i quali invece gli rispondono sempre con sufficienza.

Cornelio decide di lasciare il gruppo per andare alla scoperta del mondo e per imparare nuove cose... Sarà allora che imparerà da una scimmia ad appendersi a testa in giù sugli alberi e ancora una volta, entusiasta, tornerà dagli altri coccodrilli i quali, apparentemente, non mostreranno alcun interesse per la cosa, ma, non appena allontanatosi Cornelio, tenteranno di tutto per riuscire anche loro nell'impresa...

La storia di Cornelio costituirà lo spunto per affrontare con i bambini e le bambine le tematiche legate all'identità (io) ed al coraggio di riconoscere e coltivare i propri talenti individuali.

Il coccodrillo si presenterà periodicamente ai bambini, dapprima attraverso il racconto animato della storia e in seguito mediante messaggi, doni e visite.

2. IL PRE-EVENTO

In occasione del Natale, tutte le bambine e i bambini del plesso si ritroveranno nel salone dove avranno modo di incontrare nuovamente il personaggio che li ha accompagnati lo scorso anno scolastico: il corvo Nerone. Quest'ultimo si trova a dover affrontare un problema: purtroppo non ha un albero di Natale e non ha la minima idea di dove trovarlo, né tantomeno di come festeggiare il Natale. Saranno i suoi amici corvi ad aiutarlo: dapprima gli mostrano gli abeti che hanno addobbato, poi annunciano di aver lasciato un albero speciale per Nerone nell'atrio della scuola. Inoltre regalano a Nerone, ai bambini e alle bambine una storia di Natale; infine, chiederanno loro di creare alcune decorazioni per l'albero di Nerone situato nell'atrio della scuola. Lo scopo di questo pre-evento è di creare una sorta di continuità tra i due personaggi guida e introdurre in maniera armoniosa, nel mese di gennaio, il coccodrillo Cornelio.

La preparazione del Natale prevede:

Collaborazione con le famiglie

- Collaborazione nella realizzazione di alberi con materiali di recupero, da addobbare per Natale (prevista un'apertura serale della scuola per favorire tale azione).

***Livello di gruppo classe in sezione:** preparazione delle decorazioni per la nostra scuola e per la scuola dell'Infanzia "Vittorino".*

***Livello di grande gruppo/scuola:** preparazione dei canti e addobbo dell'albero e degli spazi comuni.*

Livello di interplesso: incontro e scambio di doni. I bambini di 4 e 5 anni, come da tradizione, porteranno alcuni doni ai bambini dell'altro plesso: cinque nastri con le sagome dei bambini e delle bambine per addobbare i corridoi e gli spazi comuni dell'altra scuola.

Scambio di auguri con le famiglie (20 dicembre 2018).

3. IL RITUALE E GLI EVENTI COMUNI

Nel corso dell'anno scolastico si realizzeranno alcuni eventi che prevedono la partecipazione di tutti gli alunni della scuola, mirati a favorire la percezione del senso di unità all'interno della comunità scolastica, in cui ciascuno, pur nelle specifiche differenze d'età, genere, religione, ecc. condivide con l'altro la medesima esperienza sia sul piano emotivo/affettivo che su quello cognitivo. La condivisione dell'amicizia con Cornelio, il suo mondo e il suo modo di essere, attiverà processi di proiezione delle esperienze vissute a scuola che diverranno parte integrante del bagaglio personale e collettivo di ciascun bambino e bambina.

RITUALE: ogni evento sarà annunciato da una serie di input visivi e olfattivi (sterco finto di coccodrillo), ad eccezione del primo, annunciato dalla presenza di piume lungo i corridoi della scuola (in continuità con il personaggio guida della programmazione dello scorso anno scolastico).

Ciò allo scopo di:

- collocare nell'immediato il bambino nella dimensione magica e fantastica
- attivare le condizioni di attenzione, ascolto, ricettività necessarie affinché il processo di apprendimento sia realmente significativo
- dare ai bambini la possibilità di vivere una dimensione emotivo/affettiva che si esprime nella relazione creativa con il personaggio guida.

4. ELABORAZIONE DELL'EVENTO

Ad ogni evento seguirà un tempo dedicato alla sua elaborazione. Gli alunni saranno condotti alla riflessione sullo stesso, attraverso conversazioni guidate e rappresentazioni grafiche, al fine di rielaborare l'esperienza e di esprimere le proprie personali emozioni ad essa collegate; così facendo, potranno meglio comprendere e condividere le evocazioni riguardanti la propria vita e le esperienze personali, in un clima di scambio ed ascolto realizzato nel "circle time", pratica che promuove la coesione del gruppo classe e crea un clima di solidarietà reciproca e di vicinanza emotiva.

L'ascolto continuo sarà l'elemento che consentirà agli insegnanti di formulare percorsi aderenti alle reali istanze evolutive dei bambini, introducendo argomenti a loro vicini, nella relazione con il personaggio guida.

5. ESPERIENZE MULTIMEDIALI

Saranno messe in campo tecniche multimediali e di animazione teatrale: immagini e video, eventualmente montati su base sonora, saranno proiettati su grande schermo.

6. UNA STORIA IN CREAZIONE

Gli insegnanti di sezione, attenti al vissuto dei bambini, sia durante le esperienze, sia in relazione agli accadimenti che si potrebbero verificare nel corso dell'anno (nuovi inserimenti, nascite di fratellini e sorelline, conflitti, momenti felici...) potranno introdurre, per conto dell' amico coccodrillo, trame narrative con nuovi personaggi e situazioni appositamente formulate, al fine di facilitare l'elaborazione di eventi, ampliare le conoscenze, arricchire il vocabolario.

In ciascuna sezione si verranno quindi delineando percorsi peculiari, storie differenti, di cui ciascun bambino potrà sentirsi pienamente parte.

7. IL DONO

Il personaggio guida, all'occorrenza, porterà alcuni doni ai bambini. Si tratterà di oggetti e/o elementi di tipo simbolico, che hanno lo scopo di allenare la capacità di simbolizzare dei bambini, necessaria anche (ma non solo) per l'apprendimento della letto-scrittura e di tutto il sistema simbolico alfanumerico. I simboli possono essere indizi, utili per stimolare nei più grandi la capacità di immaginare, di operare creativamente, nonché di attivare capacità logiche per "trovare risposte" in un contesto di "problem solving". Tale modalità verrà utilizzata anche per introdurre quelle tematiche che nascono dalle istanze manifestate dai bambini e dalle bambine, al fine di allineare la programmazione ai reali bisogni educativi e didattici degli alunni e delle alunne.

8. I LABORATORI

A partire dal mese di novembre 2018, nella scuola saranno allestiti i laboratori dove, secondo una turnazione calendarizzata, accederanno i bambini in piccoli gruppi di età omogenea o di livello.

Il laboratorio, per propria natura, si presenta come uno spazio fisico e mentale in cui i bambini e le bambine hanno la possibilità di vivere esperienze che li coinvolgono nella loro corporeità e nella dimensione emotivo/affettiva generatasi nel rapporto con il personaggio guida, nonché nelle evocazioni delle storie nate nel gruppo classe.

Gli spazi adibiti alle attività laboratoriali sono: manipolazione, lettura, motricità e pittura.

9. ESPERIENZE D'INCONTRO

Il coccodrillo inviterà i bambini e le bambine ad uscire dalle loro classi, dal loro luogo sicuro e, come lui, di andare oltre i confini degli spazi noti, per conoscerne altri.

A partire dal mese di febbraio, in occasione delle attività legate al Carnevale, saranno pertanto organizzati momenti di incontro tra bambini/e di classi diverse. L'obiettivo di questi incontri sarà di tipo socializzante, per imparare ad imparare gli uni dagli altri e avere nuovi amici.

10. ESPERIENZE MOTORIE GLOBALI

Nel corso dell'anno, verranno proposte ai bambini e alle bambine alcune esperienze mirate a coinvolgerli nella loro globalità, non solo corporea, ma anche emotivo/affettiva, al fine di farli immedesimare nel personaggio guida e, contemporaneamente, di stimolare l'autoriflessione sulla propria identità.

Tali attività, appositamente studiate, verranno svolte in piccolissimo gruppo e saranno mirate a far esperire loro materiali di diversa consistenza, in maniera del tutto libera, sotto la regia attenta degli insegnanti.

11. DOCUMENTAZIONE

Le esperienze che si svilupperanno, saranno documentate in un'apposita zona della scuola, visibile a tutti, creando una comunicazione chiara che intende favorire:

- Il coinvolgimento delle famiglie nelle esperienze dei bambini
- La condivisione familiare del vissuto, delle esperienze, delle attività dei bambini
- La costruzione di una storia in divenire che possa sviluppare l'immaginazione ed evocare sogni e ricordi in tutti, adulti e bambini, che appartengono al mondo/scuola
- Il coinvolgimento dei bambini e delle bambine che possono rivedersi e rivivere l'esperienza mediante i supporti documentativi rielaborandola e facendola propria.

DESCRIZIONE DEGLI EVENTI COMUNI

Gli eventi di seguito descritti sono esperienze progettate al fine di generare un vissuto comune e condivisibile tra bambini e bambine della stessa scuola.

Altri eventi possono essere creati dagli insegnanti appositamente al fine di generare esperienze in ambito di gruppo classe o fasce d'età, anche in relazione ai possibili apprendimenti ed approfondimenti relativi alle competenze specifiche di ciascun alunno (punto 4 del progetto).

Le attività indicate nella descrizione degli eventi comuni rappresentano simbolicamente il senso collettivo che si vuole dare all'esperienza. Tuttavia, ciascun team docenti potrà inserire anche altri stimoli non previsti nel presente progetto, allo scopo di attivare esperienze specifiche in risposta alle istanze evolutive dei bambini.

PRIMO EVENTO	<i>Il coccodrillo Cornelio si presenta</i>
DATA	<i>10 Gennaio 2019</i>
LUOGO	<i>Salone. Tutti i bambini della scuola.</i>
TIPO DI LINGUAGGIO	<i>Racconto animato della storia.</i>
MESSAGGIO	<i>Cornelio è un coccodrillo che cammina eretto, riuscendo così a vedere cose che gli altri coccodrilli non potevano vedere. Entusiasta, Cornelio vuole condividere le sue scoperte con gli altri coccodrilli, i quali invece gli rispondono sempre con sufficienza. Allora Cornelio decide di lasciare il gruppo per andare alla scoperta del mondo e per imparare nuove cose... Sarà allora che imparerà da una scimmia ad appendersi a testa in giù sugli alberi e ancora una volta, entusiasta, tornerà dagli altri coccodrilli i quali, apparentemente, non mostreranno alcun interesse per la cosa, ma, non appena allontanatosi Cornelio, tenteranno di tutto per riuscire anche loro nell'impresa...</i>
TEMPI	<i>Da gennaio 2019 a febbraio 2019</i>
SVILUPPO	<i>In ogni singolo gruppo/classe verrà elaborato il messaggio veicolato dalla storia, eventualmente attraverso ulteriori letture del libro. Raccogliendo gli stimoli provenienti dai bambini, si verrà delineando un percorso nei diversi campi d'esperienza. Verranno raccolte le domande dei bambini, legate alle curiosità sulla vita e sul mondo dei coccodrilli. Tali domande saranno l'input per delineare percorsi in risposta ai bisogni di crescita, nonché agli entusiasmi ed alla partecipazione attiva dei bambini. Il progetto inizierà attraverso la progressiva scoperta delle caratteristiche del personaggio guida: come è fatto? cosa mangia? dove vive?. Parallelamente inizierà una prima riflessione su se stessi: chi sono? Come è composta la mia famiglia? Chi sono i miei amici? Dove vivo? Cosa mi piace? Cosa non mi piace? Qual è il mio colore/gioco/cibo preferito? Cosa so fare? Cosa vorrei fare da grande? ecc.</i>

SECONDO EVENTO	<i>Esperienza motoria globale</i>
DATA	<i>Prime due settimane di febbraio 2019</i>
LUOGO	<i>Salone appositamente strutturato</i>
ATTIVITÀ	<i>I bambini e le bambine, suddivisi in piccolissimi sottogruppi per sezione, a turno, potranno vivere un'esperienza di immedesimazione e di riconoscimento nei personaggi della storia di Cornelio, nella quale sperimentare, ognuno con le modalità che ritiene più opportune, ciò che desidera: andature, versi, ecc. Il tutto sotto l'attenta regia delle insegnanti.</i>
MESSAGGIO	<i>Il messaggio veicolato dalle esperienze è legato ad una prima conoscenza di alcune caratteristiche dei personaggi della storia.</i>
TEMPI	<i>Due settimane</i>
SVILUPPO	<i>Esperienze in sezione aventi come nucleo centrale la rielaborazione e la condivisione dell'esperienza.</i>

TERZO EVENTO	<i>Attraverso un nuovo linguaggio (i burattini), i bambini e le bambine incontrano nuovamente il cocodrillo Cornelio</i>
DATA	<i>Metà Febbraio 2019</i>
LUOGO	<i>Salone</i>
TIPO DI LINGUAGGIO	<i>Spettacolo animato dei burattini</i>
MESSAGGIO	<i>Dopo aver compreso chi siamo, cosa ci piace fare, com'è il nostro aspetto, scopriamo che ognuno è capace di fare tante cose! Gli animali della storia ci mostrano cosa sanno fare...</i>
TEMPI	<i>Da febbraio 2019 a marzo 2019</i>
SVILUPPO	<i>Iniziamo a realizzare il travestimento per Carnevale.</i>
QUARTO EVENTO	<i>È Carnevale!</i>
DATA	<i>5, 6 e 7 marzo 2019</i>
LUOGO	<i>Salone. Tutti i bambini della scuola.</i>
5 marzo	<i>✓ Sfilata con travestimenti per le vie adiacenti all'edificio scolastico</i>
6 marzo	<i>✓ Visita dei bambini e delle bambine di 4 e 5 anni della scuola Vittorino</i>
7 marzo	<i>✓ I bambini si travestono ✓ Festa in giardino con stelle filanti, musica, cibi e bevande.</i>
MESSAGGIO	<i>Ci si propone di offrire ai bambini e alle bambine la possibilità di condividere un momento di gioia con gli altri, in cui ciascuno può travestirsi e diventare ciò che desidera.</i>

<i>TEMPI</i>	<i>Tre giorni</i>
<i>SVILUPPO</i>	<i>Esperienze in sezione aventi come nucleo centrale la rielaborazione e la condivisione dell'esperienza</i>

QUINTO EVENTO	<i>Ricordiamo e portiamo a conclusione: ognuno mostra a Cornelio il proprio talento!</i>
<i>LUOGO</i>	<i>Salone. Incontro con Cornelio sezione per sezione.</i>
<i>TEMPI</i>	<i>Inizio maggio 2019</i>
<i>SVILUPPO</i>	<i>Giochi ed attività di rivisitazione delle esperienze di tutto l'anno scolastico</i>
SESTO EVENTO	<i>Festa!</i>
<i>DATA</i>	<i>Inizio giugno 2019</i>
<i>LUOGO</i>	<i>Tutti gli spazi della scuola, interni ed esterni. Tutti i bambini, le famiglie, gli insegnanti e il personale non docente della scuola.</i>
<i>STRUTTURA DELLA FESTA</i>	<i>Apertura della festa: In giardino, coro dei bambini con i canti preparati. A seguire, i bambini e le bambine, con le loro famiglie esploreranno varie aree dedicate ad esperienze specifiche da organizzare in collaborazione con le famiglie in sede di Consiglio di Intersezione.</i>

COMPETENZE, CAMPI DI ESPERIENZA ED OBIETTIVI

Vengono descritti, a seguire, i traguardi per lo sviluppo delle competenze suddivisi nei campi di esperienza, ricavati da un'attenta analisi delle Indicazioni Nazionali del 2012.

Tutte le esperienze che nasceranno nel corso dello svolgersi del progetto in classe in sezione, nei laboratori e nei giochi a classi aperte, saranno riferite ad uno o più campi di esperienza, con attenzione agli obiettivi ed allo sviluppo delle relative competenze.

Il sé e l'altro

- Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.*
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.*
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.*
- Pone domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, ed ha raggiunto una prima consapevolezza ... delle regole del vivere insieme.*

COMPETENZE		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Riesce ad essere autonomo nelle attività igieniche di routine • Si muove nell'ambiente autonomamente senza l'adulto • Utilizza e gestisce vari materiali o oggetti in modo autonomo • Si impegna in compiti che richiedono di mettere alla prova le sue capacità • Accetta di sperimentare nuove situazioni • Riconosce i progressi compiuti • Accetta eventuali richiami 	<ul style="list-style-type: none"> • Segue le regole condivise • Sa esprimere emozioni di gioia stupore paura rabbia • Accetta di non avere sempre ragione • Riconosce la diversità di genere • Riconosce e sa esprimere preferenze ed interessi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa di avere una sua storia personale e familiare • Accetta la diversità e la multiculturalità • Evita comportamenti di discriminazione • Riconosce i propri sentimenti ed emozioni e li esprime in modi socialmente accettabili • Conosce i valori della pace, solidarietà, impegno per il bene comune

IL SE' E L'ALTRO: l'ambiente sociale, il vivere insieme, le domande dei bambini	
OBIETTIVI 5 ANNI	ATTIVITA' IPOTIZZATE
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la storia personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Vita di relazione, attività di routines , ludico-motorie, grafico-pittoriche, conversazioni, rielaborazioni.
<ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare il senso del gruppo e della collaborazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività e giochi per imparare a stare con gli altri • Attività che prevedono la collaborazione tra i bambini • Drammatizzazioni di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo
<ul style="list-style-type: none"> • Cogliere le differenze individuali tra i bambini e saperle utilizzare come risorse 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi per rafforzare l'autonomia e la stima di sé • Giochi di gruppo e percorsi motori finalizzati al riconoscimento delle differenze e al rispetto reciproco
<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare e condividere i propri stati emotivi 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi simbolici e di ruolo • Conversazioni volte a stimolare nel bambino l'espressione delle proprie emozioni
<ul style="list-style-type: none"> • Esercitare l'autocontrollo emotivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestione di situazioni conflittuali con rielaborazione di atteggiamenti "aggressivi" • Lettura di testi specifici sui comportamenti socialmente accettabili ed utilizzo di drammatizzazioni con l'utilizzo di burattini • Circle time
<ul style="list-style-type: none"> • Seguire regole di comportamento concordate e assumersi responsabilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di routines(servizio a tavola, riordino e pulizia classe), prendersi cura del compagno"ferito", utilizzo del tutoring (accompagnare gli alunni in difficoltà durante le attività) • Individuazione delle regole necessarie a "star bene" in sezione • Giochi e attività per interiorizzare le regole • Costruzione di calendari per gli incarichi e le consegne

IL SE' E L'ALTRO: l'ambiente sociale, il vivere insieme, le domande dei bambini	
OBIETTIVI 4 ANNI	ATTIVITA' IPOTIZZATE
<ul style="list-style-type: none"> • Svolgere autonomamente semplici azioni di routine • Partecipare attivamente alle attività proposte • Acquisire gradualmente le regole della vita di gruppo • Sapere esprimere le proprie emozioni riconoscendo l'altro •Cogliere confrontare e accettare le varie diversità • Rispettare le regole di vita comunitaria • Comprendere il ruolo delle persone presenti a scuola • Riconoscere differenze e uguaglianze della lingua 	<p>Le seguenti attività sono proposte per raggiungere gli obiettivi di fianco.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raccontare tre storie sull'identità • Filastrocche e canti • Giochi simbolici di ruoli • Drammatizzazione • Giochi e attività per interiorizzare le regole • Costruzione di calendari • Assegnazioni di incarichi e consegne • Conversazioni libere e guidate • Poesie

IL SE' E L'ALTRO: l'ambiente sociale, il vivere insieme, le domande dei bambini	
OBIETTIVI 3 ANNI	ATTIVITA' IPOTIZZATE
<ul style="list-style-type: none"> • Rispettare le prime regole di convivenza • Riesce ad essere autonomo nelle attività igieniche di routine • Si muove autonomamente nell'ambiente senza l'adulto • Utilizza e gestisce vari materiali o oggetti in modo autonomo • Riconosce di possedere proprietà fisico-corporee specifiche • Si interessa e si impegna in compiti che richiedono di mettere alla prova le sue capacità • Riconosce che le proprie esigenze possono differire da quelle altrui • Riconosce i progressi compiuti • Accetta eventuali richiami • Riconosce la propria appartenenza al gruppo (sezione o altri sotto-gruppi) • Conoscere gli altri bambini e chiamarli per nome • Vivere con fiducia e serenità ambienti e proposte, nuove relazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di routine : conversazioni libere o guidate. Canzoni, filastrocche, giochi in piccolo o grande gruppo. Calendario dei giorni della settimana, calendario delle presenze. • Attività ludiche per favorire la conoscenza fra compagni ed acquisire fiducia nelle insegnanti e nelle figure adulte di riferimento • Realizzazione dei personaggi principali delle storie.

Il corpo e il movimento

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Controlla gli schemi dinamici generali (corre, salta, sale, scende...) • Imita posizioni globali del corpo in modo intenzionale • Riconosce e denomina le principali parti del corpo su di sé • Si muove liberamente e con curiosità nello spazio scuola • Partecipa spontaneamente alle attività di gioco libero/organizzato • Utilizza oggetti e materiali messi a disposizione in modo corretto e attivo • E' autonomo nell'uso dei servizi igienici • Accetta di mangiare a scuola e si alimenta in modo autonomo • Accetta il 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta il proprio corpo • Denomina su se stesso le parti del corpo • Rappresenta le parti mancanti della figura umana • Imita posizioni semplici con il corpo • Controlla e coordina i movimenti del corpo • Si muove con sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie • Dimostra autonomia nella cura dei propri oggetti e ne conosce il loro utilizzo • Vive senza ansia il momento del pasto • Ha acquisito correttamente le abitudini igienico sanitarie fondamentali • Esprime 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine • Rappresenta in modo completo la figura umana e la ricomponi (6 elementi) se divisa in più parti • Sa coordinare i movimenti della mano (ritaglia, incolla, pittura con il pennello, scrive) • Sa muoversi con agilità negli spazi della scuola (interno-esterno) • Controlla schemi dinamici segmentari e generali (coordinazione, equilibrio, lateralità...) e li adatta all'ambiente in cui si trova • Sa muoversi rispettando i comandi individuando situazioni statiche e dinamiche e superando ostacoli • Ha cura della

<p>contatto fisico con adulti e coetanei</p> <ul style="list-style-type: none">• Si riconosce come maschio o femmina	<p>liberamente sentimenti ed emozioni</p> <ul style="list-style-type: none">• Si rapporta positivamente con gli altri• Partecipa a giochi organizzati rispettando le regole	<p>propria persona in modo autonomo e corretto</p> <ul style="list-style-type: none">• Ha cura e rispetto per oggetti e materiali propri e altrui• Utilizza un comportamento corretto durante il pranzo• Esegue movimenti volontari per esprimere emozioni stati d'animo e bisogni• Controlla le proprie emozioni nella relazioni con gli altri
--	--	--

IL CORPO E IL MOVIMENTO: Identità, autonomia e salute	
OBIETTIVI 5 ANNI	ATTIVITA' IPOTIZZATE
<ul style="list-style-type: none"> • Osservare con attenzione il proprio corpo e capire, a grandi linee, come funziona 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi per interiorizzare gli schemi motori di base: camminare, saltare, correre, rotolare, arrampicarsi, salire e scendere, strisciare, lanciare e afferrare. 2. Giochi di simulazione relativi al funzionamento del corpo umano
<ul style="list-style-type: none"> • Muoversi con agilità negli spazi della scuola 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi per l'orientamento spaziale
<ul style="list-style-type: none"> • Controllare l'equilibrio e la velocità nel movimento 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi psicomotori per il controllo del proprio movimento
<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la direzionalità negli spostamenti 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi motori regolati dalle varianti spaziali: davanti-dietro, vicino-lontano, sopra-sotto, dentro-fuori, in mezzo, destra-sinistra (costruzione di un braccialetto personale) 2. Esperienze motorie regolate dalle varianti temporali: prima-dopo 3. Realizzazione di percorsi motori e successiva rielaborazione grafica
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e simbolizzare la lateralità 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esercizi per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale (motricità fine)
<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare destrezza in movimenti che richiedono equilibrio 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attività motorie di equilibrio con piccoli attrezzi (palline, palle grandi, birilli, cerchi)
<ul style="list-style-type: none"> • Capire che il proprio corpo necessita di cure 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attività di routines: uso del bagno, della carta igienica, del sapone, del rubinetto, dell'asciugamano
<ul style="list-style-type: none"> • Capire il corretto uso degli oggetti e dei materiali • Coordinare i movimenti della mano • Eseguire movimenti volontari per esprimere emozioni, stati d'animo e bisogni • Rispettare le regole dei giochi motori • Valorizzare le emozioni con il corpo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attività di routines: riordino del materiale, prime classificazioni e seriazioni 2. Attività di ritaglio, incollaggio e pittura

IL CORPO E IL MOVIMENTO: Identità, autonomia e salute	
OBIETTIVI 4 ANNI	ATTIVITA' IPOTIZZATE
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e sa rappresentarlo • Vivere senza ansia i momenti routinari (pranzo, bagno, vestizione, sonno) • Mettersi alla prova in situazioni motorie e spaziali diverse • Ricercare e provare con il corpo diverse forme di espressione non verbale • Coordinare il movimento con uno o più compagni • Identificare comportamenti idonei a prevenire incidenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di attività motoria • Filastrocche • Canti • Giochi allo specchio • Manipolazione • Attività grafica • Drammatizzazione • Attività di routine • Racconti • Attività di motricità fine, strappare, infilare, tagliare, incollare

IL CORPO E IL MOVIMENTO: Identità, autonomia e salute	
OBIETTIVI 3 ANNI	ATTIVITA' IPOTIZZATE
<ul style="list-style-type: none"> • Controlla gli schemi dinamici generali (corre, salta, sale, scende ...) • Imita posizioni globali del corpo in modo intenzionale • Riconosce e denomina le principali parti del corpo su di sé • Si muove liberamente nello spazio scuola • Partecipa spontaneamente alle attività di gioco libero/organizzato • Utilizza oggetti e materiali messi a disposizione in modo corretto e attivo • Accetta il contatto fisico con adulti e coetanei • Si riconosce maschio/femmina • Elaborare l'ansia dalle figure parentali • Soddisfare i bisogni primari (alimentari, igienici, riposo) 	<ul style="list-style-type: none"> • Impronte di mani con l'utilizzo di tempere colorate • Attività motorie per avviarli alla conoscenza di sé (conoscenza del viso) • Attività di scoperta della sezione (angoli) e relativo riordino dei giochi utilizzati nei vari angoli • Attività di gioco libero e/o organizzato in salone e saloncino • Giochi di osservazione e ricerca di differenze fra il nostro corpo e il corpo dei personaggi principali della storia

Immagini, suoni, colori

- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione..); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none">• Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e per le diverse forme di arte.• 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• Formula piani di azione, individualmente e in gruppo e sceglie con cura materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare• Si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro in modo creativo.• Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto ha realizzato.• 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		

IMMAGINI, SUONI, COLORI	
OBIETTIVI 5 ANNI	ATTIVITA' IPOTIZZATE
<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare, riprodurre semplici ritmi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uso dei suoni della voce e di quelli che si possono produrre con il corpo 2. Apprendimento di canti 3. Ascolto di brani musicali
<ul style="list-style-type: none"> Utilizzare il linguaggio mimico-gestuale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi simbolici, giochi con travestimenti e maschere 2. Drammatizzazioni di storie o eventi della realtà circostante
<ul style="list-style-type: none"> Rappresentare situazioni vissute e/o inventate dando importanza a forme e colori attraverso il linguaggio grafico, pittorico, plastico 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disegno e pittura con tecniche diverse (matite colorate, pennarelli, tempere, acquerelli) 2. Attività di manipolazione e creazione con l'uso di materiali plastici e di recupero diversi (plastilina, terra, pasta, legnetti, foglie, ghiande, farina di mais)
<ul style="list-style-type: none"> Usare consapevolmente i materiali per eseguire il compito richiesto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Collage con materiali diversi 2. Disegno e pittura con tecniche diverse
<ul style="list-style-type: none"> Collaborare nella progettazione e realizzazione di un elaborato comune 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lavoro collaborativo per la costruzione condivisa del progetto
<ul style="list-style-type: none"> Portare a termine una consegna in modo personale e preciso scegliendo materiali e strumenti adeguati 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attività manuali e costruttive: ritagliare con precisione, incollare, dipingere, realizzare oggetti e piccoli manufatti
<ul style="list-style-type: none"> Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaborazione e verifica di previsioni e ipotesi

IMMAGINI, SUONI, COLORI	
OBIETTIVI 4 ANNI	ATTIVITA' IPOTIZZATE
<ul style="list-style-type: none">• Sperimentare tecniche costruttive• Manipolare e trasformare materiali in modo originale• Usare in autonomia e in gruppo tecniche diverse• Scoprire caratteristiche dei colori e dei materiali• Esprimere e comunicare attraverso i gesti e la musica• Imparare il testo e la melodia delle canzoni	<ul style="list-style-type: none">• Lettura di immagini• Giocare con i suoni• Attività manipolative grafico pittoriche con vari materiali naturali e di riciclo in piccolo e grande gruppo• Cantare• Ascoltare musica

IMMAGINI, SUONI, COLORI	
OBIETTIVI 3 ANNI	ATTIVITA' IPOTIZZATE
<ul style="list-style-type: none"> • Inventare brevi storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione • Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative • Riesce ad organizzarsi in relazione ad un progetto da realizzare • È preciso si concentra si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro • Tocca e sperimenta vari materiali • Riconosce il proprio contrassegno • Utilizza le prime forme del galateo (salutare, chiedere per favore ringraziare) 	<ul style="list-style-type: none"> • Brevi attività di drammatizzazione • Attività grafico-pittoriche inerenti alle storie • Attività manipolative • Giochi di travestimenti

I discorsi e le parole

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Usa il linguaggio per esprimere i bisogni • Racconta semplici esperienze personali • Dialoga con adulti e coetanei • Ascolta storie e racconti • Sa focalizzare i personaggi principali e ripetere almeno un momento della storia • Risponde in modo pertinente a semplici domande inerenti ad un racconto, storia, film • Accetta esperienze percettive con materiali diversi • Partecipa ai giochi psicomotori • Partecipa alle attività espressive musicali 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa alle conversazioni apportando il proprio contributo • Racconta esperienze personali sforzandosi di farsi comprendere • Interagisce verbalmente con adulti e coetanei • Ascolta una breve storia senza distrarsi e disturbare • Racconta una storia focalizzandone i punti essenziali • Narra semplici storie, racconti ... • Rappresenta le sue esperienze con varietà di tecniche e strumenti • Esprime con il 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia correttamente le parole • Denomina correttamente oggetti e situazioni • Si esprime utilizzando frasi complete (soggetto-verbo - predicato) • Sa usare creativamente la lingua italiana (giochi linguistici, indovinelli, filastrocche) • Partecipa in modo soddisfacente alla conversazione • Sa dare resoconti spiegazioni pertinenti • Sa esprimersi - in maniera creativa attraverso il linguaggio grafico pittorico • Sa esprimersi in maniera creativa

	<p>corpo situazioni vissute o richieste</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa modulare la voce per imitare e cantare 	<p>attraverso il linguaggio teatrale</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sa esprimersi in maniera creativa attraverso il linguaggio sonoro-musicale
--	---	---

I DISCORSI E LE PAROLE	
OBIETTIVI 5 ANNI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Rievocare e comunicare esperienze e vissuti 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conversazioni regolate dall'adulto nel piccolo gruppo 2. Conversazioni libere fra coetanei ed adulti durante attività e giochi per formulare ipotesi, giudizi, opinioni
<ul style="list-style-type: none"> • Arricchire il lessico e la struttura delle frasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Verbalizzazione di storie ascoltate e di esperienze vissute 2. Riformulazione a specchio dei messaggi ascoltati
<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il piacere verso la lettura 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura di storie ad immagini e rielaborazione verbale attraverso attività di composizione-scomposizione 2. Giochi a piccolo gruppo con le parole, con le fiabe, con le lettere scritte (tombola delle parole, domino delle parole, giochi di carte)
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere il codice alfabetico e interpretarlo in relazione all'immagine 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lettura guidata di immagini finalizzata alla comprensione del testo scritto 2. Uso dei cartellini con il nome dei bambini 3. Giochi con l'utilizzo della parola scritta per identificare i compagni
<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizzare con le rime riconoscendo sillabe finali uguali in parole diverse 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi di metalinguaggio: riconoscimento e costruzione di rime, lettura e ripetizione di filastrocche
<ul style="list-style-type: none"> • Riflettere sulla lingua e le sue funzioni 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi fonetici finalizzati a discriminare suoni iniziali/centrali/finali 2. Utilizzo di filastrocche e canzoni
<ul style="list-style-type: none"> • Usare creativamente la lingua italiana 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi linguistici, indovinelli,...
<ul style="list-style-type: none"> • Distinguere i simboli alfabetici da quelli numerici 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tombola, memory, giochi logici, domini, giochi con le carte

I DISCORSI E LE PAROLE	
OBIETTIVI 4 ANNI	ATTIVITA'
<ol style="list-style-type: none">1. Comprendere il significato dei messaggi ascoltati2. Comunicare con adulti e compagni3. Partecipare alle conversazioni nel piccolo gruppo4. Raccontare esperienze personali5. Ampliare il lessico6. Ricostruire verbalmente le fasi di una storia	<ul style="list-style-type: none">• Racconti• Giochi con le rime• Burattini• Drammatizzazioni• Conversazioni con gli adulti e tra pari

I DISCORSI E LE PAROLE	
OBIETTIVI 3 ANNI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Usa il linguaggio per esprimere bisogni o difficoltà • Racconta semplici esperienze personali • Dialoga con adulti e coetanei • Ascolta storie e racconti • Sa focalizzare i personaggi principali e ripetere almeno un momento della storia • Risponde in modo pertinente a semplici domande inerenti ad un racconto, storia, film • Accetta esperienze percettive con materiali diversi • Partecipa alle attività proposte 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni guidate in piccolo e grande gruppo. Visione dei filmati ed ascolto delle storie scelte per la progettazione di questo anno scolastico • Realizzazione di piccoli e semplici elaborati individuali sulle storie • Filastrocche e canzoncine inerenti ai vari momenti di festa che scandiscono l'anno scolastico

La conoscenza del mondo

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali, secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Osserva con attenzione il suo corpo, discrimina attraverso i cinque sensi i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Sperimenta la trasformazione di un prodotto

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Sa collocare se stesso o un oggetto dentro, fuori ... • Sa collocare se stesso o un oggetto vicino o lontano • Sa riconoscere uno spazio aperto o chiuso • Riconosce diverse consistenze (morbido/duro) • Identifica la provenienza di un suono e sa dire forte/piano • Riconosce e denomina i colori fondamentali • Distingue un raggruppamento (tanto/poco....) • Dati 2 oggetti sa dire qual è il più grande e il più piccolo • Sa mettere in serie tre elementi 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa collocare/ rappresentare se stesso o un oggetto dentro e fuori • Sa collocare/ rappresentare se stesso o un oggetto sopra e sotto • Sa rappresentare un semplice percorso motorio • Sa rappresentare semplici raggruppamenti • Sa costruire raggruppamenti in base ad una qualità • Sa dire la qualità che accomuna un raggruppamento dato • Distingue su immagini la notte e il giorno • Sa ordinare una sequenza di tre immagini • In un momento della giornata scolastica 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa costruire raggruppamenti (con costruzioni, blocchi logici) tenendo conto del colore e della dimensione degli oggetti • Sa individuare ed indicare situazioni corrispondenti ai concetti: tanti-pochi/ di più -di meno • Data una situazione di gioco toglie o aggiunge elementi come richiesto dalla situazione problematica proposta • Sa rappresentare oggetti in alto, in basso, vicino, lontano, in mezzo, ai lati • Sa utilizzare in modo appropriato simboli convenzionali (frecce e trattini) • Sa leggere e decodificare simboli

<ul style="list-style-type: none">• Sa dire l'azione compiuta adesso• Sa dire l'azione compiuta prima• In un momento della giornata sa dire cosa avverrà dopo	<p>sa dire cosa ha fatto prima e cosa farà dopo</p>	<p>ed orientarsi in una mappa</p> <ul style="list-style-type: none">• Sa raccontare una semplice esperienza rispettando l'ordine temporale in cui avvengono i fatti• Sa orientarsi nella giornata scolastica distinguendo: mattino, mezzogiorno, pomeriggio• Sa riconoscere eventi che si ripetono ciclicamente nel tempo all'interno della vita scolastica• Formula considerazioni-domande pertinenti rispetto al problema rilevato• Sa formulare proposte per risolvere situazioni problematiche• Sa distinguere una soluzione possibile da una non possibile
---	---	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO	
OBIETTIVI 5 ANNI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi nello spazio-scuola 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi per l'orientamento spaziale 2. Giochi per il riconoscimento della funzione dei principali ambienti interni della scuola
<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire le fasi di un'esperienza vissuta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rielaborazione verbale e grafica di esperienze vissute seguendo una corretta sequenza
<ul style="list-style-type: none"> • Ricostruire le fasi di un racconto ascoltato 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sequenze temporali di fiabe, favole, brevi storie ascoltate 2. Costruzione di storie ad immagini in quattro/cinque sequenze
<ul style="list-style-type: none"> • Percepire e collegare eventi nel tempo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giochi delle corrispondenze tra momenti e attività della giornata
<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere la funzione del calendario settimanale 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attività con il calendario
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare criteri di appartenenza ad un insieme 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Attività di raggruppamento e classificazione con materiale strutturato e non 2. Esperienze ed attività di ordinamento e seriazione
<ul style="list-style-type: none"> • Valutare quantità e riconoscere simboli 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esperienze di quantificazione e numerazione 2. Giochi di corrispondenza numerica
<ul style="list-style-type: none"> • Formulare ipotesi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Esperimenti con materiali ed elementi diversi
<ul style="list-style-type: none"> •Cogliere i risultati di un esperimento (verifica delle ipotesi) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Osservazione e riflessione sui cambiamenti relativi alla crescita personale

LA CONOSCENZA DEL MONDO	
OBIETTIVI 4 ANNI	ATTIVITA'
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muoversi nello spazio con consapevolezza topologica 2. Confrontare e interpretare i dati di misurazione 3. Esercitare le capacità logiche 4. Individuare collegamenti 5. Rispettare l'ambiente che lo circonda 6. Osservare riconoscere i vari fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti 7. Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> • Calendario • Giochi di routine • Giochi di osservazione, classificazioni, seriazione, appaiamento • Giochi motori finalizzati all'interiorizzazione dei concetti topologici, di tempo, di spazio • Attività grafiche e di verifica • Puzzle, memori, domino, tombole • Lettura di immagini • Racconti • Giochi con materiali naturali (terra, foglie, sassi, legnetti)

LA CONOSCENZA DEL MONDO	
OBIETTIVI 3 ANNI	ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e denomina i colori fondamentali • Sperimentare il contrasto grande/piccolo morbido/duro • Sa mettere in serie tre elementi • Apprendere per imitazione • Orientarsi in spazi interni ed esterni della scuola • Riconosce la scansione temporale della giornata scolastica 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi ed attività di raggruppamento degli oggetti secondo forme, colori e dimensioni • Attività manipolative di riconoscimento sensoriale secondo alcuni criteri forme, colori e dimensioni • Laboratorio acqua , colore fantasia • Realizzazione di un calendario che scandisce la giornata scolastica

AMBIENTE EDUCATIVO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

“L'ambiente educativo ” si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l'ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc..) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come “base sicura” per nuove esperienze e sollecitazioni.” (Indicazioni Nazionali 2012)

L'ambiente scuola deve essere accogliente e comunicativo per le famiglie e i bambini. Nello specifico le nostre scuole si impegnano a :

- Comunicare, cioè rappresentare l'immagine stessa della scuola e il “clima” che in essa si respira;
- Informare, cioè mettere a disposizione delle famiglie le notizie più importanti e significative sulla vita della scuola, sulle attività che vi si svolgono e sulle regole della vita comune;
- Suggestire, cioè invitare bambini e genitori ad assumere iniziative, a sviluppare le proprie inclinazioni e a seguire i propri interessi;
- Stimolare l'azione, cioè favorire la possibilità e la libertà di esplorazione diretta, di gioco e di attività didattica in genere.

Operativamente lo spazio dovrebbe:

- ✓ Essere immediatamente leggibile, in modo che tutti - bambini e adulti - possano sempre comprendere quale sia la funzione particolare di un determinato ambiente (quali attività vi si possono svolgere ecc.);
- ✓ Poter contenere più attività in contemporanea, in modo che i bambini possano impegnarsi in gruppi diversi;
- ✓ Poter contenere diversi tipi di aggregazione: per grandi e/o piccoli gruppi;
- ✓ Rispondere alle esigenze di tutti i frequentanti la scuola (bambini, educatori, genitori);
- ✓ Essere flessibile e modificabile nel tempo;
- ✓ Salvaguardare e consentire momenti di privacy per i bambini.

La possibilità di esplorare, sperimentare, confrontare, manipolare, in una parola AGIRE, in una dimensione ludica, è garanzia di apprendimento per i piccoli alunni.

La sezione resta l'unità principale in cui si organizza lo spazio-scuola e costituisce il luogo privilegiato per la relazione educativa e lo sviluppo psico-sociale del bambino. Per questo occorre pensare alla sezione come al luogo in cui i bambini e gli educatori vivono il senso di appartenenza al gruppo, condividendo le esperienze comuni e le vicende personali.

Gli spazi attrezzati (laboratori, biblioteca, giardino ecc.) sono costituiti come spazi differenziati per creare un ambiente articolato e plurifunzionale adatto a una stimolazione strutturata e adeguata ai bisogni dei bambini e alle finalità del progetto educativo.

Il tempo educativo scolastico per l'azione educativa, didattica e per il gioco deve essere disteso e deve consentire " al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita."

LE ROUTINES

Come accennato prima, la vita educativa, affettiva e sociale dei bambini nella scuola dell'infanzia è scandita dalle routine, il cui significato potrebbe essere oggetto di errate interpretazioni se inteso come "abitudini a ripetute quotidianamente con modalità monotona e dalla prevedibilità annunciata". Le routine vanno invece intese in modo dinamico e come valore di una ritualità che, nel pieno rispetto dei bisogni dei bambini, dà significato profondo ai ritmi del corpo e della mente privilegiando lo scorrere strutturato del tempo che diventa dimensione di un agire, pensato per educare alla relazione, all'autonomia, alla conquista e alla condivisione delle regole. "La ritualità lascia infatti spazio alla progressiva conquista di valori che prendono "corpo" e consapevolezza in ambito di attività sempre organizzate e rese fruibili a TUTTI i bambini in contesti di apprendimento che stimolano la partecipazione, il confronto, l'acquisizione di comportamenti che avviano l'interiorizzazione di sentimenti positivi, tesi anche alla salvaguardia di un benessere sia individuale che collettivo." (Ma che musica, maestra! Erickson). Nella routine ogni momento è pensato per garantire il benessere del bambino; la ritualità educa allo scorrere del tempo che però è costantemente alimentato da proposte diversificate di esperienze di crescita e di apprendimento gratificanti. Azioni come il riordino dei contesti di gioco, i momenti dedicati ai pasti e all'igiene personale, offrono ai bambini la possibilità di sperimentare e comprendere la dimensione del tempo e dello spazio ed aiutano ogni alunno a sentirsi protetto in una ritualità che dà sicurezza e in cui può migliorare le proprie capacità e potenzialità, in una prospettiva sia a breve sia a lungo termine di tempo.

PATTO EDUCATIVO SCUOLA-FAMIGLIA

Nella nostra scuola si offrono diversi momenti ed opportunità di scambio con la famiglia proprio perché si riconosce la valenza estrema del lavoro collaborativo.

Costruire un legame con la famiglia basato sulla fiducia reciproca, fatto di semplici scambi comunicativi nel momento dell'incontro quotidiano ma che fanno capire al genitore la propria presenza ed attenzione nei confronti del bambino e di quello che lo riguarda, è prerogativa di ogni singolo docente.

IL BAMBINO COME PROTAGONISTA

Il progetto evidenzia che ciascun bambino sia protagonista attivo dell'esperienza in quanto "i bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e , al contempo, di nuovi stimoli emotivi, sociali, culturali, di ritualità, ripetizioni, narrazioni, scoperte" (Indicazioni Nazionali 2012). E' proprio con la sperimentazione, il gioco, la manipolazione, la scoperta del corpo e delle proprie potenzialità, che il bambino può strutturare un'immagine positiva di se stesso, che costituisce una base fondamentale per la crescita del "futuro adulto".

Questa riflessione si contestualizza nella qualità dell'Offerta formativa di Istituto e del plesso verso l'arricchimento del PEI dei singoli alunni certificati e nell'avviare una ricerca metodologica e contenutistica per la formulazione del Progetto educativo personalizzato, richiesto dalle recenti disposizioni normative, quale risposta ai bisogni educativi speciali (BES).