

CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno scolastico 2024-2025

Percorso Formativo:

L'accoglienza

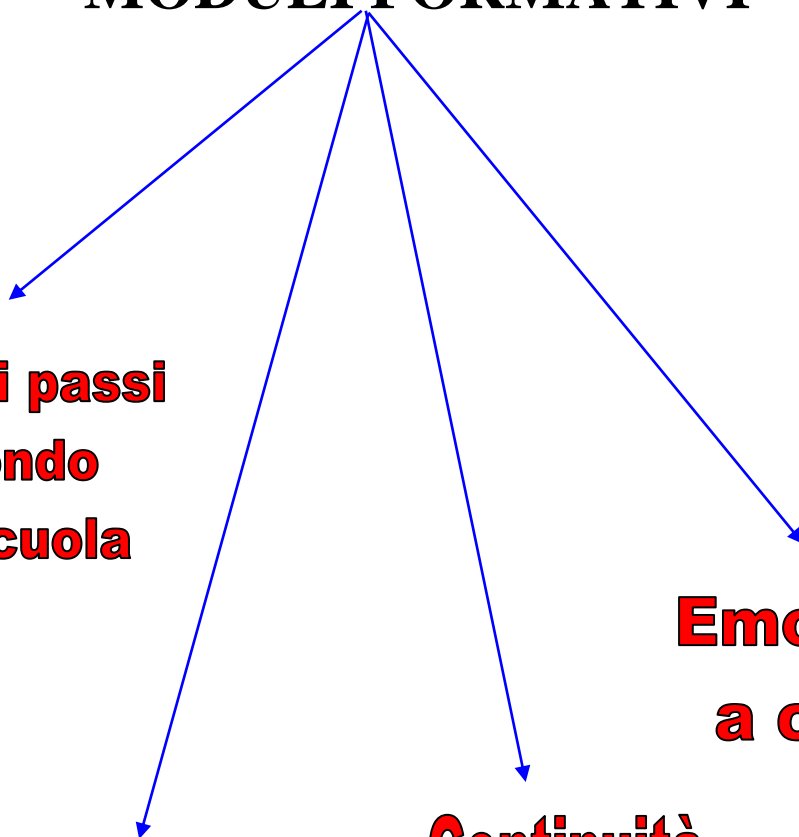
MODULI FORMATIVI

**A piccoli passi
nel mondo
della scuola**

**Gli spazi della
mia scuola**

Continuità

**Emozioni
a colori**



MODULO FORMATIVO: <i>A piccoli passi nel mondo della scuola</i>
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE'E L'ALTRO - LA CONOSCENZA DEL MONDO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo adeguato • Vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana • Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio; utilizza simboli per registrare
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: <ul style="list-style-type: none"> • Competenze in materia di cittadinanza • Competenza matematica e competenza in scienze tecnologica e ingegneria
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Superare il distacco dalla famiglia • Favorire l'adattamento all'ambiente scolastico e accogliere i compagni • Favorire la conoscenza reciproca • Rafforzare la stima di sé e l'identità • Esprimere emozioni • Scoprire il piacere del contatto corporeo • Condividere esperienze, momenti di gioco e di attività con compagni e insegnanti • Interpretare e utilizzare semplici simboli di registrazione • Effettuare registrazioni e quantificazioni • Conoscere la scansione delle stagioni, dei mesi dell'anno, della settimana, dei momenti della giornata e le condizioni meteorologiche
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none"> • Immagini, suoni, colori: Realizzare addobbi e decorazioni – Ascoltare e memorizzare canzoni • I discorsi e le parole: Ascoltare racconti - Comprendere semplici messaggi
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO: <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un festone di benvenuto e addobbi vari per accogliere i bambini • Accoglienza rassicurante e gratificante degli alunni di tutte le fasce d'età in sezione con attività ludica spontanea. • Giochi, girotondi, racconti e canti • Cerimonia "Ti accolgo a braccia aperte": i bambini più grandi danno il benvenuto ai nuovi iscritti e ai loro genitori con canti di accoglienza • Conversazioni guidate sulle vacanze e rappresentazioni grafiche • Giochi di presentazione e scelta di contrassegni che rappresentano gli alunni • Poesia: "Avere un amico" e conversazione guidata • Gioco: "Salutiamoci con il corpo" • Facciamo l'appello (registriamo presenze e assenze in un grafico) • Il calendario per registrare quotidianamente giorno, mese, stagione e condizione meteorologica • L'orologio della giornata che segna i vari momenti della giornata scolastica
COMPITO DI REALTA': <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un dono di benvenuto per tutti gli alunni: una sagoma con braccia aperte

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Accetta di stare a scuola
- Comunica i propri bisogni
- Esprime emozioni e stati d'animo
- Partecipa a giochi
- Instaura rapporti di amicizia
- Conosce e comunica il proprio nome
- Conosce il nome dei compagni e degli insegnanti
- Ascolta e comprende messaggi
- Riconosce il proprio contrassegno e quello degli altri
- Chiama l'appello e utilizza simboli e grafici per registrare le presenze
- Accetta gli altri e manifesta sentimenti di fiducia
- Sa chiedere aiuto
- Sa dare aiuto

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 - 4 - 5 anni

Tempo: Settembre

Spazi: Aule, salone e spazi esterni

Metodologia:

Si predisporranno i locali della scuola in modo che appaiano luoghi accoglienti, sereni e rassicuranti.

Si rispetteranno le modalità personali di accettazione di ciascun alunno

Si adotterà il criterio di permanenza graduale a scuola per i primi giorni

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- il grado di inserimento e la capacità di vivere serenamente il distacco dalla famiglia
- la capacità di leggere i simboli
- la capacità di esprimere emozioni

MODULO FORMATIVO: <i>Gli spazi della mia scuola</i>
CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO – IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none">• Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio• Il bambino si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: <ul style="list-style-type: none">• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria• Competenze in materia di cittadinanza
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: <ul style="list-style-type: none">• Esplorare e padroneggiare l'ambiente scuola• Esplorare, osservare e conoscere gli spazi della sezione• Interpretare il significato di simboli
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZE <ul style="list-style-type: none">• Il corpo e il movimento: Comprendere e descrivere le relazioni spaziali• Immagini, suoni e colori: Realizzare simboli• Discorsi e parole: Stabilire l'associazione immagine-parola
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO: <ul style="list-style-type: none">• Filastrocca: "Un viaggio a scuola"• Attività pratica di esplorazione di alcuni locali della scuola, interni ed esterni• Conosciamo gli spazi personali in sezione (il posto dello zainetto, del libro operativo, della carpetta con i disegni ...)• Conosciamo gli spazi collettivi in sezione
COMPITO DI REALTA': <ul style="list-style-type: none">• Lettura dei simboli che identificano i locali della scuola e gli spazi personali e collettivi

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Si orienta negli spazi scolastici
- Utilizza correttamente gli spazi personali e quelli collettivi
- Denomina i locali della scuola e conosce la loro funzione
- Interpreta i simboli che identificano gli spazi

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Settembre

Spazi: locali interni ed esterni della scuola

Metodologia:

Si utilizzeranno le attività quotidiane di vita pratica per abituare gli alunni ad utilizzare adeguatamente gli spazi scolastici.

Si valorizzerà il gioco motorio.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- La capacità di orientarsi nello spazio
- la capacità di utilizzare correttamente gli spazi
- la capacità di interpretare i simboli

MODULO FORMATIVO:	<i>Emozioni a colori</i>
CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO - DISCORSI E PAROLE	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando il linguaggio verbale e non 	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le principali emozioni • Esprimere emozioni • Prendere consapevolezza dell'emozione che prova • Riconoscere le emozioni altrui • Descrivere le proprie emozioni • Memorizzare filastrocche e canzoni 	
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Immagini, suoni e colori: Riconoscere il colore di ogni emozione -Rappresentare graficamente emozioni - • Il corpo e il movimento: Comunicare le emozioni attraverso il corpo - Associare le emozioni alle espressioni del viso 	
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	
<ul style="list-style-type: none"> • Conosciamo le emozioni: felicità, tristezza, rabbia, paura, sorpresa, curiosità, gelosia, noia, entusiasmo, impazienza, speranza, calma, disgusto • Filastrocche e canzoncine su ogni emozione • Rappresentazioni grafiche • Descrivere le mie emozioni • Assegniamo un colore ad ogni emozione • Corpo ed emozioni 	
COMPITO DI REALTA':	
<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione del libro "La patente delle emozioni" 	

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Riconosce e nomina le emozioni
- Esprime e comunica emozioni e stati d'animo
- Partecipa a giochi motori e drammatici
- Rappresenta graficamente le emozioni
- Sa controllare le proprie emozioni
- Riconosce le emozioni dei compagni

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: intero anno scolastico

Spazi: Aula e salone

Metodologia:

Si stimolerà la libera espressione emotivo-affettiva di ogni singolo alunno. Si favoriranno attività volte a riconoscere e spiegare le emozioni per sviluppare l'intelligenza emotiva.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- La capacità di riconoscere e nominare le emozioni
- La capacità di comunicare i propri bisogni
- La capacità di aiutare gli altri
- La capacità di controllare le emozioni

MODULO FORMATIVO:	<i>Continuità</i>
CAMPO DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo adeguato 	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	
<ul style="list-style-type: none"> • Favorire il passaggio da un ordine di scuola all'altro • Sapersi inserire in situazioni nuove • Condividere un'attività organizzata interagendo con compagni diversi 	
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Immagini, suoni e colori: Partecipare a giochi e ad attività grafico pittoriche • I discorsi e le parole: Esprimersi e comunicare attraverso il linguaggio verbale 	
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	
<ul style="list-style-type: none"> • Incontri durante l'anno scolastico degli alunni di 5 anni della scuola dell'infanzia con gli alunni della 1° classe della scuola primaria • Incontri, durante l'anno scolastico, degli alunni di 5 anni della scuola dell'infanzia con gli alunni della 5° classe della scuola primaria • Eventi in comune tra ordini di scuola 	
COMPITO DI REALTA':	
<ul style="list-style-type: none"> • Attività didattiche in comune con gli altri ordini di scuola 	

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Partecipa con serenità a nuove esperienze
- Accetta gli altri e manifesta sentimenti di fiducia
- Partecipa ad eventi

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 5 anni

Tempo: l'intero anno scolastico

Spazi: spazi interni ed esterni della scuola dell'infanzia e della scuola primaria

Metodologia:

Si valorizzeranno attività in comune tra gli alunni dei vari ordini di scuola e lo scambio di informazioni tra docenti.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- La capacità di collaborare
- La capacità di esprimere e comunicare sentimenti
- la capacità di portare a termine una consegna

Percorso Formativo:

Le routine

MODULO FORMATIVO



**Le attività di vita
quotidiana**

MODULO FORMATIVO:	<i>Le attività di vita quotidiana</i>
CAMPI DI ESPERIENZA:	IL SE'E L'ALTRO - LA CONOSCENZA DEL MONDO – I DISCORSI E LE PAROLE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo adeguato • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana • Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio; utilizza simboli per registrare 	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze in materia di cittadinanza • Competenza matematica e competenza in scienze tecnologica e ingegneria 	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	
<ul style="list-style-type: none"> • Condividere esperienze, momenti di gioco con compagni e insegnanti, esprimendo le proprie emozioni • Interpretare e utilizzare semplici simboli di registrazione e contare in senso progressivo. • Conoscere la scansione delle stagioni, dei mesi dell'anno, della settimana, dei momenti della giornata e le condizioni meteorologiche • Collocare le azioni quotidiane nei tempi della giornata. • Effettuare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione • Condividere modalità di gioco, azioni e movimenti • Assumere atteggiamenti di rispetto e cura per i locali e i materiali di uso comune nella scuola • Sperimentare il piacere di giocare con le parole • Operare con concetti dimensionali/topologici/spaziali • Favorire il superamento di difficoltà di adattamento e/o apprendimento 	
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	
<ul style="list-style-type: none"> • Accoglienza degli alunni in sezione • Le emozioni: ogni bambino registra la propria emozione utilizzando dei simboli • L'appello: un bambino, a turno, chiama l'appello e registra su un grafico le presenze e le assenze e quantifica. • Il calendario: un bambino, a turno, registra su un grafico giorno, mese, stagione e condizione meteorologica. • L'orologio della giornata: spostando la lancetta si evidenzia il momento della giornata • Pratiche igieniche e pranzo • Giochi liberi e guidati. Giochi motori per favorire la conoscenza dei concetti dimensionali/topologici/spaziali • Riordino materiali • Giochi guidati, canzoncine e giochi linguistici in attesa dei genitori per l'uscita dei bambini • Attività di recupero e/o di sviluppo attraverso strategie metodologiche mirate 	
COMPITO DI REALTA':	
<ul style="list-style-type: none"> • Ogni bambino, a turno, si assume la responsabilità di fare, quotidianamente, appello, calendario, orologio, riordino ... 	

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Gestisce incarichi e responsabilità
- Esprime emozioni e stati d'animo
- Riconosce le emozioni degli altri
- Rispetta e aiuta gli altri
- Riconosce il proprio contrassegno e quello degli altri
- Chiama l'appello e utilizza simboli e grafici per registrare le presenze e le assenze
- Quantifica il numero dei presenti e degli assenti
- Conta i compagni differenziando maschi e femmine
- Conosce il nome delle stagioni
- Conosce il nome dei mesi dell'anno
- Conosce il nome dei giorni della settimana
- Conosce i momenti della giornata
- Riordina i materiali

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 - 4 - 5 anni

Tempo: L'intero anno scolastico

Spazi: Aule

Metodologia:

Si svolgono quotidianamente le attività di routine per sviluppare le varie competenze e si utilizzano le attività quotidiane di vita pratica per abituare gli alunni a corretti comportamenti

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- il grado di responsabilità e di capacità di gestire incarichi
- la capacità di leggere i simboli
- la capacità di registrare su tabelle
- la capacità di contare
- la capacità di curare la propria persona e i materiali

Percorso Formativo:

Cittadinanza attiva

MODULI FORMATIVI



MODULO FORMATIVO:	<i>Io con gli altri</i>
CAMPO DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none">• Il bambino pone domande su temi esistenziali, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia; ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: <ul style="list-style-type: none">• Competenze in materia di cittadinanza	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: <ul style="list-style-type: none">• Individuare ed accettare le prime regole di base• Rispettare le regole del gioco• Promuovere il rispetto dell'altro attraverso il rispetto delle regole• Riconoscere la propria identità• Rafforzare il senso di appartenenza a un gruppo• Favorire la conoscenza reciproca, la comunicazione e la cooperazione tra tutti i membri del gruppo sezione• Condividere ed esprimere sensazioni ed emozioni• Gestire piccoli incarichi di responsabilità• Sperimentare, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita• Intuire che i beni e il lavoro hanno un valore	
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none">• Immagini, suoni e colori: Esprimersi attraverso la drammatizzazione, il disegno e attività manipolative• I discorsi e le parole: Discutere insieme ed esprimere le proprie opinioni• Il corpo e il movimento: Sperimentare la corporeità nella mimica e nella drammatizzazione	
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO: <ul style="list-style-type: none">• Racconti e conversazioni guidate sui buoni comportamenti e il rispetto delle regole• Cartellone delle regole• Giochi con le regole• Giochi di ruolo• Aiutarsi è importante• Il momento dell'empatia• Il mio nome d'artista• Io nella mia famiglia, io nella mia scuola, io nel mio paese: rappresentazioni grafiche individuali	
COMPITO DI REALTA': <ul style="list-style-type: none">• Realizzazione della carta d'identità	

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Comprende e accetta le regole per la vita comunitaria
- Gestisce incarichi e risolve piccoli problemi
- È consapevole di appartenere ad una comunità
- Rispetta e aiuta gli altri
- Esprime emozioni e stati d'animo
- È consapevole della propria identità personale
- Si relaziona, si confronta e discute con adulti e coetanei
- Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita
- Ha una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro hanno un valore

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Intero anno scolastico

Spazi: spazi interni ed esterni della scuola

Metodologia:

Si responsabilizzeranno gli alunni con incarichi vari per abituarli al rispetto delle regole, alla cura degli oggetti e dell'ambiente. Si proporranno attività di circle-time in piccoli gruppi. Si stimolerà la libera espressione emotivo-affettiva.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- La capacità di riconoscere e accettare le regole di base
- La capacità di esprimere opinioni personali
- La capacità di esprimere emozioni
- La capacità di rispettare e aiutare gli altri
- La capacità di riconoscere la propria identità personale

MODULO FORMATIVO:	<i>I colori del mondo</i>
CAMPO DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none">• Il bambino pone domande su temi esistenziali, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia; ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: <ul style="list-style-type: none">• Competenze in materia di cittadinanza	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere la propria identità• Scoprire e accettare le diversità• Scoprire e conoscere alcuni diritti dei bambini• Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri• Promuovere l'educazione alla pace	
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none">• Immagini, suoni e colori: Esprimersi attraverso la drammatizzazione, il disegno e attività manipolative• I discorsi e le parole: Discutere insieme ed esprimere le proprie opinioni – Ascoltare e memorizzare filastrocche e canzoni• Il corpo e il movimento: Usare il corpo come mezzo di comunicazione	
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO: <ul style="list-style-type: none">• I bambini del mondo• Diversi ma uguali• I Diritti e i doveri• La catena dell'amicizia• Insieme per la pace• Racconti, filastrocche, canzoni• Attività grafico-pittoriche individuali e di gruppo	
COMPITO DI REALTA': <ul style="list-style-type: none">• Realizzazione del cartellone "Cartoline dal mondo"	

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- È consapevole della propria identità personale
- Riconosce e rispetta negli altri le diversità (etnie e disabilità)
- Si relaziona, si confronta e discute con adulti e coetanei
- Riconosce l'importanza dei diritti dei bambini
- Ascolta, comprende e rielabora narrazioni e storie
- Si esprime attraverso il linguaggio grafico-pittorico-plastico
- Utilizza il potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 5 anni

Tempo: Marzo

Spazi: spazi interni ed esterni della scuola

Metodologia:

Si proporranno attività di circle-time in piccoli gruppi. Si stimolerà la libera espressione emotivo-affettiva. Si favoriranno le rielaborazioni verbali e grafiche di esperienze

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- Il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- La capacità di esprimere opinioni personali
- La capacità di esprimere emozioni
- La capacità di accettare, rispettare e aiutare gli altri

Percorso Formativo:

CITTADINANZA ATTIVA

MODULO FORMATIVO: ***Una storia per riflettere***

CAMPO DI ESPERIENZA: **IL SE' E L'ALTRO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Il bambino pone domande su temi esistenziali, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia; ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:

- Competenze in materia di cittadinanza

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Promuovere l'educazione alla gentilezza
- Condividere ed esprimere sensazioni ed emozioni

CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:

- **Immagini, suoni e colori:** Esprimersi attraverso la drammatizzazione, il disegno e attività manipolative
- **I discorsi e le parole:** Discutere insieme ed esprimere le proprie opinioni
- **Il corpo e il movimento:** Sperimentare la corporeità nella mimica e nella drammatizzazione

CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:

- Racconto: "La via della cortesia" e conversazione guidata
- Rappresentazione grafica della storia in sequenze
- Realizzazione di due pupazzi con due calzini che rappresentano "Madama Cortesia" e "Signor Cafonetti".
- Giochi e drammatizzazioni con i due personaggi

COMPITO DI REALTA':

- Realizzazione del libro "La via della cortesia"

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Comprende e accetta le regole per la vita comunitaria
- Rispetta e aiuta gli altri
- Utilizza, nella quotidianità “parole gentili”
- Esprime emozioni e stati d’animo
- Si relaziona, si confronta e discute con adulti e coetanei

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Ottobre

Spazi: aule e salone

Metodologia:

Si stimoleranno gli alunni ad avere sempre comportamenti rispettosi e gentili verso gli altri. Si proporranno attività di circle-time in piccoli gruppi. Si stimolerà la libera espressione emotivo-affettiva.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- La capacità di esprimere opinioni personali
- La capacità di esprimere emozioni
- La capacità di rispettare e aiutare gli altri
- La capacità di utilizzare nel linguaggio quotidiano “le parole gentili”

MODULO FORMATIVO:	<i>Sicuri per la strada</i>
CAMPI DI ESPERIENZA:	LA CONOSCENZA DEL MONDO - IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppa, ordina oggetti; utilizza simboli; individua le posizioni nello spazio; segue correttamente un percorso su indicazioni verbali e non • Pone domande su ciò che è bene o male, ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme 	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria • Competenze in materia di cittadinanza 	
OBIETTIVI DI FORMAZIONE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare, osservare e conoscere l'ambiente strada • Riconoscere situazioni di pericolo per la strada • Individuare e comprendere le norme di comportamento per la strada, sul marciapiede e sulla carreggiata, per pedoni e automobilisti • Conoscere la segnaletica stradale verticale e orizzontale • Percepire, discriminare e riconoscere le caratteristiche dei segnali stradali • Interpretare la simbologia e il linguaggio convenzionale dei segnali stradali e del semaforo • Conoscere la funzione del vigile, la gestualità e gli strumenti che usa. 	
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo in movimento: Eseguire percorsi motori. Sviluppare le capacità senso-percettive • I discorsi e le parole: Riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi. Discutere insieme ed esprimere opinioni • Immagini, suoni, colori: Esprimersi con il linguaggio cromatico. Disegnare copie dal vero. 	
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	
<ul style="list-style-type: none"> • I pericoli sulla strada • Il rispetto delle norme stradali • Abbiniamo ai segnali stradali la rispettiva forma geometrica • Segnali di divieto e obbligo, di pericolo e di indicazione • Le strisce pedonali • Lo STOP e il Semaforo • Il Vigile Urbano • Rappresentazioni grafiche • Racconti, poesie, canti, giochi motori in piccolo e grande gruppo e percorsi strutturati 	
COMPITO DI REALTA':	
<ul style="list-style-type: none"> • Uscita esplorativa, per le vie del paese, alla ricerca dei segnali stradali 	

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Comprende il nesso causa-effetto
- Discrimina la segnaletica stradale orizzontale e verticale
- Discrimina i segnali di divieto, di pericolo e di indicazione
- Rispetta le regole fondamentali per utilizzare la strada come pedone
- Conosce la figura del vigile

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Aluni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Febbraio

Spazi: aule, salone, spazi esterni alla scuola

Metodologia:

Si valorizza il gioco simbolico

Si favoriscono le rielaborazioni verbali e grafiche di esperienze

Si utilizza il circle-team per le conversazioni

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di abbinare i segnali stradali alle forme geometriche
- la capacità di interpretare la simbologia
- la capacità di comprendere il nesso causa-effetto in varie situazioni

MODULO FORMATIVO:	<i>Sicurezza</i>
CAMPI DI ESPERIENZA:	LA CONOSCENZA DEL MONDO - IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio; segue correttamente un percorso su indicazioni verbali • Pone domande su ciò che è bene o male, ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme 	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria • Competenze in materia di cittadinanza 	
OBIETTIVI DI FORMAZIONE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere comportamenti pericolosi • Comprendere il nesso causa-effetto e formulare ipotesi • Riflettere e scegliere comportamenti corretti • Conoscere alcune calamità: terremoto e incendio • Gestire incarichi e responsabilità • Conoscere i simboli della sicurezza presenti a scuola 	
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Il corpo in movimento: Eseguire movimenti e percorsi motori su indicazioni verbali. • I discorsi e le parole: Discutere insieme ed esprimere opinioni • Immagini, suoni, colori: Esprimersi con il linguaggio cromatico. Disegnare copie dal vero. 	
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	
<ul style="list-style-type: none"> • I comportamenti pericolosi • I pericoli: causa-effetto • Le calamità naturali • Giochi simbolici guidati • Percorsi negli ambienti interni ed esterni della scuola • Osservazione dei simboli della sicurezza presenti a scuola e rappresentazioni grafiche • Assegnazione di incarichi: apri-fila e serra-fila per le prove pratiche di evacuazione dell'edificio scolastico 	
COMPITO DI REALTA':	
<ul style="list-style-type: none"> • Prove pratiche di evacuazione dell'edificio scolastico 	

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Riconosce comportamenti pericolosi
- Comprende il nesso causa-effetto
- Sa scegliere comportamenti corretti
- Gestisce incarichi e responsabilità
- Partecipa correttamente a percorsi
- Legge immagini
- Comprende comandi

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: L'intero l'anno scolastico

Spazi: spazi interni ed esterni della scuola

Metodologia:

Si valorizza il gioco simbolico

Si responsabilizzano gli alunni con incarichi vari per abituarli a riconoscere ed evitare comportamenti pericolosi

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- la capacità di riconoscere comportamenti pericolosi
- il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di interpretare la simbologia
- la capacità di gestire incarichi e partecipare a prove pratiche di evacuazione

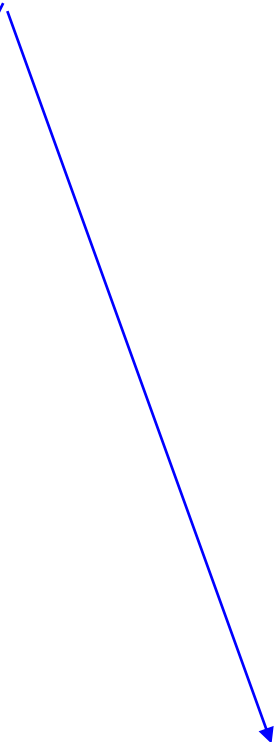
Percorso Formativo:

Arte

MODULO FORMATIVO



**La festa
dei colori**



**Le forme
dell'arte**

Percorso Formativo: ARTE

MODULO FORMATIVO:	<i>La festa dei colori</i>
CAMPI DI ESPERIENZA:	IMMAGINI, SUONI, COLORI
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<ul style="list-style-type: none">• il bambino si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	<ul style="list-style-type: none">• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	<ul style="list-style-type: none">• Riconoscere i colori degli ambienti naturali• Scoprire i colori primari• Scoprire i colori secondari• Effettuare mescolanze di colori• Scoprire i colori: bianco e nero• Scoprire le gradazioni di colori• Riconoscere i colori caldi e freddi
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">• Il corpo e il movimento: Sviluppare le capacità senso-percettive• I discorsi e le parole: Ascoltare racconti e filastrocche.• La conoscenza del mondo: Raggruppare e formare insieme in base al colore
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	<ul style="list-style-type: none">• Racconti, poesie, filastrocche e canti• Ricerca in aula di oggetti di vari colori• Colori e forme in gioco• Rappresentazioni grafiche utilizzando in maniera corretta colori primari e secondari• Giochi e attività grafico-pittoriche per riconoscere il bianco e il nero e le varie sfumature dei colori• Giochi e attività grafico-pittoriche per riconoscere i colori caldi e freddi
COMPITO DI REALTA':	<ul style="list-style-type: none">• Realizzazione della ruota dei colori

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Conosce i colori primari
- Conosce i colori secondari
- Effettua mescolanze
- Riconosce il bianco e il nero
- Conosce i colori caldi e freddi
- Riproduce graficamente colori di paesaggi ed elementi naturali

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Ottobre

Spazi: aule e salone

Metodologia:

Si stimolano gli alunni all'osservazione dell'ambiente circostante. Si valorizza la libera espressione grafico-pittorica. Si utilizzano tutti i tipi di colori.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- La capacità di riconoscere e denominare i colori
- La capacità di raggruppare oggetti in base al colore
- La capacità di disegnare un ambiente naturale utilizzando i colori appropriati

Percorso Formativo: ARTE

MODULO FORMATIVO:	<i>Le forme dell'arte</i>
CAMPI DI ESPERIENZA:	IMMAGINI, SUONI, COLORI
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<ul style="list-style-type: none">• il bambino si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	<ul style="list-style-type: none">• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	<ul style="list-style-type: none">• Esprimersi attraverso il disegno e la pittura utilizzando diverse tecniche espressive• Comunicare emozioni attraverso i colori e il linguaggio pittorico• Sviluppare interesse per la fruizione e per l'analisi di opere d'arte
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">• Il corpo e il movimento: Esprimersi attraverso il movimento e la gestualità• I discorsi e le parole: Ascoltare racconti e filastrocche.
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	<ul style="list-style-type: none">• Racconti e conversazioni guidate• Le opere d'arte celebri: mostriamo ai bambini, attraverso la LIM, alcune opere d'arte per stimolare l'osservazione e le riflessioni• Punti e linee di Mirò• I quadrati e i rettangoli di Mondrian• I cerchi di Kandinsky
COMPITO DI REALTA':	<ul style="list-style-type: none">• Allestiamo, con i prodotti degli alunni, in una parete del salone della scuola, la mostra: "W l'arte"

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Comunica emozioni attraverso i colori
- Lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini
- Sperimenta tecniche grafico-pittoriche
- Ha interesse per la fruizione di opere d'arte

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Aluni coinvolti: 5 anni

Tempo: Durante l'intero anno scolastico

Spazi: aule e salone

Metodologia:

Si valorizza la libera espressione grafico-pittorica. Si utilizzano diverse tecniche grafico-pittoriche. Si stimolano gli alunni all'osservazione di opere d'arte anche attraverso strumenti tecnologici.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- La capacità di partecipare creativamente ai lavori di gruppo
- La capacità di esprimersi attraverso i colori
- La capacità di osservare e riflettere

Percorso Formativo:

Con il corpo posso...

MODULO FORMATIVO



**Il nostro
corpo**



**Mi muovo
e cresco**

Percorso Formativo: CON IL CORPO POSSO ...

MODULO FORMATIVO: Il nostro corpo

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo; riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento; riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo e le differenze sessuali.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Conoscere ed utilizzare gli schemi motori di base
- Percepire l'unità e la segmentarietà dello schema corporeo
- Analizzare e rappresentare lo schema corporeo
- Percepire, conoscere e denominare le parti del corpo
- Riconoscere le principali espressioni del viso

CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:

- **I discorsi e le parole:** Rielaborare verbalmente un racconto
- **Immagini, suoni, colori:** Rappresentare graficamente la figura umana – Ricomporre graficamente lo schema corporeo – Disegnare il corpo in stasi e in movimento
- **La conoscenza del mondo:** Conoscere i 5 sensi. Scoprire la funzione di alcuni organi interni del corpo umano

CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:

- Racconti, poesie e canti sul corpo
- Osserviamo e analizziamo il corpo dei bambini e individuiamo le caratteristiche fisiche
- Giochi motori per conoscere le parti del corpo
- Conversazione guidata sulle funzioni delle parti del corpo e attività grafica per assemblare e completare la figura umana
- Rappresentazioni grafiche dello schema corporeo
- Giochi allo specchio e conversazione guidata sul viso. L'autoritratto.
- Individuare le espressioni del viso e rappresentarle graficamente
- Conversazione guidata, giochi e rappresentazioni grafiche sui 5 sensi
- Giochi motori per scoprire la funzione di alcuni organi interni

COMPITO DI REALTA':

- La galleria dell'autoritratto

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Conosce e denomina le parti del corpo e le loro funzioni
- Ricompone la figura umana divisa in più parti
- Individua le caratteristiche e le espressioni del viso
- Riconosce e descrive le proprie caratteristiche fisiche
- Disegna la figura umana in modo completo
- Partecipa correttamente ai giochi motori
- Utilizza i 5 sensi per scoprire le proprietà delle cose

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 - 4 - 5 - anni

Tempo: Novembre

Spazi: Aula e salone

Metodologia:

Si valorizzano il gioco motorio. Si favoriscono le attività pratiche di osservazione, confronto e descrizione. Si favorisce il lavoro individuale.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- la capacità di partecipazione alle attività e ai giochi proposti
- la capacità di sviluppo e padronanza degli schemi motori di base
- la capacità di disegnare la figura umana in modo completo

Percorso Formativo: CON IL CORPO POSSO ...

MODULO FORMATIVO: Mi muovo e cresco

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Conoscere ed utilizzare gli schemi motori di base
- Coordinare gli schemi motori di base
- Coordinare i movimenti nei giochi motori
- Sperimentare andature e posture
- Eseguire movimenti e percorsi motori su indicazioni verbali
- Prendere coscienza delle potenzialità del corpo
- Sperimentare l'equilibrio
- Acquisire padronanza del corpo in equilibrio e in disequilibrio

CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:

- **Il sé e l'altro:** Sviluppare il senso di identità personale, rafforzando la fiducia nelle proprie capacità – Rispettare le regole del gioco
- **Immagini, suoni, colori:** Esprimersi attraverso linguaggi verbali, corporei ed espressivi
- **La conoscenza del mondo:** Collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone

CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:

- Giochi motori in piccolo e grande gruppo
- Giochi di squadra
- Giochi con attrezzi
- Giochi simbolici ed imitativi
- Percorsi
- Esercizi di coordinazione, di equilibrio, di rilassamento e controllo della respirazione

COMPITO DI REALTA':

- Organizzazione di giochi motori a squadre in intersezione

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Partecipa correttamente ai giochi motori
- Esegue correttamente i percorsi
- Rispetta le regole dei giochi
- Controlla l'equilibrio statico e dinamico
- Coordina movimenti
- Cammina, corre, salta, rotola

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 5 - anni

Tempo: L'intero anno scolastico

Spazi: Aula, salone e cortile

Metodologia:

Si valorizza il gioco in tutte le sue funzioni

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- la capacità di partecipare alle attività e ai giochi proposti
- lo sviluppo e la padronanza degli schemi motori di base

Percorso Formativo:

Ambiente

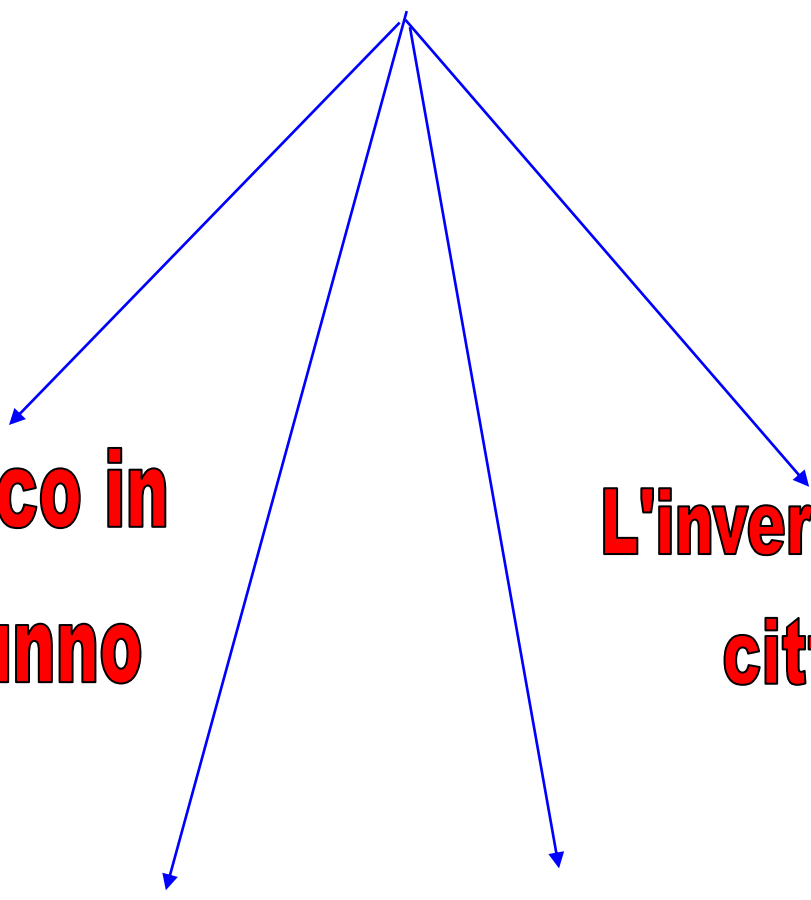
MODULI FORMATIVI

**Il bosco in
autunno**

**L'inverno in
città**

**Il prato in
primavera**

**L'estate in
fattoria**



MODULO FORMATIVO: Il bosco in autunno
CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO - IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none"> • Osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti • Pone domande su temi esistenziali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: <ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria • Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere le caratteristiche di un ambiente: il bosco • Scoprire alcune caratteristiche della stagionalità: l'autunno • Cogliere le trasformazioni naturali • Riconoscere le caratteristiche dell'albero in autunno • Osservare, descrivere e rappresentare attraverso varie tecniche elementi naturali • Riconoscere i comportamenti degli animali in autunno: il letargo • Individuare e discriminare la frutta autunnale • Sensibilizzare al rispetto nei confronti dell'ambiente naturale. • Comprendere l'importanza del rispetto della natura. • Rafforzare il senso di appartenenza verso l'ambiente naturale in cui si vive
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none"> • Il corpo in movimento: Sviluppare le capacità senso-percettive • I Discorsi e le parole: Comprendere testi ascoltati – Riconoscere le sequenze di una storia - Memorizzare filastrocche e canzoncine • Immagini, suoni, colori: Esprimersi attraverso i linguaggi verbali, corporei ed espressivi – Rappresentare graficamente un racconto – Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO: <ul style="list-style-type: none"> • Attività varie alla scoperta dell'ambiente "Bosco" • Conversazioni guidate per individuare le caratteristiche dell'autunno • Uscita esplorativa nell'ambiente circostante e raccolta di foglie ed elementi naturali • Manipolazione e osservazione di elementi naturali e classificazioni per forma e colore • L'albero, le foglie, i frutti dell'autunno • Gli animali e il letargo • L'importanza dell'albero e il rispetto della natura • Attiviamo la raccolta differenziata di plastica e carta in sezione • Racconti, conversazioni guidate e uscite nel nostro territorio: il Parco dei Nebrodi • Racconti, poesie, canti, rappresentazioni grafico-pittoriche, giochi e drammatizzazioni
COMPITO DI REALTA': <ul style="list-style-type: none"> • Allestimento di una parete dell'aula che rappresenta l'autunno. • Cartellone: "Il bosco in autunno"

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Comprende un testo ascoltato e ne individua caratteristiche ambientali e stagionali
- Riconosce elementi della natura
- Riconosce l'ambiente bosco
- Riconosce le caratteristiche dell'albero in autunno
- Riproduce graficamente colori e forme del paesaggio autunnale
- Comprende il significato di letargo
- Riconosce alcuni fenomeni meteorologici (pioggia, vento)
- Conosce la frutta autunnale
- Intuisce l'importanza del rispetto della natura
- Ha il senso di appartenenza al proprio territorio

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Aluni coinvolti: 3 – 4 – 5 - anni

Tempo: Novembre

Spazi: Aule, spazi esterni

Metodologia:

Si stimolano gli alunni all'osservazione dell'ambiente circostante

Si valorizza la libera espressione grafico-pittorica

Si utilizzano tutti i tipi di colori: matite, pastelli, pennarelli e la tempera

Si utilizzano vari materiali duttili

Si favoriscono attività di esplorazione, ricerca, osservazione, confronto e descrizione di ambienti ed elementi naturali

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- La capacità di riconoscere l'ambiente "bosco"
- la capacità di individuare e conoscere gli aspetti caratteristici dell'autunno
- la capacità di osservare elementi naturali utilizzando tutti i sensi
- la capacità di partecipare ai giochi proposti
- la capacità di ascoltare e comprendere un racconto
- la capacità di disegnare un ambiente naturale utilizzando i colori appropriati
- la capacità di rispettare l'ambiente mettendo in atto comportamenti corretti

Percorso Formativo: AMBIENTE

MODULO FORMATIVO: *L'inverno in città*

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO - IL SE' E L'ALTRO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
- Pone domande su temi esistenziali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Conoscere le caratteristiche di un ambiente: la città
- Scoprire alcune caratteristiche della stagionalità: l'inverno
- Descrivere e rappresentare graficamente paesaggi invernali
- Riconoscere le caratteristiche dell'albero in inverno
- Conoscere la frutta dell'inverno: gli agrumi.
- Scoprire il ciclo e gli stati dell'acqua
- Comprendere l'importanza vitale che l'acqua ha per ogni forma di vita.
- Rispettare l'acqua come bene prezioso

CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:

- **Il corpo in movimento:** Utilizzare i sensi per scoprire proprietà.
- **Immagini, suoni, colori:** Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche
- **I discorsi e le parole:** Comprendere testi ascoltati – Riconoscere le sequenze di una storia - Memorizzare filastrocche e canzoncine

CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:

- Attività varie alla scoperta dell'ambiente "Città"
- Conversazioni guidate per individuare le caratteristiche dell'inverno
- Uscita esplorativa nell'ambiente circostante
- L'albero in inverno
- I fiocchi di neve
- L'arancia, esperienze sensoriali
- Semplici esperimenti per conoscere l'elemento acqua
- Il ciclo dell'acqua e gli stati dell'acqua
- Conversazioni guidate sull'importanza dell'acqua e su come risparmiarla
- Racconti, poesie, canti, rappresentazioni grafico-pittoriche, giochi e drammatizzazioni

COMPITO DI REALTA':

- Allestimento di una parete dell'aula che rappresenta l'inverno
- Cartellone "La città in inverno"

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Riconosce l'ambiente città
- Individua le caratteristiche dell'inverno
- Riconosce elementi della natura
- Riconosce le caratteristiche dell'albero in inverno
- Riproduce graficamente colori e forme del paesaggio invernale
- Riconosce alcuni fenomeni meteorologici (neve)
- Conosce la frutta invernale
- Comprende e riassume storie nella corretta sequenzialità temporale
- Conosce il ciclo e gli stati dell'acqua
- Intuisce l'importanza dell'acqua

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 - anni

Tempo: Gennaio

Spazi: Aule e spazi esterni

Metodologia:

Si favoriscono attività di esplorazione, ricerca, osservazione, confronto e descrizione di ambienti ed elementi naturali

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- la capacità di riconoscere l'ambiente "città"
- la capacità di individuare e conoscere gli aspetti caratteristici dell'inverno
- la capacità di osservare elementi naturali utilizzando tutti i sensi
- la capacità di partecipare a semplici esperimenti
- la capacità di partecipare ai giochi proposti
- la capacità di ascoltare, comprendere e riassumere un racconto
- la capacità di disegnare un ambiente utilizzando i colori appropriati
- la capacità di utilizzare il rubinetto dell'acqua in modo appropriato

MODULO FORMATIVO:	Il prato in primavera
CAMPI DI ESPERIENZA:	LA CONOSCENZA DEL MONDO – IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<ul style="list-style-type: none">• Osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti• Pone domande su temi esistenziali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	<ul style="list-style-type: none">• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria• Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza• Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere le caratteristiche di un ambiente: il prato• Scoprire alcune caratteristiche della stagionalità: la primavera• Rilevare il mutamento della natura durante l'anno• Riconoscere le caratteristiche dell'albero in primavera• Osservare e descrivere elementi naturali: i fiori e gli animaletti del prato• Intuire le conseguenze di atteggiamenti non ecologici• Comprendere il significato di inquinamento
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">• Il corpo in movimento: Esercitare la motricità fine• Immagini, suoni, colori: Rappresentare graficamente paesaggi ed elementi naturali• I discorsi e le parole: Rielaborare verbalmente un racconto – Memorizzare e utilizzare termini nuovi
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	<ul style="list-style-type: none">• Attività varie alla scoperta dell'ambiente "Prato"• Conversazioni guidate per individuare le caratteristiche della primavera• Uscita esplorativa nell'ambiente circostante• I fiori e gli animaletti del prato• L'albero in primavera• Lavoro di gruppo: prato pulito – prato inquinato• Racconti, poesie, canti, rappresentazioni grafico-pittoriche, giochi e drammatizzazioni
COMPITO DI REALTA':	<ul style="list-style-type: none">• Allestimento di una parete dell'aula che rappresenta la primavera• Cartellone "Il prato in primavera"

QUADRO PROGETTUALE

DESCRIZIONE DELLE COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Riconosce l'ambiente "Prato"
- Riconosce le caratteristiche della primavera
- Riproduce graficamente colori e forme del paesaggio primaverile
- Conosce i nomi di alcuni fiori
- Partecipa correttamente ad attività manipolative
- Intuisce le conseguenze di atteggiamenti non ecologici

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 - anni

Tempo: Aprile

Spazi: aule, salone e spazi esterni

Metodologia:

Si propongono attività di circle-time in piccoli gruppi. Si favoriscono attività di esplorazione, ricerca, osservazione, confronto e descrizione di ambienti ed elementi naturali. Si utilizza la lettura di immagini e di simboli

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- La capacità di riconoscere l'ambiente "prato"
- la capacità di individuare e conoscere gli aspetti caratteristici della primavera
- la capacità di osservare elementi naturali utilizzando tutti i sensi
- la capacità di partecipare ai giochi proposti
- la capacità di disegnare un ambiente naturale utilizzando i colori appropriati
- la capacità di riconoscere nelle immagini ambienti inquinati e ambienti puliti

Percorso Formativo:

AMBIENTE

MODULO FORMATIVO: *L'estate in fattoria*

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO - IL SE' E L'ALTRO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Osserva con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
- Pone domande su temi esistenziali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Conoscere le caratteristiche di un ambiente: la fattoria
- Scoprire alcune caratteristiche della stagionalità: l'estate
- Riconoscere le caratteristiche dell'albero in estate
- Descrivere e rappresentare graficamente paesaggi ed elementi naturali estivi
- Comprendere il significato di inquinamento
- Rafforzare il senso di appartenenza verso l'ambiente naturale in cui si vive

CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:

- **Immagini, suoni, colori:** Memorizzare canzoni. Utilizzare la spazialità del foglio
- **I discorsi e le parole:** Intervenire con pertinenza nelle conversazioni. Memorizzare e utilizzare termini nuovi. Discriminare e riordinare le sequenze di una storia

CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:

- Attività varie alla scoperta dell'ambiente "fattoria"
- Gli animali della fattoria
- I prodotti della fattoria
- Visita ad una fattoria
- Conversazioni guidate per individuare le caratteristiche dell'estate
- L'albero in estate
- La frutta dell'estate
- Il clima dell'estate e gli ambienti di vacanza
- Discriminiamo ambienti puliti da ambienti inquinati
- Racconti, poesie, canti, rappresentazioni grafico-pittoriche, giochi e drammatizzazioni

COMPITO DI REALTA':

- Allestimento di una parete dell'aula che rappresenta l'estate
- Cartellone "La fattoria in estate"

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Riconosce l'ambiente "Fattoria"
- Riconosce gli animali della fattoria
- Riconosce le caratteristiche dell'estate
- Riconosce elementi della natura
- Riconosce le caratteristiche dell'albero in estate
- Riproduce graficamente colori e forme del paesaggio estivo
- Riconosce e discrimina ambienti puliti e ambienti inquinati

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 - anni

Tempo: Maggio - Giugno

Spazi: Aule, salone e spazi esterni

Metodologia:

Si favoriscono attività di esplorazione, ricerca, osservazione, confronto e descrizione di ambienti ed elementi naturali

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- La capacità di riconoscere l'ambiente "fattoria"
- la capacità di individuare e conoscere gli aspetti caratteristici dell'estate
- la capacità di osservare elementi naturali utilizzando tutti i sensi
- la capacità di partecipare ai giochi proposti
- la capacità di ascoltare e comprendere un racconto e ordinarlo in sequenze
- la capacità di disegnare un ambiente naturale utilizzando i colori appropriati

Percorso Formativo:

Le Feste

MODULI FORMATIVI

**La festa
dei nonni**

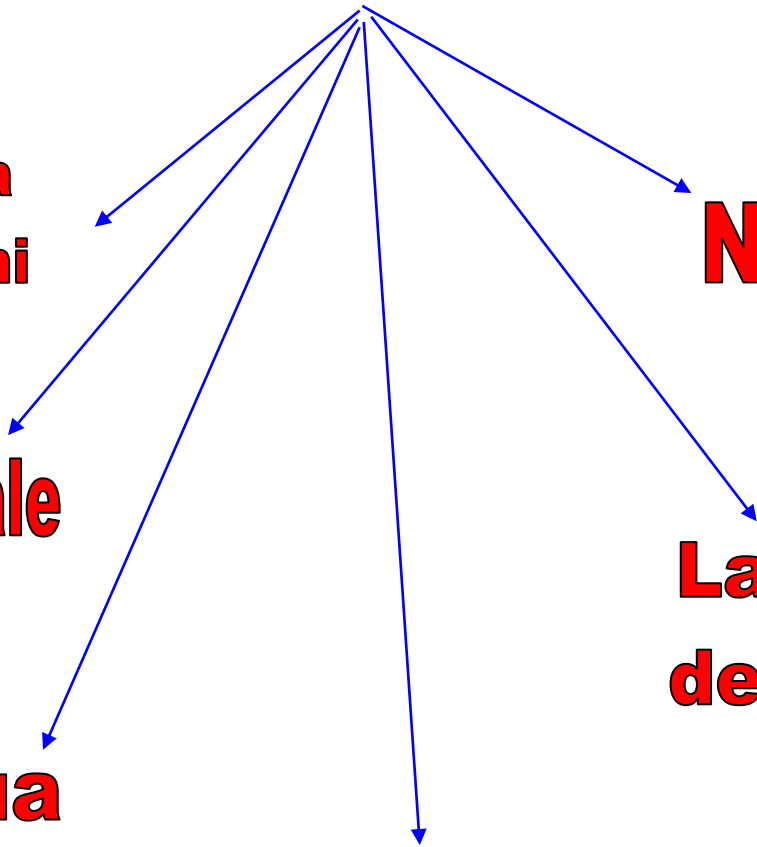
Natale

Carnevale

**La festa
del papà**

Pasqua

**La festa della
mamma**



Percorso Formativo: LE FESTE

MODULO FORMATIVO:	<i>La festa dei nonni</i>
CAMPO DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<ul style="list-style-type: none">• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	<ul style="list-style-type: none">• Competenze in materia di cittadinanza
OBIETTIVI DI FORMAZIONE:	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare il senso dell'identità familiare• Riconoscere e valorizzare la figura e il ruolo dei nonni• Esprimere sentimenti di affetto nei confronti dei nonni
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">• Immagini, suoni, colori: Sperimentare con creatività tecniche e materiali – Rappresentare graficamente i nonni• I discorsi e le parole: Ascoltare storie e racconti – Memorizzare poesie e canti – Raccontare esperienze e vissuti personali
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	<ul style="list-style-type: none">• Racconti, poesie, filastrocche e canti• Conversazione guidata per esprimere sentimenti e raccontare esperienze e vissuti personali• Disegni sui nonni• Realizzazione di bigliettini augurali
COMPITO DI REALTA':	<ul style="list-style-type: none">• Fare gli auguri ai nonni e recitare la poesia

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Sa di far parte di un nucleo familiare
- Riconosce il ruolo dei nonni all'interno della famiglia
- Comunica le proprie esperienze
- Esprime sentimenti
- Memorizza e recita poesie

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Settembre - Ottobre

Spazi: aule

Metodologia:

Si favorisce la libera espressione emotivo-affettiva

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di esprimere e comunicare sentimenti

Percorso Formativo: LE FESTE

MODULO FORMATIVO:	<i>Natale</i>
CAMPI DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO – I DISCORSI E LE PAROLE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<ul style="list-style-type: none">• Pone domande su temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio• Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; cerca somiglianze e analogie tra i suoni
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	<ul style="list-style-type: none">• Competenza alfabetica funzionale• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere la storia della nascita di Gesù• Conoscere segni, simboli e personaggi del Natale• Scoprire le tradizioni natalizie per coglierne il significato• Condividere emozioni e sensazioni legati al Natale• Ascoltare storie e racconti
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">• Immagini, suoni, colori: Realizzare addobbi e decorazioni. Memorizzare poesie e canti. Sperimentare l'utilizzo creativo di materiali• Il corpo e il movimento: Coordinare i movimenti in funzione dell'animazione. Eseguire percorsi a tempo e su indicazione
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	<ul style="list-style-type: none">• Lettura di racconti sulla nascita di Gesù• Realizzazione di simboli e segni della festa di Natale e addobbo di aule e salone• L'albero di Natale• Il presepe• Babbo Natale• Realizzazione di lavoretti e bigliettini augurali• Rappresentazioni grafiche• Dialoghi, poesie, canti e danze relativi alla festa di Natale
COMPITO DI REALTA':	<ul style="list-style-type: none">• Recita di Natale

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Condivide momenti di festa
- Conosce segni, simboli e personaggi della festa di Natale
- Comprende il contenuto di un racconto
- Comunica le proprie esperienze
- Memorizza e recita poesie e testi
- Canta da solo e in gruppo
- Sa tenere il ritmo musicale utilizzando il corpo
- Esprime sentimenti ed emozioni

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Dicembre

Spazi: aule, salone

Metodologia:

Si favorisce la libera espressione emotivo-affettiva

Si valorizza il gioco drammatico e le attività di canto e recitazione.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di esprimere e comunicare sentimenti
- la capacità di riconoscere segni, simboli e tradizioni del Natale

Percorso Formativo: LE FESTE

MODULO FORMATIVO:	<i>Carnevale</i>
CAMPI DI ESPERIENZA:	IMMAGINI, SUONI, COLORI - IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<ul style="list-style-type: none">• Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali• Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	<ul style="list-style-type: none">• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere simboli e personaggi del Carnevale.• Sperimentare l'esperienza del travestimento• Condividere emozioni e sensazioni legati al divertimento• Rappresentare con varie tecniche personaggi e simboli di carnevale• Ascoltare e memorizzare canzoni• Muoversi a ritmo di musica• Sperimentare la produzione di semplici sequenze sonoro-musicali utilizzando voce, corpo e oggetti
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">• Il corpo in movimento: Condividere modalità di gioco, azioni e movimento. Sperimentare l'equilibrio• I discorsi e le parole: Ascoltare racconti e filastrocche.
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	<ul style="list-style-type: none">• Racconti, poesie, filastrocche e canti• Realizzazione di maschere e festoni per addobbare le aule e il salone• Uso di piccoli strumenti musicali e produzione di suoni• Produzione di suoni con voce, corpo e oggetti• Rappresentazioni grafiche• Scherzi, giochi, balli e canti
COMPITO DI REALTA':	<ul style="list-style-type: none">• Organizzazione della festa del giovedì grasso a scuola

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Condivide momenti di festa
- Conosce segni, simboli e tradizioni della festa di Carnevale
- Sperimenta individualmente e in gruppo travestimenti
- Canta e danza in gruppo
- Partecipa a giochi motori
- Partecipa a lavori di gruppo per creare addobbi

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Febbraio

Spazi: aule e salone

Metodologia:

Si valorizzano i giochi di gruppo, i balli, gli scherzi.

Si mettono a disposizione dei bambini travestimenti vari

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di riconoscere segni, simboli e tradizioni del Carnevale
- la capacità di partecipare a feste in maschera

Percorso Formativo: LE FESTE

MODULO FORMATIVO:	<i>Pasqua</i>
CAMPI DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO - I DISCORSI E LE PAROLE
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<ul style="list-style-type: none">• Pone domande su temi esistenziali e religiosi.• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA:	<ul style="list-style-type: none">• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
OBIETTIVI DI FORMAZIONE:	<ul style="list-style-type: none">• Conoscere la storia della passione, morte e resurrezione di Gesù• Scoprire le tradizioni pasquali e coglierne il significato• Conoscere i simboli della Pasqua• Condividere emozioni e sensazioni legate alla Pasqua• Ascoltare e comprendere racconti, memorizzare poesie e filastrocche• Raccontare esperienze e vissuti personali• Discutere insieme ed esprimere ad alta voce emozioni, sentimenti ed opinioni
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">• Immagini, suoni, colori: Rappresentare con varie tecniche i simboli della Pasqua. Realizzare addobbi e bigliettini augurali. Ascoltare e memorizzare canzoni• Il corpo e il movimento: Sperimentare la corporeità nella mimica e nella drammatizzazione
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	<ul style="list-style-type: none">• Racconti, poesie e canti• Addobbo di aule e salone con i simboli pasquali• Gioco drammatico• Rappresentazioni grafiche• Conversazioni guidate per far esprimere i bambini sulle loro emozioni, sensazioni, opinioni• Realizzazione di bigliettini augurali
COMPITO DI REALTA':	<ul style="list-style-type: none">• Realizzazione di lavoretti con simboli pasquali

QUADRO PROGETTUALE

DESCRIZIONE DELLE COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Condivide momenti di festa
- Conosce segni e simboli della festa di Pasqua
- Comprende il contenuto di un racconto
- Comunica le proprie esperienze
- Memorizza e recita poesie
- Partecipa a lavori di gruppo per realizzare lavoretti

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Aprile

Spazi: Aule e salone

Metodologia:

Si favorisce la libera espressione emotivo-affettiva

Si valorizza il gioco drammatico

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di esprimere e comunicare sentimenti
- la capacità di riconoscere segni, simboli e tradizioni della Pasqua

Percorso Formativo: LE FESTE

MODULO FORMATIVO:	<i>La festa del papà</i>
CAMPO DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<ul style="list-style-type: none">• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità e le mette a confronto con altre.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	<ul style="list-style-type: none">• Competenze in materia di cittadinanza
OBIETTIVI DI FORMAZIONE:	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare il senso dell'identità familiare• Esprimere sentimenti di affetto nei confronti del papà• Prendere coscienza del ruolo della figura paterna nell'ambito familiare e sociale• Conoscere il mestiere del papà• Esprimere e rappresentare emozioni• Partecipare alla realizzazione di un progetto comune
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">• Immagini, suoni, colori: Rappresentare graficamente il papà• I discorsi e le parole: Esprimere emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio verbale. Raccontare esperienze e vissuti personali. Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura• Il corpo e il movimento: Sviluppare la motricità fine
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	<ul style="list-style-type: none">• Racconti, poesie e canti• Conversazioni guidate per stimolare i bambini a raccontare vissuti personali e ad esprimere sentimenti ed emozioni legati al papà• Disegni sul papà.• Intervista: "Che mestiere fa il tuo papà?"• Conversazione guidata: "Il papà a casa, il papà al lavoro" e relative rappresentazioni grafiche• Realizzazione di bigliettini augurali
COMPITO DI REALTA':	<ul style="list-style-type: none">• Realizzazione di un dono per il papà

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Sa di far parte di un nucleo familiare
- Riconosce il ruolo del papà all'interno della famiglia
- Conosce il mestiere del papà
- Comunica le proprie esperienze
- Esprime sentimenti
- Memorizza e recita poesie
- Partecipa a lavori di gruppo per realizzare doni e bigliettini augurali

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Aluni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Marzo

Spazi: aule e salone

Metodologia:

Si favorisce la libera espressione emotivo-affettiva

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di esprimere e comunicare sentimenti
- la capacità di conoscere il lavoro del papà

Percorso Formativo: LE FESTE

MODULO FORMATIVO:	<i>La festa della mamma</i>
CAMPO DI ESPERIENZA:	IL SE' E L'ALTRO
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	<ul style="list-style-type: none">• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:	<ul style="list-style-type: none">• Competenze in materia di cittadinanza
OBIETTIVI DI FORMAZIONE:	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare il senso dell'identità familiare• Esprimere sentimenti di affetto nei confronti della mamma• Prendere coscienza del ruolo della figura materna nell'ambito familiare e sociale• Conoscere il mestiere della mamma• Esprimere e rappresentare emozioni• Partecipare alla realizzazione di un progetto comune
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	<ul style="list-style-type: none">• Immagini, suoni, colori: Rappresentare graficamente la mamma• I discorsi e le parole: Esprimere emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio verbale. Raccontare esperienze e vissuti personali. Memorizzare e utilizzare termini nuovi. Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura• Il corpo e il movimento: Sviluppare la motricità fine
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	<ul style="list-style-type: none">• Racconti, poesie e canti• Conversazioni guidate per stimolare i bambini a raccontare vissuti personali e ad esprimere sentimenti ed emozioni legati alla mamma• Disegni sulla mamma• Intervista: "Che mestiere fa la tua mamma?"• Conversazione guidata: "La mamma a casa, la mamma al lavoro" e relative rappresentazioni grafiche• Realizzazione di bigliettini augurali
COMPITO DI REALTA':	<ul style="list-style-type: none">• Realizzazione di un dono per la mamma

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Sa di far parte di un nucleo familiare
- Riconosce il ruolo della mamma all'interno della famiglia
- Conosce il mestiere della mamma
- Intuisce che ogni membro della famiglia ha le proprie responsabilità
- Comunica le proprie esperienze
- Esprime sentimenti
- Memorizza e recita poesie
- Partecipa a lavori di gruppo per realizzare doni e bigliettini augurali

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Aluni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Maggio

Spazi: Aule e salone

Metodologia:

Si favorisce la libera espressione emotivo-affettiva

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di esprimere e comunicare sentimenti
- la capacità di conoscere il lavoro della mamma
- la capacità di conoscere la composizione della propria famiglia

Percorso Formativo:

Lettura - Animazione

MODULI FORMATIVI

**Produzione di
spettacoli**

**Il favoloso
angolo dei libri**

**Fruizione di
spettacoli**



MODULO FORMATIVO:	Il favoloso angolo dei libri
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none">• Ascolta e comprende narrazioni, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: <ul style="list-style-type: none">• Competenza alfabetica funzionale – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: <ul style="list-style-type: none">• Accostarsi alla lettura come momento piacevole, individuale e collettivo• Rispettare i libri e usarli in modo appropriato• Conoscere le principali fiabe classiche• Conoscere la struttura della fiaba e individuarne gli elementi	
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none">• Immagini, suoni, colori: Rappresentare graficamente racconti• Il sé e l'altro: Esprimere opinioni e preferenze• Il corpo e il movimento: Sperimentare la corporeità nella mimica e nella drammatizzazione	
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO: <ul style="list-style-type: none">• Allestimento angolo lettura• Lettura di favole, fiabe, racconti e rappresentazioni verbali e grafiche• Analisi strutturale della fiaba (protagonista, ambiente, guaio, aiuto, finale)• Visita ad una biblioteca	
COMPITO DI REALTA': <ul style="list-style-type: none">• Realizzazione di libri	

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Presta attenzione per tempi sempre più lunghi
- Comprende il contenuto di una narrazione e saperlo riassumere verbalmente
- Rappresenta graficamente un racconto
- Legge immagini
- Rispetta i libri e li usa in modo appropriato
- Partecipa a giochi drammatici e simbolici

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 - 5 - anni

Tempo: L'intero anno scolastico

Spazi: Aula degli spazi laboratoriali

Metodologia:

Si propongono attività di circle-time in piccoli gruppi. Si favorisce la libera consultazione da parte dei bambini dei libri a disposizione. Si valorizza il gioco in tutte le sue funzioni.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- Il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di utilizzare i libri in modo appropriato
- la capacità di comprendere e riassumere una fiaba e individuarne gli elementi strutturali

<p>MODULO FORMATIVO: Produzione di spettacoli a scuola</p> <p>CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE – IMMAGINI, SUONI, COLORI</p>
<p>TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta e comprende narrazioni, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale, utilizzando voce corpo e oggetti.
<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenza alfabetica funzionale – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipare alla realizzazione di un progetto comune • Memorizzare e recitare testi • Cantare e danzare in gruppo • Esprimersi attraverso i linguaggi verbali, corporei ed espressivi • Interpretare correttamente, nelle attività di animazione, il ruolo prescelto
<p>CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il sé e l'altro: Acquisire sicurezza in se stesso e superare inibizioni • Il corpo e il movimento: Coordinare i movimenti in funzione del gioco e dell'animazione. Sperimentare la corporeità nella mimica e nella drammatizzazione
<p>CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coinvolgiamo gli alunni nell'organizzazione della recita di Natale, e di fine anno scolastico • Leggiamo i testi delle recite e coinvolgiamo i bambini nella scelta del ruolo da interpretare • Memorizzazione e recitazione del testo • Canti e danze coreografiche • Costruiamo gli scenari per la drammatizzazione
<p>COMPITO DI REALTA':</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recita di Natale e di Fine Anno

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- È capace di impegnarsi con attenzione e concentrazione
- Manifesta curiosità e desiderio di sperimentare
- Mostra attenzione per i dettagli
- È creativo e originale
- Canta e danza da solo e in gruppo
- Memorizza e recita testi
- Interpreta correttamente un ruolo prescelto

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: Dicembre - Maggio - Giugno

Spazi: Aule e salone

Metodologia:

Si valorizzerà il gioco in tutte le sue funzioni

Si favorirà la libera espressione emotivo-affettiva attraverso linguaggi verbali e gestuali

Nelle attività di animazione si favorirà la partecipazione di tutti gli alunni adattandola alle età e alle potenzialità di ciascuno

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di inventiva
- la capacità di partecipare ad attività di animazione superando inibizioni

MODULO FORMATIVO: Fruizione di spettacoli
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI
TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none">• Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici ...), sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di spettacoli.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: <ul style="list-style-type: none">• Competenza alfabetica funzionale – Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: <ul style="list-style-type: none">• Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo• Sviluppare interesse per la fruizione di spettacoli
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none">• Il sé e l'altro: Confrontarsi e argomentare con i compagni• I discorsi e le parole: Riconoscere e sperimentare la pluralità dei linguaggi e misurarsi con la creatività e la fantasia
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO: <ul style="list-style-type: none">• Visione di spettacoli di vario tipo:<ul style="list-style-type: none">-film di animazione attraverso la LIM o al cinema-spettacoli teatrali a scuola o al teatro-spettacoli musicali
COMPITO DI REALTA': <ul style="list-style-type: none">• Partecipare con interesse ai vari spettacoli proposti

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- È capace di assistere a spettacoli con attenzione e concentrazione
- Manifesta curiosità e interesse
- È capace di discutere su ciò che ha visto con coetanei e adulti

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 3 – 4 – 5 anni

Tempo: durante l'anno scolastico

Spazi: Aule, salone, teatri, cinema ...

Metodologia:

Si valorizzerà

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO:

Si osserverà:

- il grado di attenzione e partecipazione agli spettacoli

Percorso Formativo:

Attività laboratoriali

MODULI FORMATIVI

```
graph TD; A[MODULI FORMATIVI] --> B[Legger - mente per conoscere]; A --> C[Logica - mente per ragionare]; A --> D[Computing]; A --> E[Aiutami a fare da me];
```

**Legger - mente
per conoscere**

**Logica - mente
per ragionare**

Computing

**Aiutami a
fare da me**

Percorso Formativo: ATTIVITA' LABORATORIALI

MODULO FORMATIVO: Legger-mente per conoscere

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazioni attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OBIETTIVI DI FORMAZIONE

- Sperimentare il piacere di giocare con le parole
- Stabilire l'associazione immagine-parola
- Intuire che leggere è un'attività di scoperta e di comprensione
- Formulare ipotesi di letto-scrittura
- Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura
- Ampliare le competenze lessicali e arricchire il vocabolario linguistico
- Conoscere alcuni termini in inglese

CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:

- **Immagini, suoni, colori:** Utilizzare la spazialità del foglio – Familiarizzare con il digitale

CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:

- Giochi linguistici
- Rielaborazioni grafico simboliche per affinare i concetti acquisiti con i giochi linguistici
- Lettura di immagini
- Giochi con la lingua inglese

COMPITO DI REALTA':

- Attività sul libro operativo di pre-lettura e pre-scrittura

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Legge immagini
- Formula ipotesi sui testi scritti
- Utilizza simboli per scrivere messaggi
- Compie tentativi di scrittura
- Riconosce globalmente alcune scritte
- Discrimina segni grafici: parole, gruppi di lettere e lettere
- Discrimina suoni iniziali e finali delle parole
- Copia parole – legge e scrive il proprio nome
- Arricchisce e precisa il proprio lessico
- Memorizza e utilizza termini nuovi

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 5 - anni

Tempo: L'intero anno scolastico

Spazi: Aula degli spazi laboratoriali

Metodologia:

Si propongono attività di circle-time in piccoli gruppi. Si utilizzano, nella vita quotidiana di sezione, simboli convenzionali. Si fa sì che negli ambienti della scuola ci siano numerose scritte per ricordare, informare, documentare affinché il bambino possa essere in contatto con le varie funzioni della scrittura. Si valorizza il gioco in tutte le sue funzioni.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- Il grado di attenzione e partecipazione alle attività
- la capacità di compiere tentativi di letto-scrittura

MODULO FORMATIVO:	Logica-mente per ragionare
CAMPO DI ESPERIENZA:	CONOSCENZA DEL MONDO
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrare; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio come avanti-dietro, sopra-sotto, destra-sinistra ecc. Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri 	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 	
OBIETTIVI DI FORMAZIONE:	
<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare raggruppamenti e classificazioni in base a uno o più criteri • Formare insiemi in base ad un attributo • Comprendere il concetto di appartenenza e non • Individuare e formare insiemi equipotenti e non • Riconoscere, denominare e disegnare le forme geometriche • Operare con le forme: raggruppare, classificare, trasformare • Effettuare e riprodurre ritmi binari e ternari • Operare con i concetti dimensionali e effettuare seriazioni di grandezza • Contare in senso progressivo e conoscere i numeri fino a 10 • Abbinare quantità a simbolo numerico 	
CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:	
<ul style="list-style-type: none"> • Immagini, suoni, colori: Rappresentare graficamente forme – Trasformare creativamente le forme 	
CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:	
<ul style="list-style-type: none"> • Giochi per individuare grandezze e forme e rappresentazioni grafiche • Giochi e disegni con i blocchi logici e collage creativo di forme • Giochi e schede per individuare grandezze • Seriazione di oggetti • Giochi e schede per sviluppare i concetti topologici • Giochi e schede per quantificare oggetti e persone • Realizzazione di sequenze ritmiche • Giochi e schede per abbinare il simbolo numerico alla quantità • Utilizzazione di simboli, grafici e tabelle per la registrazione di dati 	
COMPITO DI REALTA':	
<ul style="list-style-type: none"> • Attività sul libro operativo di pre-calcolo 	

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Opera con i concetti dimensionali/topologici/spaziali
- Costruisce insiemi e li confronta per quantità
- Comprende il concetto di appartenenza e non appartenenza
- Produce sequenze ritmiche
- Individua e forma insiemi equipotenti e non
- Effettua relazioni logiche
- Seria oggetti per grandezza
- Riconosce i numeri da 1 a 10
- Collega i numeri alla quantità corrispondente
- Individua di più/di meno

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 5 - anni

Tempo: L'intero anno scolastico

Spazi: Aula degli spazi laboratoriali

Metodologia:

Si valorizzano il gioco e le attività pratiche di manipolazione, osservazione, confronto, quantificazione, per favorire lo sviluppo dei concetti logico-matematici.
Si mettono a disposizione dei bambini giochi strutturati.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- la capacità di operare con i concetti dimensionali/topologici/spaziali
- la capacità di raggruppare e classificare
- la capacità di contare, riconoscere i numeri e collegarli alla quantità corrispondente

Percorso Formativo: **ATTIVITA' LABORATORIALI**

MODULO FORMATIVO: **Aiutami a fare da me**

CAMPO DI ESPERIENZA: **IL CORPO E IL MOVIMENTO**

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Il bambino controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

OBIETTIVI DI FORMAZIONE:

- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine
- Sviluppare le capacità senso-percettive
- Utilizzare i sensi per scoprire le proprietà delle cose
- Manipolare materiali vari

CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:

- **I discorsi e le parole:** Raccontare esperienze e vissuti personali
- **Immagini, suoni, colori:** Rappresentare graficamente le esperienze vissute
- **La conoscenza del mondo:** Conoscere i 5 sensi

CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:

- I telai delle allacciature
- I travasi
- Uso delle forbicine
- Infiliamo le perline
- Lo sviluppo sensoriale

COMPITO DI REALTA':

- Autonomia nella gestione delle attività di vita quotidiana

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Riesce ad abbottonare e sbottonare gli indumenti personali
- Riesce ad allacciarsi le scarpe
- Riesce a travasare correttamente vari elementi
- Sa ritagliare
- Riesce ad infilare perline
- Utilizza i 5 sensi per scoprire le proprietà delle cose

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Aluni coinvolti: 5 - anni

Tempo: L'intero anno scolastico

Spazi: Aula degli spazi laboratoriali

Metodologia:

Si valorizzano il gioco e le attività pratiche di manipolazione.
Si mettono a disposizione dei bambini giochi e spazi strutturati.

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- la capacità di vestirsi e svestirsi
- la capacità di allacciarsi le scarpe
- la capacità di ritagliare
- la capacità di utilizzare i 5 sensi

Percorso Formativo: **ATTIVITA' LABORATORIALI**

MODULO FORMATIVO: **Computing**

CAMPO DI ESPERIENZA: **CONOSCENZA DEL MONDO**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

- Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Scoprire le potenzialità di materiali e oggetti
- Scoprire i mezzi tecnologici presenti a scuola e il loro utilizzo
- Intuire che l'utilizzo improprio dei dispositivi digitali può causare rischi e pericoli

CONNESSIONI CON ALTRI CAMPI DI ESPERIENZA:

- **Immagini, suoni, colori:** Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di essi
- **Discorsi e parole:** Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, utilizzando la tecnologia

CONTENUTI E SVILUPPO DIDATTICO:

- Giochi e attività varie utilizzando gli strumenti digitali presenti a scuola:
 - LIM
 - Tavolo interattivo
 - Proiettore con tappetino interattivo

COMPITO DI REALTA':

- Partecipazione a giochi e attività digitali correttamente, con piacere e interesse

QUADRO PROGETTUALE

COMPETENZE DA ATTIVARE:

- Opera con gli strumenti tecnologici
- Denomina correttamente gli strumenti digitali presenti a scuola
- Riconosce icone
- Partecipa ad attività digitali per individuare lettere, numeri, colori, forme geometriche...
- Scrive il proprio nome e semplici parole utilizzando la LIM
- Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti

ASPETTI ORGANIZZATIVI:

Alunni coinvolti: 5 - anni

Tempo: L'intero anno scolastico

Spazi: Aula degli spazi laboratoriali

Metodologia:

Si valorizzano il gioco e le attività digitali con la LIM, il tavolo interattivo e il proiettore con il tappetino interattivo

VERIFICA DEL MODULO FORMATIVO

Si osserverà:

- la capacità di operare con gli strumenti digitali