

SCUOLA COMUNALE PER L'INFANZIA E SPAZIO CUCCIOLI

" La Sorgente"

Comune di Venezia - Municipalità di Marghera
Direzione Politiche Educative, della Famiglia e Sportive

allegato 1

Piano dell'Offerta Formativa



progettazione didattica
- sezione piccoli
- sezione mezzani e grandi

AREA DELLA PROGETTAZIONE DIDATTICA
anno scolastico 2015-2016

“Il pensiero bambino in tutte le sue espressioni”

Partendo dalla riflessione sull'importanza di saper ascoltare, leggere e interpretare le istanze più profonde dell'originale modo del bambino di esistere abbiamo pensato di attivare un'attenzione a 360° nei confronti del bambino.

Pertanto abbiamo pensato di attivare uno sguardo sul bambino che lo comprenda nella sua globalità, nella convinzione che il bambino va rispettato per la diversità del suo pensiero da quello adulto.

Premessa al progetto didattico

Il Pensiero Bambino è il modo proprio dei bambini di pensare, affrontare la realtà, immaginare, costruire i rapporti con se stessi e con gli altri, di sentire, elaborare i vissuti, esprimere i sentimenti.

Ogni adulto porta in sé il bambino e l'adolescente che è stato, quale patrimonio inalienabile della sua esistenza.

Valorizzare il **Pensiero Bambino** significa contribuire a rendere gli adulti più sensibili, creativi e disposti a cambiare in meglio se stessi e il mondo circostante.

Nei primi sette anni di vita il pensiero del bambino può essere definito **magico**.

Questa modalità di pensare, in buona misura contrapposta a quella logica degli adulti, è caratterizzata dall'incapacità di distinguere i propri pensieri, desideri, emozioni da quelli degli altri esseri umani.

Questo tipo di pensiero è permeato di animismo, ovvero il bambino attribuisce sentimenti, volontà, possibilità di azione a tutti gli altri esseri del mondo, anche a quelli inanimati.

L'incontro col prevalente pensiero logico degli adulti permette al bambino di lasciare poco alla volta il mondo del pensiero magico.

Attraverso fasi successive, questo incontro tra pensieri porta il bambino a rendersi conto che gli altri esseri umani sono diversi da lui e che gli oggetti non hanno desideri e volontà proprie.

I bambini fino ai sette anni di età circa utilizzano categorie di pensiero diverse da quelle delle età successive:

Il pensiero del bambino, in questi 7 anni, è caratterizzato dalla sua attribuzione a tutti gli altri esseri (animati e non) di ciò che lui pensa e prova.

Sintetizzando, c'è nel bambino un'assenza di differenziazione tra la sua realtà e quella al di fuori di lui.

Di un sasso che la sera era sul parapetto della terrazza e la mattina dopo è per terra, il bambino può tranquillamente pensare e dire che durante la notte il sasso è sceso dal parapetto per andare in terra, attribuendo al sasso la volontà di spostarsi e la realizzazione di questa azione.

Nel fare queste operazioni mentali il bambino prescinde dai vincoli causali di tempo e di spazio che sono proprie del pensiero logico e prescinde anche dalle distinzioni fra esseri capaci di intenzionalità e oggetti incapaci di questa.

Investe tutto il reale di animismo: tutto ciò che esiste è anche vivo e dotato delle stesse caratteristiche vissute dal bambino.

Ogni cosa è investita di emozioni e ogni cosa può influire sulle altre.

Come nelle fiabe è il vento che vuole andare da qualche parte, è il sole che vuole scaldarci o bruciarci e sono le nuvole che vogliono toglierci il sole.

Le attribuzioni magiche non sono invenzioni arbitrarie ma spiegazioni degli eventi.

L'evento ha una validità singola, la spiegazione animistica dell'evento non è estensibile ad altri eventi.

Il bambino va rispettato per la diversità del suo pensiero da quello adulto.

Il pensiero magico del bambino assolve a funzioni molteplici:

Prima di tutto ha **funzione difensiva** dalla possibile ansia di fronte a ciò che è sconosciuto.

Il bambino costruisce spesso rituali che lo tranquillizzano, per esempio può ripetere una parola o un'azione molte volte perché una paura sparisca.

Accanto alla funzione difensiva ne esistono funzioni **propiziatriche e conoscitive**.

Nel caso di un desiderio che si vuole vedere realizzato il bambino può cercare il modo per far sì che l'evento si realizzi attraverso azioni che un adulto ritiene assolutamente inefficaci.

La funzione conoscitiva viene assolta dal pensiero magico ogni volta che permette al bambino di controllare la sua presenza nel mondo.

Quando un bambino percorre una stanza o un marciapiede stando ben attento a non calpestare le linee di confine tra mattonelle, delimita un ambiente e ne costruisce la mappa mentale che gli permetterà di muoversi con sicurezza.

Conoscere che la realtà viene interpretata dal bambino in maniera diversa determina che è utile non insistere troppo con spiegazioni razionali senza rinunciare a presentare un punto di vista diverso da quello del bambino per la spiegazione dei fatti.

La formazione di un pensiero che utilizza concetti e categorie generali e coordinate spaziali e temporali è lenta; e altrettanto lentamente si sviluppa la capacità di tenere conto di punti di vista diversi dal proprio.

Nel tempo il bambino si rende conto che il pensiero di tipo magico non riesce ad assolvere funzioni di adattamento alla realtà e che nelle interpretazioni dei fatti e delle emozioni bisogna ricorrere ad altre modalità che sono quelle di tipo logico, anche se il pensiero magico non sparisce mai, neanche dalla vita quotidiana degli adulti.

Ricordiamo infatti alcune caratteristiche del pensiero magico al quale ricorrono anche gli adulti nella loro vita quotidiana nella vita quotidiana, ad esempio:

- rituali calcistici messe in atto da tifoserie desiderose di vincere ai gesti scaramantici individuali
- convinzioni che seguire un certo percorso reale o immaginario porti a risultati nefasti o benefici.

Le caratteristiche del pensiero magico sono state dominanti nel pensiero e nella vita degli uomini occidentali almeno fino al Rinascimento e persistono e si manifestano ogni volta che il pensiero logico non riesce a essere rassicurante di fronte a eventi paurosi o di fronte al desiderio di veder realizzato un desiderio.

Il contenuto educativo del percorso individuato

Il bambino nella scuola dell'infanzia matura esperienze motorie, sensoriali, percettive, immaginative, artistiche, scientifiche, culturali, di relazione, linguistiche.

Esprime bisogni di scoperta dell'interiorità, di immaginazione e di bellezza che, se accolti didatticamente, possono promuovere in lui il gesto e l'attitudine a gustare ed apprezzare le cose belle e raffinate.

La nostra proposta offrirà, tra gli altri, un percorso attraverso la musica e i diversi linguaggi artistici.

Pertanto, per dare corpo al percorso didattico di plesso e di sezione, le insegnanti metteranno a disposizione dei bambini un serie di proposte di immersione nell'ascolto, interpretazione e produzione di musica, suoni e ritmi, spazi di relazione privilegiati, momenti di ascolto, al fine di far emergere nei bambini la loro interpretazione individuale di come sia "bello" stare al mondo in uno spazio-tempo sociale e tranquillizzante.

Le insegnanti favoriranno la "traduzione" del linguaggio esterno con quello espressivo - emotivo dei bambini potenziando l'uso di tutti i linguaggi, a partire da quello corporeo, posturale, mimico, dando ampio spazio alle tecniche pittoriche, manipolative, canore, di danza, musicali,...

PROGETTAZIONE DELLA SCUOLA COMUNALE PER L'INFANZIA "LA SORGENTE" SECONDO IL MODELLO DI MATRICE ORIENTATIVA PER TRAGUARDI DI SVILUPPO

mutuando le "Indicazioni Nazionali per il curriculum nella scuola dell'Infanzia" normate dal Decreto 16 novembre 2012 n.254.

La raccomandazione Europea del 18.12.2006, richiamata tra le premesse al Decreto 254/2012, fa riferimento alle competenze chiave per l'apprendimento permanente e così le descrive:

.....Le competenze chiave sono una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini appropriate al contesto. Sono indispensabili per la realizzazione e lo sviluppo personali, per la cittadinanza attiva, per l'inclusione sociale e l'occupazione.

Le competenze chiave sono essenziali in una società della conoscenza e assicurano maggior flessibilità ai lavoratori per adattarsi in modo più rapido a un mondo in continuo mutamento e sempre più interconnesso. Inoltre, tali competenze sono un fattore di primaria importanza per l'innovazione, la produttività e la competitività e contribuiscono alla motivazione e alla soddisfazione dei lavoratori e alla qualità del lavoro.

Le competenze chiave dovrebbero essere acquisite:

- *dai giovani alla fine del loro ciclo di istruzione obbligatoria e formazione, preparandoli alla vita adulta, soprattutto alla vita lavorativa, formando allo stesso tempo una base per l'apprendimento futuro;*
- *dagli adulti in tutto l'arco della loro vita, attraverso un processo di sviluppo e aggiornamento delle loro abilità.*

L'acquisizione delle competenze chiave si integra bene con i principi di parità e accesso per tutti, si applica anche e soprattutto ai gruppi svantaggiati, che hanno bisogno di sostegno per realizzare le loro potenzialità educative. Esempi di tali gruppi includono le persone con scarse competenze di base, i giovani che abbandonano prematuramente la scuola, i disoccupati di lunga durata, le persone disabili, i migranti, ecc.....

Le competenze chiave

Il quadro normativo di riferimento delinea **otto competenze chiave** e descrive le conoscenze, le abilità e le attitudini essenziali ad esse collegate:

1. **la comunicazione nella madrelingua**, che è la capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) e di interagire adeguatamente e in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali;
(per la scuola dell'infanzia, Il campo di esperienza **"I discorsi e le parole"** è il campo di esperienza maggiormente attinente)
2. **la comunicazione in lingue straniere** che, oltre alle principali abilità richieste per la comunicazione nella madrelingua, richiede anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza dipende da numerosi fattori e dalla capacità di ascoltare, parlare, leggere e scrivere;
(per la scuola dell'infanzia, Il campo di esperienza **"I discorsi e le parole"** è il campo di esperienza maggiormente attinente)
3. **la competenza matematica e le competenze di base in campo scientifico e tecnologico**.
La competenza matematica è l'abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane, ponendo l'accento sugli aspetti del processo, dell'attività e della conoscenza. Le competenze di base in campo scientifico e tecnologico riguardano la padronanza, l'uso e l'applicazione di conoscenze e metodologie che spiegano il mondo naturale. Tali competenze comportano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e la consapevolezza della responsabilità di ciascun cittadino;
(per la scuola dell'infanzia, il campo di esperienza **"la conoscenza del mondo"** è il campo di esperienza maggiormente attinente)
4. **la competenza digitale** consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) e richiede quindi abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC);
(per la scuola dell'infanzia, il campo di esperienza **"immagini, suoni, colori"** è il campo di esperienza maggiormente attinente)
5. **imparare ad imparare** è collegata all'apprendimento, all'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale che in gruppo, a seconda delle proprie necessità, e alla consapevolezza relativa a metodi e opportunità;
(per la scuola dell'infanzia, sono ovviamente compresi **tutti i campi di esperienza**)
6. **le competenze sociali e civiche**. Per competenze sociali si intendono competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa. La competenza sociale è collegata al benessere personale e sociale. È essenziale comprendere i codici di comportamento e le maniere nei diversi ambienti in cui le persone agiscono. La competenza civica e in particolare la conoscenza di concetti e strutture sociopolitici (democrazia, giustizia, uguaglianza, cittadinanza e diritti civili) dota le persone degli strumenti per impegnarsi a una partecipazione attiva e democratica;
(per la scuola dell'infanzia, il campo di esperienza **"il sé e l'altro"** è il campo di esperienza maggiormente attinente)
7. **senso di iniziativa e di imprenditorialità** significa saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. L'individuo è consapevole del contesto in cui lavora ed è in grado di cogliere le opportunità che gli si offrono. È il punto di partenza per acquisire le

abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo;
(per la scuola dell'infanzia, sono ovviamente compresi **tutti i campi di esperienza**)

8. **consapevolezza ed espressione culturali**, che implicano la consapevolezza dell'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.
(per la scuola dell'infanzia, le competenze relative all'espressione visiva, musicale e artistica si riferiscono al campo di esperienza: **"immagini, suoni e colori"**, mentre per le competenze relative alla consapevolezza e all'espressione corporea, si individuano i due campi di esperienza: **"il corpo e il movimento"** e **"immagini, suoni e colori"**).

Le competenze chiave sono tutte interdipendenti e ogni volta l'accento è posto sul pensiero critico, la creatività, l'iniziativa, la capacità di risolvere problemi, la valutazione del rischio, la presa di decisioni e la gestione costruttiva delle emozioni.

UNITA' DI APPRENDIMENTO – AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Nel testo "La didattica per competenze" della Pearson, la dr.ssa Da Re sul tema "ottimizzare la didattica con la contestualizzazione" a pagina 94 afferma che "le competenze non vengono necessariamente perseguite mediante unità di apprendimento" ma "nello stesso tempo si costruisce competenza avendo cura di organizzare un ambiente di apprendimento improntato alla responsabilità, alla collaborazione, alla condivisione, alla solidarietà e al rispetto reciproco".

Noi insegnanti della Scuola per l'Infanzia La Sorgente riteniamo sia importante concentrarsi sull'ambiente di apprendimento, considerato come ambiente educativo nel quale sono contemporaneamente presenti: stimoli, proposte, relazioni, sensazioni, progetti, prodotti, equilibri e squilibri, professionalità ed umanità, empatia,.....

Per noi, il curriculum della scuola dell'infanzia

- è organizzazione delle attività didattiche nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune
- è equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento
- è l'organizzazione di serie di routine che svolgono funzione di regolazione dei ritmi della giornata e area di sicurezza emotiva per favorire nuove esperienze.

Richiamando quanto espresso nelle Indicazioni Nazionali (pag.13), gli obiettivi di apprendimento individuano campi del sapere, conoscenze ed abilità riconosciuti indispensabili al fine di raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze.

Essi sono utilizzati dalle scuole e dai docenti nella loro attività di progettazione didattica, con attenzione alle condizioni di contesto, didattiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco ed efficace.

L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, forma tipica di relazione e di conoscenza.

Nel gioco spontaneo, nell'attivazione del proprio corpo in relazione con lo spazio, gli oggetti e l'altro, nel gioco simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali.

E, poiché lo spazio, i materiali e i tempi sono elementi pregnanti di qualità dell'ambiente educativo, l'organizzazione spazio – temporale è oggetto di esplicita e competente progettazione.
(la cura dell'ambiente è strumento per la cura del bambino)

Lo spazio, il tempo e i materiali devono accogliere bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità.

Nella relazione educativa con i bambini, le insegnanti svolgono funzione di mediazione e di partner simbolico, funzione di "facilitatori" e "agevolatori" di movimento, di gioco spontaneo, di pensiero e riflessione in contesti cooperativi e di confronto diffuso.

Per poter svolgere al meglio questa funzione, l'educatrice si pone quale osservatore delle dimensioni di sviluppo ed originalità di ciascun bambino, guidata dal massimo rispetto per l'unicità e le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione.

E' importante inoltre che i percorsi pedagogici, educativi e didattici siano documentati in un processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione per poter apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo, riconoscere, accompagnare, descrivere e documentare i processi di crescita, senza classificare e giudicare le prestazioni dei bambini.

La valutazione che ne deriva sarà quindi orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo delle risorse e potenzialità del bambino, a partire da ciò che è, che desidera e che sa fare.

Le insegnanti, in questo contesto educativo, accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano (senza prevaricazione di interessi e desideri) occasioni di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti.

Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.

Nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare attività ed esperienze volte a promuovere la competenza, che va intesa in modo globale e unitario.

Per poter strutturare i percorsi didattici rispondenti al raggiungimento dei traguardi di competenze, è necessario che le insegnanti abbiano "chiarezza" sul "chi e" il bambino a 3, 4, 5 anni e quali siano i suoi bisogni ai quali proporre la migliore risposta.

Il riferimento alla "creatività" e all'"autonomia" rammenta l'esigenza di tenere "aperto" e flessibile l'approccio ai saperi e alla dimensione metodologico-didattica, in un ambiente di apprendimento ricco di linguaggi e di forme di rappresentazione e comunicazione.

L'uguaglianza delle opportunità, e quindi alla prevenzione dello svantaggio, si inserisce pienamente in questa prospettiva, che trova nella dimensione dell'accoglienza dell'intero contesto educativo (spazi, tempi, materiali, relazioni ...) uno degli elementi più qualificanti del patrimonio pedagogico e culturale della nostra scuola dell'infanzia.

E' determinante riuscire a coniugare armoniosamente le dimensioni dell'accoglienza e cura con le componenti cognitive, affettive e relazionali del bambino.

Rimandiamo pertanto il lettore alla parte finale di questa progettazione, nella quale sono riepilogati la descrizione del bambino a 3, 4, 5 anni, i suoi bisogni, le risposte che possono essere date con la strutturazione di spazi, l'organizzazione dei tempi, l'offerta dei materiali, la sensibilità dell'educatore, l'esperienza e la conoscenza, il rispetto,che vengono richiamate nella descrizione degli obiettivi di apprendimento delle competenze, in relazione ai traguardi di sviluppo e ai campi di esperienza.

I 5 CAMPI DI ESPERIENZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA

Nella griglia riportata nelle pagine successive sono descritti i 5 campi di esperienza individuati dalla normativa (Decreto n. 254/2012) per la Scuola dell'Infanzia ed utilizzati per la stesura della presente progettazione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Nella seconda colonna della griglia sotto riportata, in relazione a ciascuno dei 5 campi di esperienza, vengono descritti inoltre i traguardi di sviluppo, così come individuati dal Decreto 254/2012 per la Scuola dell'Infanzia.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Nella terza colonna della Griglia sono riportati gli obiettivi di apprendimento per ciascun traguardo di sviluppo.

Includono campi del sapere, conoscenze e abilità ritenuti indispensabili e che, se utilizzati sotto forma di domanda, permettono alle insegnanti la valutazione del loro raggiungimento da parte del singolo bambino e del gruppo.

Gli obiettivi di apprendimento per ciascun traguardo di sviluppo vengono utilizzati dalle insegnanti nella attività di progettazione didattica, tenuto conto delle condizioni di contesto, pedagogiche e organizzative mirando ad un insegnamento ricco, piacevole ed efficace.

Gli obiettivi sono organizzati in nuclei tematici e definiti in relazione all'intero triennio della scuola dell'infanzia.

LE COMPETENZE TRASVERSALI

Non sono riferibili direttamente ad una specifica disciplina, ma afferiscono alla comunicazione, al pensiero critico, alla creatività, alla motivazione, all'iniziativa, alla capacità di risolvere problemi, alla valutazione del rischio, all'assunzione di decisioni, al lavoro di gruppo e soprattutto al concetto di "apprendere ad apprendere".

Le competenze trasversali rappresentano la base per lo sviluppo di qualsiasi altra competenza e discendono direttamente dalle Competenze chiave europee.

La nostra progettazione si pone l'obiettivo di creare contesti di apprendimento e di esperienza per sviluppare nei bambini, nel rispetto dell'età biologica e psicologica, nel rispetto dell'unicità di ciascuno e a partire da quello che ciascuno è e che sa fare:

- le capacità di attenzione,
- l'acquisizione della consapevolezza dei propri processi mentali,
- l'attivazione dell'autocorrezione e dell'autocontrollo,
- la nascita ed il potenziamento di un atteggiamento riflessivo,
- l'accrescimento della flessibilità cognitiva e l'attitudine al problem solving.

Per la declinazione delle nostre proposte educative, a differenza della Progettazione dello scorso anno scolastico, solo l'Unità Di Apprendimento n.1- UDA 1 Progetto di musica - è stata esposta attraverso uno schema metodologicamente improntato al percorso formativo tenuto dalla dott.ssa Da Re finalizzato a fornire una interpretazione delle linee guida ministeriali sulle "Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012".

PROGETTAZIONE PER TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA

CAMPO DI ESPERIENZA 1	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento delle competenze
<p>IL SÉ E L'ALTRO</p> <p>L'AMBIENTE SOCIALE</p> <p>IL VIVERE INSIEME</p> <p>LE DOMANDE DEI BAMBINI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Sviluppa il senso dell'identità personale percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini • Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri delle regole del vivere insieme. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e 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. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del suo territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città 	<p>3 ANNI</p> <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 • Riconosce di possedere proprietà fisico corporee specifiche • Riconosce che le proprie esigenze possono differire da quelle altrui • 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 • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia nei percorsi più familiari <p>4 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Segue le regole condivise (senza il bisogno di continui richiami) • Sa esprimere in modo controllato emozioni di gioia stupore paura rabbia • Accetta di non avere sempre ragione • Conosce i luoghi del proprio paese: ciò che lo compone e ciò che lo caratterizza • Conosce alcune storie e tradizioni del proprio paese (legate agli usi costumi mestieri cibi e feste...) • Riconosce la diversità di genere • Riconosce e sa esprimere ciò che lo "identifica" rispetto agli altri bambini: preferenze interessi.. • Riconosce i propri sentimenti ed emozioni legati ad una situazione (paura, gioia, rabbia, collera) <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conosce la sua storia personale • Accetta la diversità e la multiculturalità

		<ul style="list-style-type: none"> • Evita comportamenti di discriminazione • Riconosce i propri sentimenti ed emozioni • Li esprime in modi socialmente accettabili • Conosce i valori della pace, solidarietà, impegno per il bene comune
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

TEMATICHE/CONTENUTI		
Unità	Raccordi interdisciplinari	Tempi presumibili di svolgimento
drammatizzazione	In raccordo con tutti gli altri campi di esperienza	Durante tutto l'anno scolastico
Mi piace – non mi piace	I discorsi e le parole Linguaggi, creatività, espressione La conoscenza del mondo	Durante tutto l'anno scolastico

SCELTE ORGANIZZATIVE	Tempi e spazi: (vedi paragrafo specifico per le tre età) Tutti gli spazi e tutto l'anno scolastico
SCELTE METODOLOGICHE	Strategie: (vedi paragrafo specifico per le tre età) circle time, routine, l'ordine del materiale, ogni cosa ha il suo posto, attività libera e organizzata
SCELTE STRUMENTALI	Strumenti con cui si gestisce il curricolo (vedi paragrafo specifico per le tre età) Atelier con materiale specifico per il travestimento: specchio, drappi, cappelli, teli e foulard, cappelli, collane, trucchi...
CRITERI ORIENTATIVI PER LA GESTIONE DELLA FLESSIBILITA'	Recupero e valorizzazione delle eccellenze Forme di tutoring fra pari Compresenze Gruppi di livello
MODALITA' DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI	Iniziale Intermedio (dopo Natale) Finale
STRUMENTI DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI	Griglia di verifica delle competenze Verifica a "caldo" in forma discorsiva Verifica a "freddo"



ATTIVITA'

Gioco libero negli spazi della classe e della scuola, giochi duali, di gruppo, utilizzo di giochi didattici, giochi motori, routine, attività di narrazione e conoscenza nell'angolo dell'incontro

drammatizzazione:

Per i mezzani: racconto di storie emozionalmente coinvolgenti e proposta di successiva drammatizzazione in ambiente rilassante nella stanza del "morbido" dei cuccioli .

Drammatizzazione libera e progettata all'interno del salone comune in uno spazio-tempo appositamente ideato e progettato;

CAMPO DI ESPERIENZA 2	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento delle competenze
<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <p>Identità, autonomia, salute</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo le differenze sessuali, e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. • 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. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<p>3 ANNI</p> <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 • Accetta di mangiare a scuola e si alimenta in modo autonomo • Accetta il contatto fisico con adulti e coetanei • Si riconosce come maschio o femmina • Riconosce il suo corpo con piacere. • Conosce le proprie cose e le cose della sezione e della scuola e sa usarle in modo adeguato <p>4 ANNI</p> <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 liberamente sentimenti ed emozioni • Si rapporta positivamente • Partecipa a giochi organizzati rispettando le regole, accetta la sconfitta senza grossi drammi • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischi, si coordina con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Conosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi e in movimento. <p>5 ANNI</p>

		<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 ricompono (6 elementi) se divisa in più parti • Sa coordinare i movimenti della mano (ritaglia, punteggia, scrive, sa versare l'acqua, utilizzare il coltello) • 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 propria persona in modo autonomo e corretto • 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 • Rispetta le regole dei giochi motori proposti • Si muove, sa camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, lanciare ed afferrare, calciare, spingere e tirare, arrampicarsi, sollevare, trasportare, imitare alcune andature • Compie semplici percorsi e li trascrive graficamente • Sperimenta i primi concetti topologici: dentro-fuori, sopra-sotto, davanti-dietro • Assume comportamenti adeguati nel gioco, durante le attività e nei diversi momenti della giornata • Sostiene la frustrazione della sconfitta
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

TEMATICHE/CONTENUTI		
Unità	Raccordi interdisciplinari	Tempi presumibili di svolgimento
Le buone abitudini a tavola, ai servizi, a letto, durante i giochi e le attività, verso i miei amici, con le insegnanti	I discorsi e le parole Linguaggi, creatività, espressione Il sé e l'altro	Durante tutto l'anno scolastico
Mi guardo allo specchio e ...	I discorsi e le parole Linguaggi, creatività, espressione La conoscenza del mondo	Durante tutto l'anno scolastico
La pratica psicomotoria relazionale	Tutti i campi di esperienza	Durante tutto l'anno scolastico

SCELTE ORGANIZZATIVE	<p>Tempi e spazi (vedi paragrafo specifico per le tre età)</p> <p>Per i bambini di 3 anni:</p> <p>Attività motoria nel salone al mattino del lunedì, mercoledì e venerdì e dopo il pranzo tutti i giorni.</p> <p>Sedute in sala di psicomotricità 1 mattina alla settimana</p> <p>Giochi liberi e strutturati in giardino, tutti i giorni non piovosi, al mattino</p> <p>Per i bambini di 4 e 5 anni:</p> <p>Attività motoria nel salone al pomeriggio, dopo l'utilizzo da parte dei bambini di 3 anni, tutti i giorni.</p> <p>Giochi liberi e strutturati in giardino, tutti i giorni non piovosi, nel pomeriggio</p>
SCELTE METODOLOGICHE	<p>Strategie</p> <p>giochi di movimento liberi e organizzati, riproduzione grafica di percorsi, labirinti, ... lettura di testi, ascolto di musica, tecniche di rilassamento, uso di segnali sonori, l'alfabeto della mimica, il travestimento,</p>
SCELTE STRUMENTALI	<p>Strumenti</p> <p>Uso dello specchio, uso di piccoli attrezzi, di materiale per piccole costruzioni, attrezzature per saltare e per arrampicare, materassi per rotolare, corde,...</p>
CRITERI ORIENTATIVI PER LA GESTIONE DELLA FLESSIBILITA'	<p>Recupero delle fragilità</p> <p>Valorizzazione delle eccellenze</p> <p>Forme di tutoring fra pari</p>
MODALITA' DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI (relativi ai periodi di riferimento)	<p>Iniziale</p> <p>Intermedio (dopo Natale)</p> <p>Finale</p>
STRUMENTI DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI	<p>Griglia di verifica delle competenze</p> <p>Verifica a "caldo" in forma discorsiva</p> <p>Verifica a "freddo"</p>

L'ATTIVITA' PSICOMOTORIA DEL BAMBINO



I bambini sono movimento attivo nello spazio, vivono il proprio corpo, scoprono, apprendono e si formano attraverso il corpo.

Comunicano, si esprimono con la mimica, si travestono, si mettono alla prova, percepiscono la completezza del proprio sé, consolidano autonomia e sicurezza emotiva.

La Scuola ha adottato la pratica psicomotoria relazionale quale metodologia che rispetta e potenzia questa modalità di "esistere" dei bambini nella fascia di età tra i 2 e i 6 anni.

Le attività svolte nella sala di psicomotricità

Nella nostra nuova scuola il salone (normalmente utilizzato per giochi liberi e giochi motori) viene organizzato anche come sala di psicomotricità, con materiali, organizzazione spaziale, tempi, abbigliamento e regole specifiche.

Psicomotricità (metodo Aucouturier)

La psicomotricità relazionale nasce in Francia grazie a Bernard Aucouturier, intorno agli anni '60. I principi della sua pedagogia sono basati sul rispetto di ogni bambino e sul piacere di esprimersi attraverso il movimento.

La Pratica Psicomotoria Aucouturier riconosce l'espressività motoria come il modo originale che ha ciascun bambino di dirsi.

Il movimento e il gioco spontaneo che scaturisce da esso sono gli strumenti che nel bambino sono più maturi.

Il gioco, innato e universale, è il mezzo per eccellenza che il bambino utilizza per scoprire sé stesso e il mondo che lo circonda.

L'espressività psicomotoria è il modo d'essere unico e originale del bambino e include: la sensorialità, la motricità, l'affettività, la vita immaginaria, lo sviluppo intellettuale.

La pratica psicomotoria è una attività che mira a favorire lo sviluppo delle potenzialità del bambino (non separatamente ma nella globalità), attraverso il gioco spontaneo, il movimento, l'azione e la rappresentazione, elementi che la rendono vicina al mondo del bambino.

E' importante poter proporre le attività psicomotorie, poiché lo sviluppo del bambino è unitario, ovvero esiste una indissolubile relazione tra motricità e intelligenza e questa relazione fra corpo e mente chiarisce come attraverso l'agire corporeo e il piacere che esso genera, il bambino scopre e conquista il mondo.

Tutto questo avviene in un luogo ben preciso (la sala di psicomotricità) dove i bambini vivono la loro spontaneità senza paura, grazie anche allo sguardo attento dello psicomotricista che accoglie i loro bisogni, emozioni ed anche le loro paure e difficoltà.

Avviene in un tempo preciso e attraverso un rituale preordinato.

La sala di psicomotricità dove si effettuano le sedute è un ambiente caldo, piacevole, accogliente, dotato di materiali morbidi e colorati con i quali i bambini giocano a piedi nudi.

(il contatto con il suolo non mediato dalla calzatura consente al bambino una aderenza fisica e psicologica con la terra)

Il ruolo dello psicomotricista si delinea come osservatore dell'espressività psicomotoria che i bambini manifestano attraverso il gioco e le relazioni che stabiliscono con il mondo esterno: con lo spazio, il tempo, gli oggetti e gli altri.

La Psicomotricità dunque attinge alle due dimensioni dello sviluppo del bambino: quella motoria o funzionale e quella psicodinamica.



Lo psicomotricista non programma i giochi e i movimenti dei bambini, ma ne stimola le risorse e le potenzialità accogliendo le loro produzioni e condividendone le emozioni ed il piacere.

Interviene sul bambino solo indirettamente attraverso lo spazio e il materiale favorendone la libera espressività.

Ciò consente al bambino di fare un'esperienza pratica, necessaria per arrivare a costruire pensieri logici, e di viverla con piacere stimolando un processo di maturazione che porta "dal piacere di agire al piacere di pensare" favorendo così la comunicazione e l'apprendimento.

Obiettivi specifici della psicomotricità

FAVORIRE LA COMUNICAZIONE/RELAZIONE:

Il bambino fin dalla nascita è in una ricerca continua di comunicazione.

La comunicazione è intesa come capacità di dare e ricevere, cioè di essere soggetto riconosciuto in grado di mettersi in relazione col mondo esterno.

SVILUPPARE LA CREATIVITA':

Creatività intesa come piacere di essere sé stesso in mezzo agli altri.

È una trasformazione dal movimento verso una rappresentazione di esso

COSTRUIRE IL PENSIERO

Solo dopo aver sperimentato il proprio corpo con piacere e dopo aver esplorato il mondo esterno, il bambino è in grado di distanziarsi ed è pronto a “pensare”.

La direzione dell'apprendimento è ora rivolta verso la realtà esterna che si può conoscere attraverso le componenti fisiche degli oggetti (larghezza, lunghezza, altezza, peso) e che si può trasformare, associare, catalogare, scomporre ecc. attraverso:

SPERIMENTAZIONE SENSO-MOTORIA:

Attraverso il corpo, il bambino sperimenta nello spazio dedicato al senso-motorio tutte quelle sensazioni legate alla tonicità e all'equilibrio.

In questo spazio vengono favoriti i giochi dove si salta, si cade, si scivola. Il trattenere, il lanciare, rotolare e spingere sono altri esempi di gioco che permettono la conoscenza dei limiti del proprio corpo.



ESPRESSIONE SIMBOLICA

In questo spazio il bambino viene sostenuto nella sua attività immaginaria.

Il materiale (cuscini, teli e corde) viene utilizzato per costruire case, castelli, ospedali o per travestirsi. L'accesso al simbolico favorisce il linguaggio.

RAPPRESENTAZIONE

E' il luogo e il tempo e della seduta dove il bambino viene invitato ad utilizzare disegni, costruzioni di legno o plastilina, per stimolarlo a dare inizio ad un processo di elaborazione mentale.

La Pratica Psicomotoria prevede, all'interno della seduta, un processo pedagogico in cui il bambino sperimenta il suo gioco in fasi successive, utilizzando spazi senso-motori e simbolici predisposti secondo un itinerario che riproduce il modello naturale e consueto dei processi di conoscenza.

La seduta di psicomotricità si svolge in una sala allestita con del materiale specifico, che serve a formare per il bambino un quadro di contenimento e di facilitazione per la sua l'evoluzione.

La sala viene preparata anticipatamente e sempre allo stesso modo.

Per il bambino è rassicurante ritrovare in ogni seduta sempre lo stesso dispositivo e lo stesso materiale.

Tempo: la seduta si avvia con un breve rituale iniziale, dove i bambini seduti in cerchio sono invitati a parlare, ciò permette di accogliere i loro bisogni prima di dare inizio al gioco.

Nel gioco vi è un tempo più lungo, riservato all'espressività motoria e uno più corto, per l'espressività plastica e grafica (rappresentazione).

Spazio: è strutturato a sua volta in due luoghi.

Il primo spazio è riservato all'espressività motoria e simbolico – emozionale,

il secondo spazio è riservato all'espressività grafica/plastica o al linguaggio.

Il primo spazio è ampio ed è organizzato in due aree:

area 1= lo spazio del gioco simbolico, dove è presente il materiale morbido, composto da cuscini di gommapiuma di diverse forme, colori e dimensioni.

E' un materiale leggero, non fragile, trasformabile attraverso la creatività.

I bambini lo usano con estremo piacere, per costruire, distruggere e trasformare le proprie creazioni.

Sono presenti morbide corde, peluches, palline e tessuti colorati, adatti per tanti giochi simbolici, che si trasformano in capelli, cavalli, letti, animali, sabbia, mare,

area 2= è lo spazio del piacere senso-motorio che prevede lo spazio per il salto allestito con una pedana rigida, solida, dalla quale poter saltare su dei grandi materassi morbidi in sicurezza, panche e corde per arrampicare, tessuti per scivolare.

Il secondo spazio, ben delimitato, è costituito dallo spazio della presa di distanza dal vissuto emozionale, è lo spazio della rappresentazione, viene allestito di volta in volta e prevede:

-il materiale per costruire con dei legnetti di varie forme e dimensioni;

-i fogli ed i colori per la rappresentazione grafica

-la plastilina o il didò per favorire l'espressività plastica

La seduta termina con un rituale finale, che varia a seconda delle esigenze dei bambini (racconto, saluti, canzone), e che favorisce un passaggio graduale verso le altre attività scolastiche.

I bambini più piccoli della sezione "piccoli" vanno in sala di psicomotricità un giorno la settimana, il mercoledì mattina.

I bambini più grandi della sezione "piccoli" vanno in sala di psicomotricità un giorno la settimana, il giovedì mattina.

CAMPO DI ESPERIENZA 3	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento delle competenze
<p>IMMAGINI, SUONI, COLORI</p> <p>L'ARTE, LA MUSICA E I MEDIA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente • Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, il disegno la pittura e le altre attività manipolative. • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce corpo e oggetti. • Sperimenta e combina elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro musicali. • Esplora i primi alfabeti musicali utilizzando eventualmente i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. • Il bambino 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 ed oggetti. • Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. • Esplora i primi alfabeti musicali utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. 	<p>3 - 4 - 5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'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 • È preciso, sa mantenersi concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro. • Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto ha realizzato. • Segue brevi drammatizzazioni con l'uso di burattini. • Imita i gesti proposti dalle insegnanti <p>Il bambino si esprime attraverso la drammatizzazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drammatizza brevi racconti. • Dà un senso alle sue produzioni con varietà creativa, lasciando traccia di sé • Riconosce suoni e rumori presenti nell'ambiente; • Produce suoni e rumori con il corpo; • Distingue i suoni forti e deboli; • Distingue i ritmi veloci e lenti; • Impara semplici canzoni. <p>Si esprime attraverso la pittura, il disegno e altre attività manipolative</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimenta diverse tecniche espressive, per scoprire quali corrispondono ai propri gusti e consentono una più creativa e soddisfacente espressione del proprio mondo • È in grado di colorare entro i margini. • Manipola pongo e pasta salata, didò e crea forme semplici. • Usa in modo corretto i materiali (colori a dita, tempere, acquerelli, pongo, pasta, das, creta, foglie, legnetti, pastelli a cera, matite colorate, pennarelli,...) • Utilizza il corpo e la voce per imitare, riprodurre ed inventare suoni, rumori e melodie <p>Rappresenta il suo pensiero con la pittura, il disegno e la manipolazione</p>

TEMATICHE/CONTENUTI		
Unità	Raccordi interdisciplinari	Tempi presumibili di svolgimento
Progetto Musicale che si articola in due attività: <ul style="list-style-type: none"> • Romantici in Erba - • Cresco con la Musica 	IMMAGINI, SUONI, COLORI in raccordo con tutti gli altri campi di esperienza	Durante tutto l'anno scolastico

Le attività dell' UDA n.1 sono state esposte sotto forma di scheda unificata allegata alla presente progettazione didattica.

Progetto Disegno e pittura



Quando si osservano i bambini molto piccoli nelle attività “artistiche” si rimane colpiti dalla naturalezza con cui procedono! Non cercano, a tre anni, alcuna ispirazione né si preoccupano di non avere predisposizione per la pittura; ed è per questo che il loro spirito “grafico” va rispettato e coltivato.

L'ideale di laboratorio per un bambino di questa età sta nel dare del tempo sufficiente perché possa lavorare e “creare” in un'atmosfera rilassata e priva di precocismo!

In quest'epoca il bambino di tre anni che si affaccia verso nuove scoperte, fa fatica a fermare l'attenzione anche solo per cinque minuti su un progetto. Per questo si dovranno offrire attività brevi e di facile comprensione.

E' il fare, l'atto creativo e va sempre e costantemente valorizzato. Il bambino che a quest'età passa solo un minuto a disegnare, ha valore! Colorare, tagliare, strappare...è per un bambino che impara facendo, un atto ed un procedimento validissimo.

Comunicare visivamente attraverso i messaggi che colpiscono i sensi considerando che il contatto diretto e la manipolazione del colore, stimola a tre anni, un forte coinvolgimento emotivo.

Sarà utile far acquisire attraverso questo tipo di laboratorio competenze sociali in rapporto con i pari, con gli adulti, con le cose di cui il bambino di tre anni comincia a prendere coscienza! E' proprio in

questo momento che comincia ad essere immerso nelle relazioni sociali percependo gli altri e gli oggetti come qualcosa di “staccato” da lui e non come un prolungamento di sé stesso.

Attraverso le modalità operative introdotte all'interno del laboratorio, si accompagneranno i bambini ad esplorare il loro mondo attraverso il linguaggio grafico poiché il colore e gli strumenti per lasciare una traccia di sé, hanno per il bambino di questa età grande importanza nella sfera emotiva e conoscitiva.

I “segni”, la manipolazione, tutto la sfera grafica, rappresentano una continua ricerca, una continua scoperta di ciò che si può rappresentare e di come si può comunicare un'esperienza.

Il poter, a scuola, utilizzare e acquisire competenze attraverso una serie di esperienze, dove non c'è “paura” di sporcare, permette al bambino di provare meraviglia per il segno ed il colore, che gli permettono di lasciare traccia di sé;

Potenzia l'azione, perché il bambino si muove come i tracciati dei suoi pennelli.
E' importante che l'insegnante sappia accogliere ed ascoltare le istanze del bambino per un continuo affinamento di proposte.

Il laboratorio di pittura permette tutto ciò, assumendo e confermando le esperienze fatte nel momento in cui a casa, o in altri luoghi egli potrà utilizzare vari oggetti naturali e non che, producendo in lui sensazioni tattili, gli consentono di “spendere” quanto implementato in precedenza.

Strisciare una foglia o un pomodoro su un foglio, usare il caffè, o altro materiale disponibile e alla sua portata, consentirà al bambino di interessarsi ai materiali e agli effetti che egli saprà ottenere

CAMPO DI ESPERIENZA 4	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento delle competenze
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <p>Comunicazione, lingua, cultura</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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 e 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 per definirne regole. • Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, la pluralità di linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. • Si avvicina alla lingua scritta, esplora ed esperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura incontrando anche le tecnologie digitali e nuovi media. 	<p>3 ANNI</p> <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 <p>Comprende semplici Consegne verbali;</p> <ul style="list-style-type: none"> •Pronuncia correttamente suoni e vocaboli; •Usa in modo appropriato il nome degli oggetti che utilizza. •Ascolta con attenzione una breve narrazione o storia; <p>4 ANNI</p> <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 corpo situazioni vissute o richieste • Sa modulare la voce per imitare e cantare • Il bambino è in grado di ripetere una breve storia collocando gli eventi in maniera corretta • Ascolta e riproduce brevi filastrocche e poesie <p>5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia correttamente le parole • Denomina correttamente oggetti e situazioni • Si esprime utilizzando frasi complete (soggetto-verbo –predicato)

		<ul style="list-style-type: none"> • Sa usare creativamente la lingua italiana (giochi linguistici, filastrocche) • Partecipa in modo soddisfacente alla conversazione • Sa dare resoconti pertinenti • Sa esprimersi - in maniera creativa attraverso il linguaggio grafico-pittorico • Sa esprimersi in maniera creativa attraverso il linguaggio teatrale • Sa esprimersi in maniera creativa attraverso il linguaggio sonoro- musicale • Il bambino partecipa alle conversazioni; • Riferisce il proprio vissuto; • Risponde adeguatamente alle domande proposte dall'insegnante. • scrive il proprio nome e quello dei compagni privilegiati • riconosce il codice scritto utilizzato per in sezione per individuare i giorni della settimana, il tempo meteorologico, ...
--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

TEMATICHE/CONTENUTI		
Unità	Raccordi interdisciplinari	Tempi presumibili di svolgimento
Tutte quelle proposte in altri campi	In raccordo con tutti gli altri campi di esperienza	Durante tutto l'anno scolastico
Le attività di prescuola: pre-lettura e pre-calcolo	In raccordo con tutti gli altri campi di esperienza	Durante tutto l'anno scolastico per i bambini della sezione "grandi"

SCELTE ORGANIZZATIVE	Tempi e spazi: Tutti gli spazi e Tutto l'anno scolastico (vedi paragrafo specifico per le tre età)
SCELTE METODOLOGICHE	Strategie: il cerchio della parola, letture lettura d'immagini canzoni e giochi di apprendimento drammatizzazioni (vedi paragrafo specifico per le tre età)
SCELTE STRUMENTALI	Strumenti Libri; Giochi strutturati (sequenze, tombole) (vedi paragrafo specifico per le tre età)
CRITERI ORIENTATIVI PER LA GESTIONE DELLA FLESSIBILITA'	Recupero, valorizzazione delle eccellenze Forme di tutoring fra pari Compresenze Gruppi di livello
MODALITA' DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI (relativi ai periodi di riferimento)	Iniziale Intermedio (dopo Natale) Finale

STRUMENTI DI VERIFICA
DEGLI APPRENDIMENTI

Griglia di verifica delle competenze
Verifica a "caldo" in forma discorsiva
Verifica a "freddo"

ATTIVITA'



Le attività di pre-lettura e pre-calcolo per i bambini della sezione "grandi"

Nella sezione è stata strutturato anche uno spazio per preparare gradualmente i bambini alla scuola dell'obbligo. Nello specifico, si tratta di una zona della classe stabilmente utilizzata per il disegno e l'espressione grafica che viene utilizzata per un determinato spazio-tempo e destinata esclusivamente ai "grandi" per le attività di pre-lettura, pre-scrittura e pre-calcolo richieste o suggerite dall'insegnante.

E' spazio privilegiato per i bambini della sezione grandi ed è resa desiderante per gli altri gruppi.

Qui vengono ripresi spunti e stimolate attività che amplificano ed arricchiscono le esperienze del singolo e del gruppo

Il bambino viene avviato all'astrazione, alla concettualizzazione, all'elaborazione di un pensiero di quanto vissuto in altri luoghi (interni o esterni alla scuola).

CAMPO DI ESPERIENZA 5	Traguardi per lo sviluppo della competenza	Obiettivi di apprendimento delle competenze
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p>OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI.</p> <p>NUMERO E SPAZIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarli; segue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Si interessa a macchine e a strumenti tecnologici sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti-dietro, sopra-sotto, destra – sinistra, eccetera. 	<p>3 ANNI</p> <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 • Sa dire l'azione compiuta adesso • Sa dire l'azione compiuta prima • In un momento della giornata sa dire cosa avverrà dopo • Osserva, esplora e manipola i materiali (pasta salata, pongo, colori a dita, acqua, semi, pasta, riso, legumi per travasi e • Sperimenta e scopre manipolando gli stati della materia: duro- molle, caldo, freddo, liquido • Riconosce le forme (cerchio, quadrato); • Distingue l'insieme; • Confronta due insiemi; • Riconosce e padroneggia le quantità fino al 3 e ne riconosce anche i simboli numerici. <p>4 ANNI</p> <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 • Riconosce e padroneggia le quantità fino al 5 e ne riconosce anche i simboli numerici. • 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 sa dire cosa ha fatto prima e cosa farà dopo • Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • Conosce i ritmi e le scansioni della giornata : giorno notte; mattina, mezzogiorn-

		<p>no, pomeriggio, sera, ieri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza i termini prima-dopo in modo appropriato in riferimento ai momenti della giornata. • Riferisce eventi del recente passato e formula considerazioni sul futuro prossimo. <p>5 ANNI</p> <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 ed orientarsi in una mappa • 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 • Si dimostra curioso, esplorativo, pone domande, discute e confronta ipotesi. • Si pone domande riguardo a fatti ed eventi osservati. • Comprende la relazione causa effetto • Mette in ordine una sequenza • Dimostra curiosità interesse per ambiente • Sa eseguire sempl.percorsi su consegna: sopra la sedia, sotto la panca, cammina in avanti, cammina all'indietro, fermati, parti,..
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

TEMATICHE/CONTENUTI		
Unità	Raccordi interdisciplinari	Tempi presumibili di svolgimento
Tutte quelle proposte in altri campi	In raccordo con tutti gli altri campi di esperienza	Durante tutto l'anno scolastico

SCELTE ORGANIZZATIVE	Tutti gli spazi e Tutto l'anno scolastico I piccoli nella maggior parte dei casi partecipano alle attività all'interno dell'aula coordinati dalle due insegnanti di sezione, occasionalmente vengono organizzate attività insieme ai cuccioli (vedi paragrafo specifico per le tre età)
SCELTE METODOLOGICHE	giochi strutturati e non giochi di movimento attività grafico-pittorico-plastiche circle time uscite didattiche (vedi paragrafo specifico per le tre età)
SCELTE STRUMENTALI	materiali strutturati e non materiali multimediali schede di verifica Uso di diversi materiali: sabbia, terra, acqua farina. (vedi paragrafo specifico per le tre età)
CRITERI ORIENTATIVI PER LA GESTIONE DELLA FLESSIBILITA'	Recupero, valorizzazione delle eccellenze Forme di tutoring fra pari Compresenze Gruppi di livello
MODALITA' DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI (relativi ai periodi di riferimento)	Iniziale Intermedio (dopo Natale) Finale
STRUMENTI DI VERIFICA DEGLI APPRENDIMENTI	Griglia di verifica delle competenze Verifica a "caldo" in forma discorsiva Verifica a "freddo"

ATTIVITA'



La biblioteca prestalibro

La biblioteca scolastica assume un ruolo educativo fondamentale in quanto costituisce un ambiente privilegiato di approccio ai libri e di offerta di stimoli per promuovere il piacere di leggere attraverso l'incontro autonomo e gratificante con il libro.

Offrire a bambini molto piccoli la possibilità di manipolare, toccare, esplorare libri diversi, sarà più facile suscitare curiosità e interesse duraturi e far sorgere il gusto della lettura.

E' questa la motivazione pedagogica che ci spinge a ritenere importante la valorizzazione all'interno della nostra Scuola dell'Infanzia della risorsa "biblioteca", introducendo il servizio di prestito come occasione di incontro con i libri, ma anche come canale di circolazione di idee, suggestioni, conoscenze, cultura e di scambio tra scuola e famiglia.

Aprire la biblioteca scolastica alle famiglie accresce il valore educativo di questa risorsa perché, favorendo la condivisione della lettura con i genitori, si amplifica la valenza affettiva che il libro possiede rendendola particolarmente significativa.

Obiettivi

vivere la lettura come esperienza importante e ricca affettivamente;
vivere il libro come un oggetto amico;
scoprire la diversità dei libri;
arricchire il linguaggio e l'immaginazione;
usare e riconoscere simboli;
rispettare regole funzionali all'attività di prestito;
favorire l'interazione scuola-famiglia attraverso
la condivisione di obiettivi educativi comuni e di un'importante risorsa scolastica.

I libri sono sistemati e custoditi in appositi armadi collocati nel salone in quanto non si ha a disposizione uno spazio specifico.

I libri sono numerati e catalogati per argomento utilizzando un codice cromatico.

Aspetti organizzativi per il prestito

Le insegnanti presentano il regolamento della biblioteca ai bambini attraverso la lettura della storia "Libri parlanti" ed informano tutte le famiglie fornendole in copia.

E ciò per dar modo ai bambini di fruire del prestito secondo gli orari, i giorni e la turnazione stabilita, di curare la raccolta dei libri resi che andranno sistemati, sempre all'interno dell'apposita borsa, nell'apposito stand, al mattino del giorno prestabilito per la restituzione.

L'educatrice dei cuccioli assume il ruolo di folletto della biblioteca e supporta i bambini durante la scelta del libro da prendere in prestito.

Provvede a registrare titolo, autore, casa editrice e il nominativo dei bambini in una apposita griglia di prestito, ritira i libri resi e provvede a verificare la restituzione da parte di tutti attraverso la griglia di prestito.

I genitori curano che i figli utilizzino correttamente i libri e la borsa che dovrà essere usata solo allo scopo di trasportare e preservare il libro.

I testi persi o danneggiati andranno sostituiti a carico delle famiglie con libri possibilmente uguali o di pari valore.

Le uscite didattiche



Sono determinanti per rafforzare

- l'autonomia, ovvero la capacità di orientarsi e compiere scelte autonome in contesti relazionali e normativi diversi che produce la disponibilità all'interazione costruttiva con il diverso da sé e con il nuovo, nel rispetto dei valori universalmente condivisibili;

- la competenza, ovvero consolidare e sviluppare le abilità sensoriali, percettive, motorie, linguistiche ed intellettive

La scuola si propone, anche attraverso le esperienze fuori dall'ambiente scolastico, di stimolare i bambini alla produzione ed interpretazione di messaggi e situazioni diverse, ordinando strumenti linguistici e capacità rappresentative.

Le uscite didattiche stimolano la comprensione, la rielaborazione e la comunicazione di conoscenze relative ai diversi campi di esperienza; sviluppano e valorizzano l'intuizione, l'immaginazione e l'intelligenza creativa, lo sviluppo del senso estetico e del pensiero scientifico.

Le proposte delle nostre uscite didattiche sono: andare a teatro, ascoltare concerti, scoprire fattorie didattiche, visitare Venezia e i suoi musei, andare in montagna sulla neve, visitare la spiaggia

Pre-requisiti del bambino di 3-4 anni



E' in piena fase egocentrica, inizia la presa di coscienza di sé, continua il no come strumento di affermazione personale, è desideroso di imitare i grandi, è alla ricerca di pubblico e di successo, vive il suo corpo globalmente.

Si accorge dei compagni anche se cerca una relazione privilegiata con la figura dell'adulto, successivamente, forte di un riconoscimento di sé da parte dell'adulto cerca un compagno (simile a lui), lo imita, si identifica, lo riconosce ed è riconosciuto.

La sua affettività diventa sociale poiché incontra un mondo nuovo, un nuovo ritmo di vita, un nuovo statuto (da bambino spesso "unico" all'interno della famiglia diventa uno fra tanti).

Appaiono tratti caratteristici della vita emozionale: istinto di proprietà, gelosie, simpatie, antipatie ed è molto desideroso di amicizie.

Usa un linguaggio egocentrico, il racconto è affettivo ed emotivo, confonde il reale con il fantastico. E' l'età dei perché, il pensiero è animistico e magico ed è in grado di evocare situazioni passate da poco tempo.

Il movimento è ancora maldestro, la conoscenza corporea è globale, infatti il bambino scopre il proprio corpo, l'altro, gli oggetti attraverso le sue azioni.

L'apprendimento si sviluppa a partire da un'azione sul mondo, attraverso l'acquisizione di schemi motori, è legato a prove ed errori, la sperimentazione lo porterà alla conoscenza.

Bisogni del bambino di 3-4 anni

bisogni affettivi / emozionali - di sicurezza, di tranquillità, di ordine, di calma, dei rituali e delle routine, di gioco simbolico;

bisogni fisiologici - di controllo degli sfinteri, di ordine della propria persona, di autonomia, di manipolazione;

bisogni di movimento - di salire, scendere, correre per scoprire i limiti corporei, di acquisizione degli schemi motori, di momenti di riposo;

bisogni relazionali - di socializzazione, di sicurezza affettiva (oggetto transizionale), di riconoscimento di sé, di comunicazione verbale e non verbale, di regole, di gioco duale, di stare con l'altro attraverso il vissuto di esperienze comuni,

bisogni di conoscenza - del tempo e dello spazio, dell'oggetto e del materiale.

bisogni di coscienza di sé - di riconoscimento da parte dell'adulto della sua individualità, valorizzazione delle sue capacità e abilità, bisogno di avere stima e fiducia in se stesso.

Strategie educative per i bambini di 3-4 anni

L'ATTEGGIAMENTO DEGLI INSEGNANTI NELLA SEZIONE DEI BAMBINI DI 3-4 ANNI

L'educatrice della classe dei piccoli deve soprattutto essere contenente dell'emozionalità/affettività del bambino, accogliente e normativa, deve essere punto di riferimento privilegiato e deve contemporaneamente essere mediatrice e stimolatrice di comunicazione.

Deve dare sicurezza al bambino nel riconoscimento e nell'accettazione positiva della sua unicità e quale componente del gruppo, valorizzando le sue capacità ed educando (tirando fuori) le sue potenzialità.

Deve favorire un clima di fiducia e di stima attraverso il rispetto delle regole sociali che favoriscono la contenenza psicologica, la sicurezza, l'autonomia.

LA NOZIONE DI TEMPO NELLA SEZIONE DEI BAMBINI DI TRE ANNI

Il bambino non ha la cognizione del tempo, ha perciò bisogno di punti di riferimento nell'arco della giornata che gli permettano di superare l'angoscia dell'abbandono nonché di formarsi i primi schemi mentali rispetto allo scorrere del tempo – scuola.

I RITUALI E LE ROUTINE

Durante lo scorrere della giornata e quindi del tempo, il rituale è un'azione che, poiché ripetitiva (cioè ripetuta nello stesso momento e con modalità uguali o simili) crea un punto di riferimento per il bambino piccolo.

Il rituale, quindi, è un "contenente", ovvero dà sicurezza, dando un limite temporale e fisico all'azione del bambino, gli consente di controllare lo scorrere del tempo/giornata, cioè di conoscere/controllare cosa succede ora e più tardi.

Il rituale pone dei limiti ma crea un "prima, un durante e un dopo", ovvero crea la premessa alla capacità progettuale, all'apertura alle successive operazioni logiche, linguistiche e matematiche.

Il rituale dà lo stacco tra un'attività ed un'altra e crea le premesse per una relativa distanziamento emotiva, strutturando il tempo dell'attesa e creando il desiderio per una nuova attività.

I rituali della giornata-tipo dei piccoli sono i seguenti:

AL MATTINO

- ore 8.00 arrivo a scuola ed attesa collettiva dell'arrivo di tutti i compagni
- ore 8.00 preparazione del tavolo per il pranzo
- ore 9.00 il ritrovo nell'angolo dell'incontro della classe con i compagni di sezione e colazione
- ore 9.15 preparare il cartellone con i contrassegni dei bambini presenti
- ore 9.30 bisogni fisiologici (fare la pipì, lavarsi le mani, bere, ...)
- ore 9.40 scegliere l'atelier nel quale giocare
 - gioco a rotazione a piacere nei diversi spazi
 - oppure attività programmata da fare tutti assieme o in piccolo gruppo
- ore 11,40 raccolta di tutti i bambini della sezione prima del pranzo: racconto di una storia, oppure canto corale di una canzone o esecuzione di un breve gioco di gruppo
- ore 11.50 igiene e pulizia prima del pranzo
- ore 12.00 pranzo
- ore 13.00 riordino del tavolo e dello zainetto
- ore 13.15 ritrovo nel salone per giochi motori
- ore 13.50 preparazione per il sonno
- ore 14.00 pisolino
- ore 15.45 sveglia, bisogni fisiologici
- ore 15.50 uscita per i bambini che utilizzano il trasporto scolastico
- ore 15.50 ritrovare tutti i compagni dopo il sonnellino
- ore 16.00 fare la merenda
- ore 16.20 lavarsi e prepararsi per l'arrivo delle mamme
- ore 16,30 aspettare le mamme e andare a casa

In alternativa:

- ore 13,30 vestizione per il gioco in giardino**
- ore 13.40 gioco libero nella sezione o, auspicato gioco in giardino.**
- ore 15,30 rientro a scuola e igiene personale**

MATERIALI E SPAZI NELLA SEZIONE DEI BAMBINI DI 3-4 ANNI

Il bambino ha bisogno di trovare un gran numero di materiali, una varietà di esperienze e di situazioni poiché per crescere ha bisogno di agire, di sperimentare e di provare.

Gli spazi e i materiali sono modificati, ampliati, ristretti, eliminati o elaborati per rispondere ai suoi bisogni di crescita.

Gli angoli della sezione rispondono ai bisogni e agli obiettivi.

L'intervento educativo rispetterà il bambino nella sua globalità, nel tempo personale di crescita e partirà da ciò che il bambino è e da ciò che sa fare.

1. strutturazione degli spazi per i bambini di 3-4 anni

Rispondendo ai bisogni tipici dell'età e per stimolare il desiderio di crescita (scoperta e piacere) le insegnanti hanno strutturato una serie di spazi (angoli) i cui obiettivi sono specificati nelle pagine successive, hanno organizzato materiali specifici ed interventi didattici rivolti al singolo bambino, al piccolo gruppo, al grande gruppo, al gruppo misto,

Gli interventi programmati sono ovviamente suscettibili di variazioni condizionate dalla necessità di adattamento alle diverse situazioni, alle esigenze specifiche dei singoli bambini, alle loro relazioni, ai loro tempi di ascolto, di attenzione,.....

SPAZIO DELL'INCONTRO per:

- scoperta e riconoscimento di sé all'interno di un gruppo
- percezione e scoperta dell'altro
- primo approccio alle regole dell'ambiente
- presa di distanza affettiva dalla famiglia
- accettazione dell'altro
- uso dell'oggetto transizionale come mezzo per superare il distacco dalla mamma, scoperta dell'altro come simile a se stesso (desideri, paure...)
- piacere di "fare" con il compagno e come il compagno
- scoperta di un amico
- avvio alla comunicazione
- capacità di espressione
- verbalizzazione
- saper esporre il proprio desiderio
- avvio all'ascolto
- strutturazione del tempo (attesa, prima, dopo)
- intuizione del tempo che scorre
- avvio alla presa di coscienza dell'inizio e della fine di un'attività
- adattamento ad un ritmo comune (racconti, poesie, canzoni)
- presa di coscienza del proprio desiderio
- saper esporre un proprio vissuto reale
- saper rispondere a domande dell'insegnante o dei compagni sulla propria vita familiare
- saper raccontare brevi storie
- riflessioni su episodi, situazioni, attività, vissuti scolastici
- potenziamento del tempo di attenzione
- rispetto dell'altro e del suo spazio fisico ed emotivo

SPAZIO MANIPOLATIVO CON LA FARINA, CON LA SABBIA, per:

- sperimentazione del materiale primario attraverso la manipolazione (piacere senso - motorio)
- conoscenza, uso, acquisizione di regole
- lasciare la propria traccia sul materiale
- controllo motorio nell'uso della sabbia
- affinamento abilità manuale
- piacere senso - motorio nella strutturazione di percorsi
- inizio gioco simbolico
- gioco duale
- scambio di competenze
- uso creativo del materiale
- gioco simbolico in piccolo gruppi
- strutturazione percorsi
- percezione di vicino, lontano, corto, lungo...
- percezione della quantità
- percezione del peso
- costruzione finalizzata per un gioco simbolico.

SPAZIO DELLA PRE SCUOLA per:

- manipolazione dei materiali specifici: carta bianca o colorata di varie forme e dimensioni, colore, pennarelli, cerette, ..
- conoscenza dei materiali e riconoscimento verbale degli stessi
- lasciare la propria traccia sul foglio
- scoperta della forma chiusa
- riempimento con il colore di uno spazio delimitato, riconoscimento dentro- fuori
- verbalizzazione della propria rappresentazione grafica
- trasposizione grafica di personaggi familiari
- produzione grafica su consegna
- scoperta ed uso di più colori
- riconoscimento di colori fondamentali
- autonomia nell'uso del materiale
- ricerca e scelta di colori diversi
- riconoscimento del cerchio
- motricità fine.

SPAZIO DEI GIOCHI A TAVOLINO per:

- composizione e scomposizione di semplici puzzle
- saper fare puzzle di 2° tipo,
- saper fare giochi di abbinamento di immagini, di associazione: (grande - piccolo, l'insieme, il particolare ecc...)

ANGOLO DEL COLLAGES – ASSEMBLAGES per:

- manipolazione dei seguenti materiali: foglio, colore, pennarelli, giornali, fogli colorati, forbici, colla
- conoscenza del materiale
- strappo ed avvio al ritaglio
- coordinazione occhio-mano nel ritaglio e l'uso della colla
- saper fare collages semplici.

ANGOLO DELLA PITTURA per:

- manipolazione dei seguenti materiali: foglio, colore, pennarelli, giornali, fogli colorati, pennelli, rulli, pennelloni, pittura, acquerello,
- conoscenza del materiale
- sperimentare il piacere del colore a dita
- conoscenza di materiali diversi (farina di mais, fondi di caffè, sabbia, terra,)
- e loro utilizzo per riempire forme proposte o inventate
- conoscenza dei colori primari anche attraverso la loro manipolazione

SPAZIO DEL MORBIDO, CAMERETTA – CUCINETTA per:

- piacere di rifugiarsi
- piacere del materiale morbido
- conoscenza degli oggetti
- conoscenza delle regole
- imitazione differita
- uso corretto degli oggetti
- inizio del gioco simbolico
- identificazione in ruoli parentali
- scelta del materiale adatto al gioco
- creatività nell'uso del materiale
- gioco simbolico a piccolo gruppo
- gioco simbolico con regole sociali
- capacità manuale (allaccio, slaccio, mescolo, apro, chiudo, giro,avvito, svito, riempio, svuoto, spostato, riordino)
- capacità di abbinare: vestiti piccoli per bambole piccole ecc..

SPAZIO DEI GIOCHI A TERRA per:

- conoscenza dello spazio ed uso del materiale
- allineamento in orizzontale e verticale
- riempimento di uno spazio già strutturato
- conoscenza della forma chiusa attraverso la costruzione di perimetri
- percezione di : dentro / fuori , aperto /chiuso , sopra /sotto
- avvio alla conoscenza di simmetria , altezza, lunghezza
- percezione delle principali forme geometriche
- percezione e conoscenza dei colori fondamentali
- maggior creatività nell'uso del materiale
- piacere di costruire con un compagno
- piacere nelle simultaneità del movimento
- gioco simbolico
- ricerca del particolare nella costruzione
- gioco simbolico di piccolo gruppo con un'unica costruzione

SPAZIO DELLA BIBLIOTECA DELLA SEZIONE per:

- soddisfare e stimolare la curiosità verso il codice grafico e la scrittura
- scoperta ed uso del materiale e dello spazio
- scoperta di immagini
- scoperta di soluzioni diverse dello stesso racconto
- scoprire altri libri
- conoscenza di immagini
- lettura di immagini
- interpretazione di immagini
- riconoscimento del simbolo
- piacere nell'ascolto della lettura
- attenzione - interesse
- piacere di raccontarsi le storie
- piacere di guardare un libro in due
- adattamento al tempo dell'altro
- adattamento del proprio desiderio a quello dell'altro
- inizio strutturazione del pensiero logico e sequenza spazio -temporale
- sviluppo fantasia, immaginazione ed invenzione.

SPAZIO DEL SONNO per:

- superamento delle paure legate al buio;
- tranquillità, saper padroneggiare una situazione molto intima, prendere possesso di uno spazio,
- conoscere i compagni e gli adulti in una situazione "intima" sicurezza data da oggetti affettivi personali (peluche, cuscini, lenzuola...)
- contenenza affettiva emotiva data dalla presenza dell'insegnante che aiuta il bambino a dominare l'assenza della persona affettivamente importante (la mamma, il papà,) distanziamento affettivo dalla famiglia

2. autonomia e regole

Tra gli obiettivi educativi e didattici per i bambini di tre anni, ampio spazio deve essere lasciato all'interiorizzazione delle **regole sociali** (le regole del gruppo di appartenenza e del contesto sociale scolastico nel quale il gruppo è inserito).

Le regole infatti consentono e favoriscono l'autonomia, poiché sono garanzia fisica e psicologica per sé e per gli altri.

Le regole date ai bambini non sono mai casuali ma dettate da precise esigenze di socializzazione e di ordine in un ambiente maggiormente allargato rispetto a quello familiare.

Le regole date dalla scuola sono soprattutto chiare, non diversamente interpretabili, uguali per tutti e tarate sull'età psicologica del bambino.

Ogni attività ha un proprio spazio nel quale può essere svolta e questo spazio contiene il materiale più idoneo al suo svolgimento, tiene conto del numero di bambini che lo possono utilizzare contemporaneamente, contiene le indicazioni grafiche (simbolo) del posto di ciascun oggetto.

La regola è quella di riordinare il materiale dopo il gioco, e questa regola permette:

- di dare al bambino l'ordine mentale delle azioni che compie
- di rispettare il compagno che dopo di lui vuole utilizzare lo spazio-gioco nelle migliori condizioni possibili;
- di prendere la distanza dalla propria emozionalità durante i giochi nella giornata per una maggior consapevolezza del proprio desiderio di gioco

autonomia

Autonomia fisica:

1. controllo sfinterico
2. riconoscimento e verbalizzazione dei bisogni primari
3. movimento finalizzato ed intenzionale
4. orientamento spaziale
5. riconoscimento dei propri oggetti personali

Autonomia psicologica

1. capacità di muoversi autonomamente nello spazio in risposta ai propri desideri e alle regole sociali
2. capacità di esprimere il proprio voler fare
3. strutturazione dei tempi dell'attesa e del rispetto dell'esistenza del compagno
4. primo adattamento dei propri desideri al desiderio del compagno

Autonomia relazionale

1. capacità e desiderio di relazionare con il compagno
2. capacità e desiderio di relazionare con l'adulto educatore utilizzando tutti i mediatori della comunicazione (sguardi, posture, parole, scambio di oggetti, ascolto.....)

L'autonomia porta il bambino ad una consapevolezza del proprio sé corporeo, del proprio voler fare e supporta il bambino in un percorso di rafforzamento del proprio io.

Il bambino deve essere aiutato a raggiungere l'autonomia fisica e psicologica e per far questo debbono essere utilizzate diverse strategie, spesso calate sulla personalità di ogni singolo bambino, diverso l'uno dall'altro.

In questo percorso è indispensabile un buon coordinamento tra genitori ed educatori e per quanto riguarda ciò che avviene all'interno della scuola, i genitori potranno "aiutare" i propri bambini facendo indossare abiti comodi, stimolandoli a fare da soli alcune operazioni di vestizione, incoraggiandoli nei momenti di difficoltà ed esultando con loro per i successi ottenuti.

Pre-requisiti del bambino di 4-5 anni



Il periodo di passaggio tra i 4 e i 5 anni rappresenta una svolta, una tappa importante nella vita del bambino.

E' una tappa che il bambino "sente" come desiderio di crescere, di diventare grande: sensazione che affascina ma che, nel contempo, spaventa.

Sul piano grosso motorio, il bambino sa camminare, ma preferisce correre, piroettare, saltare, arrampicarsi.

Tutto il suo agire è caratterizzato da una notevole esuberanza e poiché tutto questo "fare" gli reca enorme piacere cerca di fare più cose contemporaneamente.

Il linguaggio verbale, mimico, gestuale e posturale, alla pari del movimento viene usato con piacere, viene sperimentato, inventato, crea curiosità e divertimento. Nasce anche la capacità di usarlo con umorismo finalizzato.

L'interesse del bambino di questa età è volubile, passa da una attività all'altra, da un discorso all'altro, pone delle domande e non attende la risposta per formularne altre legate ad un suo percorso logico non sempre facilmente leggibile.

Il bambino è interessato alla propria persona e si sforza di presentarsi in modo da essere apprezzato.

Facilmente è "sprezzante", "spaccone", dichiara infatti di non aver paura di nulla, dichiara di saper combattere streghe, lupi e mostri, di saper andare a casa da solo, di non aver paura del buio, ...

Nella vita reale, per contro, vive molte angosce, compaiono frequentemente disturbi del sonno, è irascibile, non accetta di sentirsi stanco, compare o ricompare la paura di dormire da solo, vuole la luce accesa, si fa accompagnare a letto dai genitori, non accetta di stare da solo anche pochi minuti,...

Cerca di porsi ancora al centro dell'interesse dell'ambiente che lo circonda anche se aumenta la "sensibilità" nei confronti dei sentimenti e delle delusioni degli altri. La sua relazione tende a migliorarsi, percepisce la propria appartenenza al gruppo.

Si manifesta ancora come essere egocentrico e tiranno esprimendo ovviamente una forte vitalità e voglia di vivere.

E' tuttavia un periodo di crisi:

la problematica connessa con il complesso edipico ed i limiti che l'ambiente pone a vario titolo ai suoi desideri di movimento e possesso, lo obbligano a mitigare il suo pensiero di onnipotenza;

l'azione educativa della famiglia e della scuola lo obbligano ad alcune abitudini e vengono applicati i primi elementi di condotta morale;

Tutto ciò crea insoddisfazione nel bambino, poiché si oppone alla sua azione di scopritore e di conquistatore.

Ne è espressione anche la tipologia del suo gioco simbolico dal quale emergono la dominanza dei ruoli attivati: il principe, il dominatore, il cattivo, il ladro, la strega, il leone, ecc..

La padronanza della motricità e del linguaggio verbale gli permettono di scoprire il mondo esterno: egli riceve infatti molte informazioni dalle sue percezioni e le informazioni che chiede verbalmente aumentano la capacità di operare le prime autonome classificazioni.

il bambino di 4-5 anni alla Scuola per l'Infanzia

All'interno dello spazio-scuola il bambino di 4-5 anni manifesta le seguenti caratteristiche:

RISPETTO ALL'IO

Ha maggior consapevolezza di sé, conosce lo spazio della classe e della scuola, ha interiorizzato la strutturazione della giornata, e le regole, sa relazionare con tutti i bambini delle diverse età e con gli adulti della scuola, ha una maggiore autonomia fisica rispetto al primo anno di scuola.

Questo "sapere" gli permette di dominare maggiormente le sue emozioni, di essere più autonomo dall'adulto e può ormai ritrovare la sicurezza affettiva anche nei compagni.

Riesce a sostenere maggiormente la frustrazione legata alla disapprovazione dei compagni e dell'adulto in risposta ai suoi atti non rispettosi delle regole.

Gli oggetti, i giochi portati da casa non hanno più valenza di oggetto trasferenziale ma vengono utilizzati per il potenziamento di sé.

RISPETTO ALLA COMUNICAZIONE

Inizia la circolarità della comunicazione anche nel grande gruppo-classe.

Il bambino di questa età esprime un forte desiderio di raccontarsi e di ascoltare i racconti dell'altro per verificarsi, scoprirsi uguale all'altro, confrontarsi.

E' l'età dell'autoaffermazione.

Iniziano i grandi amori, ovvero le "passioni" tra compagni, il compagno privilegiato, ma anche quello dell'altro sesso per il quale si prova una particolare voglia di tenerezza.

Di conseguenza il bambino vive il grande piacere della relazione coinvolgente ma anche la disperazione dell'abbandono (non è più mio amico; mi ha detto che sono brutto/a,), la gelosia, la necessità di mediarsi nel gioco pur di non perdere l'amore.

RISPETTO AL MOVIMENTO

Il bambino non essendo più invischiato nei precedenti sforzi motori di ricerca di equilibrio, comincia a dominare il proprio corpo, conosce in modo abbastanza realistico le sue risorse e scopre ogni giorno di più l'uso di gesti sempre più ricchi di possibilità di espressione, di azione e di scoperta.

Si rimane in equilibrio, e domina i suoi muscoli.

Può correre senza pensare a dove mette i piedi, sa seguire un ritmo, usare contemporaneamente le braccia e le gambe, i suoi polsi sono sufficientemente docili per eseguire movimenti complessi, ma raramente sono coordinati al punto di consentire il movimento necessario alla scrittura.

Deve però ancora ricercare la stabilità corporea ed il controllo della motricità fine.

Il corpo rimane lo strumento privilegiato di espressione, azione e quindi di conoscenza.

Il bambino di questa età ha bisogno di essere aiutato a padroneggiare il proprio corpo perché questo è il primo elemento per il controllo del comportamento.

Padroneggiare il proprio agire gli dà sicurezza e fiducia in sé e gli permette di padroneggiare il mondo, ovvero di divenire autonomo.

Tutto ciò che il bambino fa, vive e sente sul piano psico-motorio viene poi integrato sul piano mentale, ovvero viene attivato il seguente percorso: dall'azione alla rappresentazione mentale / dalla rappresentazione mentale alla concettualizzazione.

La motricità e il movimento sempre più raffinato rendono possibile al bambino l'esplorazione del mondo esterno e queste esplorazioni sollecitano lo sviluppo motorio e psico-motorio in una circolarità che si autoalimenta per la crescita e lo sviluppo.

Poiché a quattro anni il bambino ha già gli strumenti per scoprire, sentire, conoscere e la sua capacità fisica ha raggiunto una certa sicurezza, gli restano da affinare precisione, delicatezza, sensibilità e prontezza.

MATERIALI E SPAZI NELLA SEZIONE DEI BAMBINI DI 4 -5 ANNI

Nella sezione i bambini mezzani trovano spazi e giochi che permetteranno ad ogni singolo bambino di utilizzarli in un proprio percorso individuale che vedrà rispettati i suoi particolari ritmi e tempi personali.

Tutti gli spazi sono in comune con i bambini di 5-6 anni, infatti la sezione accoglie contemporaneamente i bambini delle due diverse età.

E' quindi compito dell'insegnante quello di individuare, graduare le diverse proposte didattiche nello stesso spazio-tempo.

L'obiettivo dell'organizzazione degli spazi per i bambini mezzani è quello di favorire l'avvio ad una maggior coscienza di sé, delle proprie capacità, delle proprie potenzialità finalizzato ad un primo decentramento - distanziamento affettivo che permetterà l'analisi della realtà oggettuale, lo sviluppo della creatività e l'avvio alla conoscenza non solo oggettuale ma anche concettuale.

Ogni attività negli atelier punta sul piacere di fare, di sperimentare, di provare, di agire del bambino in un'atmosfera di serena operosità, di gratificazione, che dovrebbe condurre all'autostima.

Ogni atelier utilizza alcune categorie di materiali ed in ogni spazio vige la regola dell'ordine delle cose e nel fare le cose, ovvero della tranquillità.

Ciascun atelier predisposto dalle insegnanti è stato strutturato per rispondere in particolare ad alcuni bisogni del bambino di questa età e stimolare il suo desiderio di conoscere.

Tutti gli atelier consentono la sperimentazione del materiale poiché solo dopo aver conosciuto il materiale, il suo uso corretto, sarà possibile per il bambino elaborare un modo personale di utilizzo, ovvero farne un uso creativo, iniziando un progetto per il quale è indispensabile la riflessione e la rielaborazione mentale, la ricerca individuale di soluzioni.

Lo stimolo a ricercare la propria soluzione, dapprima per prove ed errori, poi per elaborazioni mentali, è il perno del percorso educativo dell'insegnante e degli altri adulti che a diverso titolo intrattengono relazioni con il bambino a scuola.

Le potenzialità creative del bambino di 4-5 anni sono notevoli, ed è compito dell'insegnante metterlo nelle condizioni ideali per produrre secondo le sue idee e favorire l'espressione creativa.

Poiché i bambini medi sono desiderosi di cose nuove da scoprire, questo desiderio dovrà essere appagato mediante programmate modifiche degli spazi.

Il ruolo dell'insegnante è quindi quello di programmare la proposta graduale del materiale attraverso l'osservazione permanente del bambino "in situazione".

Il linguaggio dell'insegnante dovrà essere stimolante per suscitare interesse e curiosità verso i materiali al fine di favorire la ricerca di una maggiore ricerca ed uso creativo del proprio corpo, degli spazi e dei materiali

Spazio dell'incontro – circle time

E' lo spazio preposto ad ambito di sicurezza e contenenza del gruppo e che dà la possibilità di modificare, instaurare, consolidare relazioni e conoscenze nuove e già sperimentate.

L'angolo dell'incontro dei medi, condiviso con i bambini grandi offrirà la possibilità ai bambini di 4-5 anni di mettersi in relazione con il mondo esterno, proprio in risposta ai bisogni di questa età.

Il bambino di questa fascia di età infatti, è in grado di relazionare con i propri compagni e con l'adulto, avverte l'esigenza di organizzare il tempo e lo spazio legato alle attività giornaliere.

In questo spazio i bambini ritrovano i propri contrassegni, che vengono utilizzati per scegliere lo spazio del gioco libero, un calendario mensile del tempo metereologico, il calendario con i giorni della settimana, un cartellone per le mansioni giornaliere da svolgere a rotazione (annaffiare le piante, distribuire la merenda, prendere e riporre il registro delle presenze) .

Qui si svolgono le seguenti attività giornaliere e settimanali assieme ai bambini di cinque anni

Nella sezione è presente il pannello con i contrassegni dei bambini, utilizzato per le presenze e le assenze, il calendario con i giorni della settimana, il numero del giorno, il mese, lo spazio per indicare il tempo meteorologico:

Ogni giorno, un bambino della sezione mezzani e grandi a rotazione avrà un ruolo speciale:

l'assistente, ovvero il bambino che guida il gruppo di compagni negli spostamenti dalla classe al bagno, dal bagno al refettorio, dalla classe al giardino, che si siede accanto all'insegnante, che canta la canzone che augura buon appetito...;

Spazio della biblioteca

E' uno spazio di rilassamento dove, seduti o sdraiati su tappeti e cuscini i bambini possono leggere libri di diversi argomenti: libri di fiabe, di avventura, di storia, di natura.

In questo luogo i bambini possono ascoltare il racconto dell'insegnante, farsi ascoltare dai compagni, scambiarsi le idee, leggere immagini, porsi domande e cercare risposte.

Spazio delle costruzioni a tavolino

E' un luogo dove il bambino inizia a "costruire" con i mattoncini ad incastro di piccole dimensioni acquisendo abilità manuali fini, di attenzione, di coordinazione, di memoria, di proporzione e di equilibrio.

Spazio della pre-scuola

Lo spazio della pre-scuola dei medi è molto ricco di materiale ed in questo spazio vengono proposte anche attività coinvolgenti tutto il gruppo classe.

Qui si fanno ricerche grafiche, giochi collettivi, attività su consegna, con l'obiettivo di educare la capacità di attenzione, di riflessione, di coesione del gruppo e di riconoscimento di sé nel gruppo classe.

La vicinanza con i bambini "grandi" che approcciano alla pre-lettura, alla pre-scrittura, stimolano la curiosità dei bambini mezzani verso i codici scritti.

Spazio dei giochi a tavolino

In questo spazio sono presenti molti giochi strutturati, giochi di seriazione, di associazione per forma, colore, qualità.

Si potranno fare giochi individuali, duali o di piccolo gruppo da soli o con l'assistenza dell'adulto educatore.

Spazio della manipolazione

In questo spazio il bambino ha a disposizione molto materiale manipolativo, ovvero il pongo, la creta, la carta pesta, il didò, la pasta di sale, la plastilina, ed alcuni attrezzi specifici per la manipolazione.

L'atelier è molto piacevole e qui vengono proposti al bambino i diversi materiali in successione, non in contemporanea.

Sono proposti modelli plastici facilmente realizzabili, in modo di aiutare il bambino a scoprire l'infinita trasformabilità del materiale manipolativo.

Il bambino potrà utilizzare la manipolazione del materiale dapprima per scaricare la propria pulsionalità (schiacciare forte il materiale con la mano, con il pugno, con il peso del corpo,...) fino a raggiungere il piacere di una produzione esteticamente gradevole interiorizzando, con la trasformazione del materiale, l'ampliamento delle proprie conoscenze.

Il bambino di norma inizia a rappresentare le sue produzioni plastiche dapprima in forma grafica e, successivamente, a costruire, ovvero a rappresentarle in forma tridimensionale.

L'intervento dell'insegnante sollecita e stimola il bambino nell'affinamento della produzione e nella ricerca dei particolari.

I bambini di questa fascia di età iniziano copiando i modelli proposti dai compagni di pari età, dai compagni più grandi o dall'adulto realizzando per molte volte lo stesso prodotto, trovando piacere nel fare assieme, nel fare uguale, nel sentirsi appartenente al gruppo anche nel "saper fare".

Spazio del collage e dell'assemblages

E' un atelier che viene proposto molto ricco di materiali di recupero (bottoni, perle, cannuce, tappi, carte e cartoncini di tutti i tipi, ..) disposti in modo ordinato per permetterne la classificazione, la seriazione, ovvero per permettere anche l' avvio alle prime conoscenze logico-matematiche, scientifiche ed una prima percezione del codice scritto.

In questo atelier i bambini iniziano a cooperare, a scambiarsi le competenze, a sviluppare la manualità fine, ad affinare la coordinazione oculo-manuale ed a controllare il proprio gesto. (il controllo del proprio corpo porta ad una maggior consapevolezza di sé e di conseguenza al controllo del proprio comportamento)

Il percorso che il bambino attua (anche se diversificato per tempi, attività, soste, alternanze di interesse e disinteresse) passa dall'assemblaggio casuale di materiali diversi alla ricerca di materiali specifici per soddisfare il proprio desiderio nell'attuare un progetto.

Attraverso la manipolazione e la sperimentazione degli oggetti, degli attrezzi utilizzati e dei vari supporti necessari, il bambino conosce, analizza e discrimina le diverse qualità dei materiali utilizzati e, ricercando il particolare, si concentra ed acquisisce nuove abilità, effettua operazioni logico-matematiche, costruisce schemi motori e rappresentazioni mentali.

Spazio della pittura

In questo luogo il bambino ha a disposizione cavalletti, tavoli, pennelli grossi, medi e sottili, con setole dura e morbide, rulli, spugne, pittura a tempera o ad acquerello (nei colori base, nei colori composti e, in un secondo tempo, nelle diverse sfumature) fogli, cartoncini, supporti diversi lisci e ruvidi, bianchi o colorati, di forma regolare e irregolare e di varie dimensioni.

Dalla conoscenza e dal piacere dell'uso del colore (il dipingere con il colore a tempera è per il bambino uno strumento di piacere e di scarica emozionale), il bambino arriverà a rappresentare le prime forme, a spazializzare il proprio segno sul foglio.

Il bambino potrà esprimere le sue emozioni nella scelta del colore, nella scelta del supporto (carta, cartone,...) e del materiale tracciante (pennello fine, grosso, spatola, rullo, pettine, mano, dita, oggetti,...), nella quantità di superficie dipinta, nella consistenza degli strati di colore che sovrappone, ...

Dopo la scarica emozionale pura, il bambino ritrova in questo atelier il piacere della rappresentazione figurativa, l'associazione del colore reale all'oggetto rappresentato, la ricerca del particolare, la creazione degli sfondi,

Successivamente, supportato da una abilità e destrezza manuale più raffinata nonché da una più attenta osservazione della realtà e dei "modelli" che vengono proposti dall'ambiente, il bambino imparerà ad usare in modo corretto i materiali, a dosare il colore, a conoscere ed a amare le sfumature, ad accostare forme e colori.

In questo, come in altri spazi i bambini di questa età comprendono anche il piacere del riordino e la capacità di sistemare i materiali usati secondo l'ordine stabilito.

Pre-requisiti del bambino di 5-6 anni



Rispetto all'io: il bambino ha un senso più sicuro del sé (non ha più molto bisogno di mettersi in mostra).

C'è una ricerca della propria identità/individualità.

Compaiono i primi giudizi di valore rispetto alla propria condotta (si struttura il Super Io).

Relazioni affettive e sociali:

Il bambino inizia delle vere attività di gruppo (nascita della cooperazione) con la conquista dell'importanza della propria individualità all'interno del gruppo.

Il Bambino "grande" vive il grande gruppo come ambiente di sicurezza, come scambio di relazione, come ricerca di dinamiche sociali nuove, diverse e più ampie.

Il gruppo dei bambini "grandi" assume maggior autonomia e riconosce l'insegnante per il ruolo sociale che rappresenta.

Il bambino, in fase di superamento del complesso edipico, entra nella fase di riconoscimento con il sesso di appartenenza.

Ricerca il grande gruppo e i compagni dello stesso sesso e si apre ad una relazione e ad un vissuto sociale.

Lo sviluppo della socialità si manifesta attraverso un crescente bisogno di comunicazione agevolato da un linguaggio più ricco.

Il linguaggio:

Il linguaggio verbale del bambino di cinque anni è più ricco sul piano lessicale rispetto a quello del bambino della classe dei mezzani, meglio strutturato sul piano sintattico e più consono alla ricerca e all'analisi della realtà.

I linguaggi mimici, gestuali, posturali sono più controllati, mirati all'interpretazione di una elaborazione "cognitiva" dell'espressività.

Il movimento:

Il bambino di 5-6 anni ha un movimento maggiormente coordinato e richiede attività particolari.

Sa infatti camminare rapidamente, passare dal passo alla corsa senza fermarsi.

Sa cambiare direzione e fermarsi improvvisamente.

Fa le corse per "vincere".

E' in grado di cambiare ritmo, passaggi, ecc... a seconda dei comandi.

Sa stare in equilibrio su un piede solo.

Sta divenendo consapevole della propria forza.

Ha superato la paura e le incertezze di alcune attività motorie, paure tipiche dei 4 anni.

Ha bisogno di evolvere il movimento verso un piacere senso-motorio fatto di sfumature e maggiormente preciso e finalizzato.

I gesti diventano più precisi, intenzionali, idonei alla scrittura.

Il disegno, la manipolazione, la costruzione vengono sempre più raffinati, si arricchiscono di particolari, divengono armonici e ritmati.

Si accentua la ricerca del particolare, dell'oggetto piccolo, dell'abbellimento, della decorazione, della perfezione all'interno di un progetto estetico d'insieme.

La conoscenza:

Il bambino è già in grado di distanziarsi affettivamente dalla realtà che lo circonda ed è quindi in grado di iniziare le prime discriminazioni, base per l'analisi della realtà.

Questa analisi, supportata dalla conoscenza di un numero sempre maggiore di elementi e dalla capacità di porsi correttamente in una situazione spazio-temporale, gli permetterà di "progettare" cioè di darsi un obiettivo e di costruire mentalmente un percorso di massima per arrivarci.

La difficoltà a situarsi correttamente nello spazio e nel tempo viene superata da alcuni bambini in modo lineare, con facilità. Per altri, invece, diviene un ostacolo di enormi dimensioni.

Infatti, sfavorevoli situazioni affettive, modelli linguistici inesistenti o scorretti dell'ambiente familiare, il misconoscimento da parte dell'ambiente parentale dell'importanza dell'azione e soprattutto dell'azione riuscita, o l'assenza di interventi educativi al momento opportuno, un cambiamento nella costellazione familiare, possono arrestare, fermare lo sviluppo fisico, affettivo e mentale del bambino, accentuando in tal modo le differenze tra un individuo ed un altro.

Comincia così a farsi strada in una classe apparentemente omogenea, il concetto del livello.

BISOGNI DEL BAMBINO DI 5 - 6 ANNI.

BISOGNI di:

autonomia rispetto all'adulto, allo spazio e agli oggetti (uso finalizzato degli oggetti)
comunicazioni verbali e non verbali
movimento finalizzato
conoscenza
sperimentazione
elaborazione
riflessione
simbolizzazione
cooperazione
partecipazione

COMUNICAZIONE (a più livelli)

Comunicazione verbale e non verbale con l'adulto non esclusiva ma allargata;
Capacità di comunicare, esprimere "correttamente" le esigenze ed i propri desideri ;
Ascolto, dialogo e adattamento del singolo con il gruppo;
Rispetto dell'individualità del singolo nel gruppo;
Cooperazione e scambio di competenze;
Adattamento e progettualità di gruppo;
Accettazione del "diverso" o dell'estraneo al gruppo;
Adattamento a modalità comunicative di bambini estranei al gruppo.

CREAZIONE

Progettualità: ideazione/ analisi/ ricerca/ esecuzione/ conclusione/ riflessione;
Capacità di costruzione;
Produzione simbolica;
Manualità fine.

PENSIERO PRE - OPERATORIO

Avvio al decentramento;
Sviluppo del pensiero logico-matematico e logico-linguistico;
Strutturazione topologica e rappresentazione mentale e grafica;
Elaborazione di un progetto;
Individuazione e rappresentazione di codici simbolici scritti;
Individuazione e conoscenza di forme geometriche;
Percezione di simmetrie e rapporti euclidei.
Classificazione di oggetti che possiedono proprietà comuni (forma - colore - grandezza - peso ecc.) attraverso l'analisi della realtà e la discriminazione delle differenze (comparazione);
Classificazione di oggetti appartenenti alla stessa classe con ordine relativo alla qualità (altezza - spessore);
Concetto di quantità e rappresentazione mentale;
Avvio alla conoscenza della relazione tra quantità e codice numerico parlato e scritto;
Percezione di peso-volume e dell'unità di misura che li rappresenta;
Concetto di lateralizzazione rispetto al proprio asse corporeo;
Rappresentazione mentale e costruzione della frase globale;
Conoscenza del proprio corpo e dei suoi segmenti e particolari con associazione del nome;
Avvio alla corretta strutturazione spazio-temporale (passato - presente - futuro)

MATERIALI E SPAZI NELLA SEZIONE DEI BAMBINI DI 5-6 ANNI

La strutturazione degli spazi è strategia fondamentale dell'insegnante per il percorso educativo.

Ogni percezione dell'individuo del mondo è percezione spaziale in cui il corpo è termine di riferimento.

La strutturazione spazio-temporale permette non solo di muoversi e di riconoscersi nello spazio ma anche di coordinare i gesti, di individuare le parti del corpo e di situarle nello spazio, di coordinare le attività e di organizzare "la vita quotidiana.

Operare una riflessione ed una scelta nella strutturazione dell'ambiente significa poter offrire al bambino la possibilità di trovare permanentemente un gran numero di materiali e una certa varietà di esperienze e situazioni.

Significa cioè permettere una progressiva autonomia nella scelta delle attività.

Quindi, tenuto conto delle tappe evolutive, dei bisogni e fatta l'osservazione della rispondenza tra spazi e realtà educativa è stata operata la seguente strutturazione della classe dei bambini di 5-6 anni.

I bambini della classe dei grandi necessiterebbero di due spazi diversi per obiettivi prefissi e per attività che vi si svolgono: la pre-scuola e la sezione.

Per motivi di spazio, i due ambienti virtualmente separati convivono all'interno dell'aula scolastica e sono inoltre condivisi con i bambini mezzani.

LA PRESCUOLA è stata strutturata anche per preparare gradualmente i bambini alla scuola dell'obbligo.

Nello specifico, si tratta di una zona della classe stabilmente utilizzata per il disegno e l'espressione grafica che viene per un determinato spazio-tempo destinata esclusivamente ai "grandi" per le attività di pre-lettura, pre-scrittura e pre-calcolo richieste o suggerite dall'insegnante.

È spazio privilegiato per i bambini della sezione grandi ed è resa desiderante per gli altri gruppi.

Qui vengono ripresi spunti e stimolate attività che amplificano ed arricchiscono le esperienze del singolo e del gruppo.

Il bambino viene avviato all'astrazione, alla concettualizzazione, all'elaborazione di un pensiero di quanto vissuto in altri luoghi (interni o esterni alla scuola).

LA SEZIONE è simbolicamente dedicata al gioco libero individuale o ai piccoli gruppi.

Vi si ritrovano materiali già vissuti l'anno precedente anche se la maturazione neurofisiologica, la conoscenza, le competenze e gli obiettivi che il bambino aggiorna, conducono ad un uso diverso, più attento, più progettuale dei diversi spazi.

Nasce infatti il desiderio della ricerca del particolare, del "complicato", delle simmetrie e delle asimmetrie.

ANGOLO DELL'INCONTRO

SICUREZZA - Il bambino trova sicurezza nel gruppo, grazie al quale trova fiducia in se stesso e nelle sue capacità (autostima).

AUTONOMIA - Il gruppo ha bisogno di poter gestire situazioni, trovare soluzioni, scambi di competenza per una propria autonomia dove l'individuo si sente valutato e rispettato rispettando gli altri.

L'insegnante quindi non interviene direttamente ma coordina queste dinamiche per dare la possibilità ad ognuno di sentirsi partecipe.

RITUALI - Avendo interiorizzato i rituali giornalieri il bambino struttura così la conoscenza della struttura spazio-temporale degli avvenimenti: il presente, il passato, il futuro.

SOCIALIZZAZIONE - Per esprimere le proprie idee, accettare critiche, suggerimenti e valutazioni da parte dell'altro.

Amicizia come base per realizzare delle cose assieme. Amicizia intellettuale.

CONOSCENZA - Il bambino ha bisogno di apprendere per conoscere la realtà.

Dalla conoscenza già acquisita ricerca, sperimenta, rappresenta, immagina, riflette, verbalizza, ascolta ed elabora nuove conoscenze per appagare una sua curiosità.

ANGOLO BIBLIOTECA

Soddisfazione della curiosità attraverso il libro come fonte di sapere

Lettura dell'immagine

Scoperta che non tutte le situazioni raccontate dalla parola scritta hanno una rappresentazione grafica

Intuizione della ricchezza delle proprie immagini mentali

Approccio e conoscenza di codici scritti, della successione logica dell'immagine, delle pagine

Conoscenza della struttura di un libro (indice - pagine - argomenti)

ANGOLO LOGICO MATEMATICO

(sviluppato anche nell'angolo dei giochi a tavolino)

Classificazione

Analisi e sintesi (riflessione sul conosciuto)

Avvio al pensiero divergente

Avvio di quantità con codice simbolico

Concetto di quantità

Avvio alla corrispondenza tra forme e codici simbolici

Rappresentazione a livello spaziale, topologico e sequenziale

Riconoscimento di codici simbolici sociali: numero, segno e forme geometriche

ANGOLO LOGICO LINGUISTICO

(sviluppato nell'angolo dell'incontro e nella pre-scuola)

Saper raccontare, ricordare, inventare dando spessore affettivo alla verbalizzazione e dando una sequenza logico temporale

Saper ascoltare, adattarsi all'altro

Saper essere autonomi nella domanda e nella risposta

Saper strutturare correttamente una frase arricchendola con nuovi nomi, aggettivi, con l'uso corretto dei verbi

Uso divergente della frase, piacere delle rime, associazione di parole, le assonanze delle parole

Uso corretto della lingua italiana e del dialetto come segno di appartenenza ad un gruppo sociale

Progetto della frase/ del racconto

ANGOLO DEL CODICE SIMBOLICO SCRITTO

Percezione del codice scritto come mezzo di comunicazione usato dai "grandi".

Riconoscimento di simboli, segnali e codici per appartenenza ad un gruppo sociale

Invenzione di codici del gruppo come mezzo scritto per comunicare situazioni, eventi, ruoli

Esatta lateralizzazione

Riconoscimento del codice scritto del proprio nome come affermazione della propria identità e prolungamento di sé

Riconoscimento del codice scritto con il nome dei compagni (il nome assume una pregnanza affettiva, è storia, è vissuto individuale e di gruppo) e piacere della riproduzione.

RUOLO DELL'INSEGNANTE

A differenza del ruolo che l'insegnante ha avuto nelle classi dei piccoli e dei medi, l'insegnante della classe dei grandi assume per i bambini il ruolo del sapere, per confermare, allargare, coordinare conoscenze del singolo e del gruppo.

Assume sempre più il ruolo di educatrice e il bambino ne percepisce il valore sociale.

L'insegnante favorisce l'autonomia del gruppo attraverso la cooperazione e lo scambio nell'elaborazione di regole sociali proprie.

Il linguaggio è maggiormente tecnico, preciso, con ricerca di terminologie nuove.

GRIGLIA DI VERIFICA DELLE COMPETENZE RISPETTO AL CAMPO DI ESPERIENZA 1

CAMPO DI ESPERIENZA 1	Obiettivi di apprendimento delle competenze	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
	3 ANNI				
IL SÉ E L'ALTRO L'AMBIENTE SO- CIALE IL VIVERE INSIE- ME LE DOMANDE DEI BAMBINI	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				
	Riconosce di possedere proprietà fisico corporee specifiche				
	Riconosce che le proprie esigenze possono differire da quelle altrui				
	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				
	Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia nei percorsi più familiari				
.....					

CAMPO DI ESPERIENZA 1	Obiettivi di apprendimento delle competenze	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
	4 ANNI				
IL SÉ E L'ALTRO L'AMBIENTE SO- CIALE IL VIVERE INSIE- ME LE DOMANDE DEI BAMBINI	esegue le regole condivise (senza il bisogno di continui richiami)				
	a esprimere in modo controllato emozioni di gioia stupore paura rabbia				
	Accetta di non avere sempre ragione				
	Conosce i luoghi del proprio paese: ciò che lo compone e ciò che lo caratterizza				
	Conosce alcune storie e tradizioni del proprio paese (legate agli usi costumi mestieri cibi e feste...)				
	Riconosce la diversità di genere				
	Riconosce e sa esprimere ciò che lo "identifica" rispetto agli altri bambini: preferenze interessi.				
	Riconosce i propri sentimenti ed emozioni legati ad una situazione (paura, gioia, rabbia, collera)				
				

CAMPO DI ESPERIENZA 1	Obiettivi di apprendimento delle competenze 5 ANNI	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
L SÉ E L'ALTRO	Conosce la sua storia personale				
	Accetta la diversità e la multiculturalità				
L'AMBIENTE SO- CIALE	Evita comportamenti di discriminazione				
IL VIVERE INSIE- ME	Riconosce i propri sentimenti ed emozioni				
	Li esprime in modi socialmente accettabili				
LE DOMANDE DEI BAMBINI	Conosce i valori della pace, solidarietà, impegno per il bene comune				
				

GRIGLIA DI VERIFICA DELLE COMPETENZE RISPETTO ALA CAMPO DI ESPERIENZA 2

CAMPO DI ESPERIENZA 2	Obiettivi di apprendimento delle competenze	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
	3 ANNI				
IL CORPO E IL MOVIMENTO Identità, autonomia, salute	controlla gli schemi dinamici generali: corre				
	controlla gli schemi dinamici generali: salta				
	controlla gli schemi dinamici generali: sale,				
	controlla gli schemi dinamici generali: 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 e o oganizzato				
	Utilizza oggetti e materiali messi a disposizione in modo corretto e attivo				
	Accetta di mangiare a scuola e si alimenta in modo autono- mo				
	Accetta il contatto fisico con adulti e coetanei				
	Si riconosce come maschio o femmina				
	Rico Conosce il suo corpo con piacere				
	Conos Riconosce le proprie cose e le cose della sezione e della scuola e sa usarle in modo adeguato				

CAMPO DI ESPERIENZA 2	Obiettivi di apprendimento delle competenze	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
	4 ANNI				
IL CORPO E IL MOVIMENTO Identità, autonomia, salute	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 liberamente sentimenti ed emozioni				
	Controlla l'esecuzione del gesto				
	Valuta il rischi				
	si coordina con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva				
	Partecipa a giochi organizzati rispettando le regole, accetta la sconfitta senza grossi drammi				
	Conosce il proprio corpo, le sue diverse parti				
rappresenta il corpo in stasi e in movimento.					

CAMPO DI ESPERIENZA 2	Obiettivi di apprendimento delle competenze 5 ANNI	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
IL CORPO E IL MOVIMENTO Identità, autonomia, salute	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 ricompono (6 elementi) se divisa in più parti				
	Sa coordinare i movimenti della mano (ritaglia, punteggia, scrive, sa versare l'acqua, utilizzare il coltello)				
	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 propria persona in modo autonomo e corretto				
	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				
	Rispetta le regole dei giochi motori proposti				
	Si muove, sa camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, lanciare ed afferrare, calciare, spingere e tirare, arrampicarsi, sollevare, trasportare, imitare alcune andature				
	Compie semplici percorsi e li trascrive graficamente				
	Sperimenta i primi concetti topologici:dentro-fuori, sopra-sotto, davanti-dietro				
	Assume comportamenti adeguati nel gioco, durante le attività e nei diversi momenti della giornata				
Sostiene la frustrazione della sconfitta					

GRIGLIA DI VERIFICA DELLE COMPETENZE RISPETTO AL CAMPO DI ESPERIENZA 3

CAMPO DI ESPERIENZA 3	Obiettivi di apprendimento delle competenze 3 – 4 – 5 ANNI secondo i livelli	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
IMMAGINI, SUONI, COLORI L'ARTE, LA MUSICA I MEDIA	Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione e l'analisi di opere d'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				
	È preciso, sa mantenersi concentrato, si appassiona e sa portare a termine il proprio lavoro.				
	Ricostruisce le fasi più significative per comunicare quanto ha realizzato				
	Segue brevi drammatizzazioni con l'uso di burattini.				
	Imita i gesti proposti dalle insegnanti				
	Drammatizza brevi racconti				
	Dà un senso alle sue produzioni con varietà creativa, lasciando traccia di sé, attraverso la drammatizzazione				
	Riconosce suoni e rumori presenti nell'ambiente				
	Produce suoni e rumori con il corpo				
	DistinDistingue i suoni forti e deboli				
DistinDistingue i ritmi veloci e lenti					

	Si esprime attraverso la pittura, il disegno e altre attività manipolative				
	Sperimenta diverse tecniche espressive, per scoprire quali corrispondono ai propri gusti e consentono una più creativa e soddisfacente espressione del proprio mondo				
	E' in grado di colorare entro i margini.				
	Manipola pongo e pasta salata, didò e crea forme semplici				
	Usa in modo corretto i materiali (colori a dita, tempere, acquerelli, pongo, pasta, das, creta, foglie, legnetti, pastelli a cera, matite colorate, pennarelli,....)				
	Utilizza il corpo e la voce per imitare, riprodurre ed inventare suoni, rumori e melodie				
	Rappresenta il suo pensiero con la pittura, il disegno e la manipolazione				

GRIGLIA DI VERIFICA DELLE COMPETENZE RISPETTO ALA CAMPO DI ESPERIENZA 4

CAMPO DI ESPERIENZA 4	Obiettivi di apprendimento delle competenze	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
	3 ANNI				
I DISCORSI E LE PAROLE Comunicazione, lingua, cultura	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				
	Comprende semplici consegne verbali				
	Pronuncia correttamente suoni e vocaboli;				
	Usa in modo appropriato il nome degli oggetti che utilizza.				
	Ascolta con attenzione una breve narrazione o storia				

CAMPO DI ESPERIENZA 4	Obiettivi di apprendimento delle competenze	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
	4 ANNI				
I DISCORSI E LE PAROLE Comunicazione, lingua, cultura	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 esperienze con varietà di tecniche e strumenti				
	Esprime con il corpo situazioni vissute o richieste				
	Sa modulare la voce per imitare e cantare				
	Il bambino è in grado di ripetere una breve storia collocando gli eventi in maniera corretta				
	Ascolta e riproduce brevi filastrocche e poesie				

CAMPO DI ESPERIENZA 4	Obiettivi di apprendimento delle competenze 5 ANNI	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
I DISCORSI E LE PAROLE Comunicazione, lingua, cultura	Pronuncia correttamente le parole				
	Denomina correttamente oggetti e situazioni				
	Si esprime utilizzando frasi complete				
	Sa usare creativamente la lingua italiana				
	Partecipa in modo soddisfacente alla conversazione				
	Sa dare resoconti pertinenti				
	Sa esprimersi - in maniera creativa attraverso il linguaggio grafico-pittorico				
	Sa esprimersi in maniera creativa attraverso il linguaggio teatrale				
	Sa esprimersi in maniera creativa attraverso il linguaggio sonoro- musicale				
	Il bambino partecipa alle conversazioni				
	Riferisce il proprio vissuto				
	Risponde adeguatamente alle domande proposte				
	scrive il proprio nome e quello dei compagni privilegiati				
	riconosce il codice scritto utilizzato per in sezione per individuare i giorni della settimana, il tempo meteorologico, ...				

GRIGLIA DI VERIFICA DELLE COMPETENZE RISPETTO AL CAMPO DI ESPERIENZA 5

CAMPO DI ESPERIENZA 5	Obiettivi di apprendimento delle competenze 3 ANNI	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
LA CONOSCENZA DEL MONDO OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI. NUMERO E SPA- ZIO	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				
	Sa dire l'azione compiuta adesso				
	Sa dire l'azione compiuta prima				
	In un momento della giornata sa dire cosa avverrà dopo				
	Osserva, esplora e manipola i materiali (pasta salata, pongo, colori a dita, acqua, semi, pasta, riso, legumi per travasi e				
	Sperimenta e scopre manipolando gli stati della materia: duro- molle, caldo, freddo, liquido				
	Riconosce le forme (cerchio, quadrato)				
	Distingue l'insieme;				
	Confronta due insiemi;				
	Riconosce e padroneggia le quantità fino al 3 e ne riconosce anche i simboli numerici.				
.....					

CAMPO DI ESPERIENZA 5	Obiettivi di apprendimento delle competenze 4 ANNI	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
LA CONOSCENZA DEL MONDO OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI. NUMERO E SPA- ZIO	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 costruire raggruppamenti in base ad una qualità				
	Riconosce e padroneggia le quantità fino al 5 e ne riconosce anche i simboli numerici.				
	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 sa dire cosa ha fatto prima e cosa farà dopo				
	Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.				
	Conosce i ritmi e le scansioni della giornata : giorno notte; mattina, mezzogiorno, pomeriggio, sera, ieri				
	Utilizza i termini prima-dopo in modo appropriato in riferimento ai momenti della giornata.				
	Riferisce eventi del recente passato e formula considerazioni sul futuro prossimo.				
.....					

CAMPO DI ESPERIENZA 5	Obiettivi di apprendimento delle competenze 5 ANNI	SI	NO	IN PAR TE	NON RILE VABI LE
LA CONOSCENZA DEL MONDO OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI. NUMERO E SPA- ZIO	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 (freccette e trattini)				
	Sa leggere e decodificare simboli ed orientarsi in una mappa				
	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				
	Si dimostra curioso, esplorativo, pone domande, discute e confronta ipotesi.				
	Si pone domande riguardo a fatti ed eventi osservati.				
	Comprende la relazione causa effetto				
	Mette in ordine una sequenza				
	Dimostra curiosità interesse per ambiente				
	Sa eseguire sempl.percorsi su consegna: sopra la sedia, sotto la panca				
	Sa eseguire sempl.percorsi su consegna: cammina in avanti, cammina all'indietro,				
	Sa eseguire sempl.percorsi su consegna: fermati, parti,				
.....					