

ISTITUTO COMPRENSIVO SATTA
CARBONIA

Programmazione Educativo- Didattica

Scuola dell'Infanzia

Plessi:

S. Caterina
via Mazzini

Anno Scolastico 2020/2021

Le Indicazioni Nazionali 2012 confermano i compiti istituzionali di alfabetizzazione strumentale, funzionale e culturale attribuiti alla scuola del primo ciclo, a partire dalla scuola dell'Infanzia. Il nostro Istituto Comprensivo, in questo anno scolastico, per la Scuola dell' Infanzia di via Mazzini e S. Caterina, concretizza l'Offerta Formativa perseguita dal P.T.O.F. realizzando una programmazione unica che uniformi i progetti di ogni singola sezione e allo stesso tempo stabilisca una progressione delle attività da trattare con gli/le alunni/e delle tre fasce di età. I Progetti e le singole programmazioni di sezione si collegheranno alle linee pedagogiche del P.T.O.F. inserendosi pienamente nelle Finalità Generali definite in esso e in particolare: *"Le finalità educative e formative della scuola dell'infanzia mirano a promuovere la formazione integrale della personalità dei bambini, accrescendo e integrando, le differenti forme del fare e dell'agire"*.

Le "Indicazioni Nazionali per il Curricolo" prospettano una Scuola dell'Infanzia che miri alla formazione integrale della persona e si pone come primo segmento del percorso scolastico, in un attento confronto con gli altri sistemi scolastici europei. Le Indicazioni infatti intendono promuovere e consolidare le competenze culturali e basilari tese a sviluppare progressivamente le competenze chiave: nazionali - europee - mondiali. Negli anni dell'infanzia, la scuola accoglie, promuove e arricchisce l'esperienza vissuta dei bambini in una prospettiva evolutiva, le attività didattiche offrono occasioni di crescita in un ambiente e contesto educativo orientato al benessere, alle domande di senso e al graduale sviluppo di competenze riferibili alle diverse età, dai tre ai sei anni.

La scuola affianca al compito "dell' insegnare ad apprendere" quello "dell' insegnare ad essere". Per ogni bambino o bambina, la Scuola dell'Infanzia si pone la finalità di promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della cittadinanza.

Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, imparare a stare bene e a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato. Vuol dire imparare a conoscersi e a sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile, ma vuol dire anche sperimentare diversi ruoli e diverse forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio, femmina, abitante di un territorio, appartenente a una comunità sempre più ampia caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, ruoli.

Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto; esprimere con diversi linguaggi i sentimenti e le emozioni; partecipare alle attività nei diversi contesti; partecipare alle decisioni motivando le proprie opinioni, le proprie scelte e i propri comportamenti e ad assumere atteggiamenti e comportamenti sempre più consapevoli.

Acquisire le competenze significa giocare, muoversi, manipolare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio al confronto; ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di

descrivere, rappresentare, immaginare, ripetere con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le prime esperienze di *cittadinanza* significa scoprire l'altro da sé e attribuirne progressiva importanza riconoscendone i bisogni, maturando il bisogno di gestire i contrasti e di stabilire regole condivise. Implica il primo esercizio del dialogo, fondato sull'ascolto, l'attenzione al punto di vista diverso dal proprio e il primo riconoscimento dei diritti e doveri uguali per tutti. In altre parole significa porre le fondamenta di un percorso di educazione civica dove il rispetto dell'altro, dell'ambiente e della natura diventino linee guida permanti.

L'aspetto principale delle nuove Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione consiste nell'aver sottolineato come le competenze devono essere acquisite dagli alunni all'interno di un contesto allargato come quello europeo. Il nuovo documento legislativo riconosce che l'orizzonte territoriale della scuola si è allargato; ogni territorio possiede legami con le varie aree del mondo. Ogni giorno, l'alunno si trova ad interagire con molteplici culture, senza tuttavia possedere gli strumenti adatti per comprenderle e metterle in relazione con la propria, perciò alla scuola spetta il compito di fornire tali mezzi; la scuola non ha più il monopolio delle informazioni e dei modi di apprendere, anche se deve continuare a curare e consolidare le competenze e i saperi di base, che sono le fondamenta irrinunciabili su cui fondare ogni apprendimento nel corso della vita. La scuola deve essere in grado di formare cittadini italiani, che siano contemporaneamente anche cittadini europei e del mondo; a tal fine, è importante la conoscenza e la valorizzazione della tradizione nazionale. Il sistema scolastico italiano assume come quadro di riferimento le competenze-chiave per l'apprendimento permanente, definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea:

- Comunicazione nella Madrelingua
- Comunicazione in una lingua straniera
- Competenza Matematica
- Competenze di base in scienze e tecnologia
- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale

L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

La programmazione nella scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche di sezione o intersezione, ma si esplica in un' equilibrata integrazione di momenti dedicati alla cura, alle relazioni e all'apprendimento, dove la stessa routine (ingresso, calendario, pasto, cura del corpo ...) rappresenta una base sicura per nuove esperienze e nuove sollecitazioni di apprendimenti.

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

La piena inclusione degli alunni con bisogni educativi speciali (Disabilità certificate disturbi evolutivi specifici, svantaggio) , anche per il nostro Istituto , nonostante le notevoli difficoltà, vuole essere un nostro punto di forza, essere una comunità accogliente nella quale tutti gli alunni, a prescindere dalle loro diversità funzionali, possano realizzare esperienze di crescita individuale e sociale. Essa si attua attraverso un'intensa e articolata progettualità, valorizzando le professionalità interne e le risorse offerte dal territorio.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Le insegnanti accolgono, valorizzano le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni e progetti di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo. L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori permette al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti e di avviare processi di simbolizzazione e formalizzazione. Pur nell'approccio globale che caratterizza la Scuola dell'Infanzia, le insegnanti individuano, dietro ai vari campi di esperienza, il delinearsi dei saperi disciplinari e dei loro alfabeti. In particolare nella Scuola dell'Infanzia i traguardi per lo sviluppo delle competenze suggeriscono alle insegnanti orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare occasioni e possibilità di esperienze volte a favorire lo sviluppo delle competenze, che a questa età vanno intese in modo globale e unitario.

IL SE' E L'ALTRO

Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

Competenze chiave Europee:

- ◆ Competenze sociali e civiche
- ◆ Comunicazione nella madrelingua
- ◆ Consapevolezza ed espressione culturale
- ◆ Imparare ad imparare
- ◆ Spirito di iniziativa ed imprenditorialità

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Maturare una positiva identità personale ➤ Accrescere la fiducia nelle proprie possibilità ➤ Costruire validi rapporti interpersonali | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Maturare l'autonomia personale ➤ Superare l'egocentrismo |
|---|---|

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

TIPOLOGIA DI ATTIVITA'

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • Prende coscienza di se • Conosce la differenza tra "io e tu" • Rafforza la stima di se • Prende coscienza delle proprie emozioni e dei propri sentimenti • Supera serenamente il distacco dalla famiglia • Sa riconoscere gli oggetti personali e quelli dei compagni • E' capace di esprimere la diversità di genere • Sa parlare di se , delle sue paure, dei suoi sentimenti • Conosce e accetta comportamenti corretti • Si relaziona con i compagni • Si relaziona con il piccolo gruppo • Rispetta gli altri • Conosce l'ambiente scolastico • Sviluppa il senso di appartenenza ad una comunità • Si avvia alla conoscenza della propria realtà territoriale • Conosce feste e usanze della propria comunità di appartenenza • Mostra sempre maggiore autonomia nell'ambiente scolastico • Rispetta le regole condivise • Rispetta le cose • Discrimina i ruoli sociali • Si accosta positivamente alla diversità 	<ul style="list-style-type: none"> • Ha coscienza di se, dei suoi bisogni, e delle sue emozioni • Riconosce le proprie emozioni e i propri sentimenti • Riconosce negli altri i propri sentimenti • Sa parlare con sempre maggiore consapevolezza di se, delle sue paure, dei suoi sentimenti • Conosce, accetta, interiorizza ed esprime corretti comportamenti sociali • Si relaziona con il gruppo e partecipa ad un progetto condiviso • Rispetta e aiuta gli altri • Riconosce i propri comportamenti aggressivi e li traduce in maniera costruttiva • Mostra sempre maggiore autonomia nell'ambiente scolastico • Sviluppa il senso di appartenenza ad una comunità • Si avvia alla conoscenza della propria realtà territoriale • Conosce feste e usanze della propria comunità di appartenenza • Rispetta le regole condivise • Discrimina i ruoli sociali • Si accosta positivamente alla diversità 	<ul style="list-style-type: none"> • Cerca di capire azioni e sentimenti degli altri • Conosce e discrimina i sentimenti e gli stati d'animo propri e degli altri • Si pone domande e formula ipotesi sulla nascita, sulla vita, sulla morte • Aspetta il proprio turno nel gioco e nelle conversazioni • Si adatta a situazioni nuove • Accetta, interiorizza ed esprime corretti comportamenti sociali • Conosce la sua storia personale e familiare • Assume incarichi e li porta a termine 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi di gruppo per conoscersi e ritrovarsi • giochi di drammatizzazione con l'ausilio di burattini per conoscere i nomi dei compagni e comunicare con loro • attività di esplorazione per conoscere gli spazi della scuola • conversazioni individuali e in circle time • canti mimati • filastrocche • attività di riordino dei giochi e materiali • attività grafico-pittoriche e manipolative in piccolo e grande gruppo • attività di routine • giochi liberi e guidati in intersezione giochi per identificare la diversità di genere

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Identità, autonomia, salute

Competenze chiave Europee

- ◆ **Imparare ad imparare**
- ◆ **Competenze sociali e civiche**
- ◆ **Consapevolezza ed espressione culturale**
- ◆ **Spirito d'iniziativa e imprenditorialità**

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere le regole per la cura di se ➤ Acquisire autonomia igienico-alimentare ➤ Percepire il proprio io corporeo ➤ Conoscere il proprio corpo ➤ Coordinare la capacità oculo-manuale | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Muoversi con sicurezza nello spazio ➤ Avere fiducia nelle proprie capacità motorie ➤ Avere padronanza delle proprie capacità motorie |
|--|--|

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

TIPOLOGIA DI ATTIVITA'

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • Sa comunicare esigenze corporee • Sa soddisfare i propri bisogni con relativa autonomia • Conosce norme igienico sanitarie • Conosce i principali strumenti e gli alimenti necessari per la cura del corpo • Riconosce la propria identità • Riconosce l'altrui identità • Conosce le principali parti del corpo • Si riconosce allo specchio • Riconosce e denomina le principali parti del corpo • Conosce l'uso delle principali parti del corpo • Esegue con il corpo semplici comandi • Rispetta semplici regole di gioco • Si orienta negli spazi della scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • prende coscienza del corpo e delle sue necessità • rispetta i tempi e gli spazi relativamente alle sue funzioni • usa correttamente le posate • abbottona e sbottona • conosce le diverse parti del corpo • discrimina esperienze sensoriali con il proprio corpo • rappresenta correttamente lo schema corporeo • controlla gli schemi di postura e di movimento • percepisce i limiti dello spazio • muove il corpo a ritmo 	<ul style="list-style-type: none"> • mangia correttamente rispettando regole e posture • attua pratiche corrette per l'igiene personale • allaccia e slaccia le scarpe • usa la mimica e il travestimento • rappresenta lo schema corporeo in diverse posizioni e movimento • ha coscienza del proprio corpo quale strumento per interagire con l'ambiente e con gli altri • esercita una coordinazione dinamica generale • sa coordinarsi con gli altri • sa imitare sequenze motorie in una successione corretta • sa eseguire esercizi preposti • sa costruire percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> • giochi di gruppo per conoscersi e ritrovarsi • giochi di drammatizzazione con l'ausilio di burattini per conoscere i nomi dei compagni e comunicare con loro • attività di esplorazione per conoscere gli spazi della scuola • conversazioni individuali e in circle time • canti mimati • filastrocche • attività di riordino dei giochi e materiali • attività grafico-pittoriche e manipolative in piccolo e grande gruppo • attività di routine • giochi liberi e guidati in intersezione giochi per identificare la diversità di genere

I DISCORSI E LE PAROLE

Comunicazione, lingua, cultura

Competenze chiave europee:

- ◆ Comunicazione nella madre lingua
- ◆ Comunicazioni nelle lingue straniere
- ◆ Consapevolezza ed espressione culturale

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usare il linguaggio per interagire e comunicare ➤ Cogliere i significati di un testo narrativo ➤ Giocare con la struttura sonora delle parole ➤ Familiarizzare con libri e materiali scritti ➤ Raggiungere una corretta fonazione ➤ Accostarsi alla composizione -ricomposizione delle parole 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere la funzione comunicativa della lingua scritta ➤ Abbandonare il linguaggio egocentrico e acquisire una più completa comunicazione verbale ➤ Recepire l'altro come interlocutore portatore di punti di vista differenti ➤ Comprendere la struttura di una fiaba ➤ Imparare a strutturare una storia ➤ Costruire frasi articolate e corrette 		
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO			TIPOLOGIA DI ATTIVITA'
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • Sa esprimere vissuti emotivi e sensazioni superando gradualmente il linguaggio egocentrico • Descrive e denomina persone e cose familiari • Racconta vissuti ed esperienze • Esprime vissuti fantastici e reali attraverso il gioco simbolico • Esegue e riferisce semplici consegne • Partecipa alle conversazioni in modo pertinente • Denomina colori e forme • Sa cogliere il significato di un testo narrativo • Conosce il codice linguistico e possiede un buon bagaglio lessicale • Interpreta conte, cantilene • Risponde a semplici domanda • Ripete fiabe e brevi racconti ascoltati • Riconosce i personaggi delle storie • Conosce differenti linguaggi espressivi • Riconosce alcuni aspetti della struttura sonora delle parole • Differenzia la scrittura dal disegno 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce e sa esprimere bisogni, sentimenti, pensieri • Conosce le potenziali linguistiche del linguaggio • Coglie e organizza informazioni dall'ambiente • Conosce le potenzialità del linguaggio come mezzo per stabilire relazioni • Sa prestare rispetto e attenzione e rispetto ai discorsi degli altri • Racconta esperienze personali • Esprime verbalmente le proprie necessità • Esprime vissuti fantastici e reali • Descrive e denomina ambienti, oggetti e funzioni • Formula domande e risposte in modo appropriato • Esprime e condivide opinioni e giudizi • Presta attenzione al discorso degli altri • Conosce storie, racconti, narrazioni • Mostra interesse per il codice scritto • Usa un codice linguistico sempre più ricco dal punto di vista lessicale • Racconta, interpreta, inventa storie con l'aiuto di 	<ul style="list-style-type: none"> • Sa comunicare in modo consapevole, avendo acquisito fiducia nelle proprie capacità • Sa prestare attenzione ai discorsi degli altri e rispettare i differenti punti di vista • Esprime opinioni e idee • Individua l'emittente, il destinatario e lo scopo di un messaggio • Sa spiegare e motivare un comportamento • Conosce e apprezza le potenzialità espressive del linguaggio, della fantasia dell'inventiva • Conosce differenti codici linguistici • Conosce e riconosce i vari tipi di testo • Descrive con lessico appropriato e in un determinato ordine elementi della realtà • Collega gli eventi con connettivi temporale e causale • Decodifica e ordina le sequenze di un racconto • Individua in una storia l'incoerenza logica • Partecipa all'invenzione di storie collettive • Conosce fiabe, rime, filastrocche e poesie • Si interessa alla scrittura • Sviluppa il processo di 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazioni • Ascolto di brani, racconti e fiabe • Lettura di immagini <p style="text-align: center;">Giochi per individuare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I personaggi di una storia • Le sequenze di una storia • I suoni dei fonemi • Il proprio nome • I grafemi <p style="text-align: center;">Giochi per inventare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Storie • Rime • Rielaborazione verbale di fiabe e racconti

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usare il linguaggio per interagire e comunicare ➤ Cogliere i significati di un testo narrativo ➤ Giocare con la struttura sonora delle parole ➤ Familiarizzare con libri e materiali scritti ➤ Raggiungere una corretta fonazione ➤ Accostarsi alla composizione -ricomposizione delle parole 			<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprendere la funzione comunicativa della lingua scritta ➤ Abbandonare il linguaggio egocentrico e acquisire una più completa comunicazione verbale ➤ Recepire l'altro come interlocutore portatore di punti di vista differenti ➤ Comprendere la struttura di una fiaba ➤ Imparare a strutturare una storia ➤ Costruire frasi articolate e corrette
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO			TIPOLOGIA DI ATTIVITA'
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
	oggetti e immagini <ul style="list-style-type: none"> • Comprende i nodi logici di un racconto • Sa distinguere i differenti ruoli dei personaggi • Conosce filastrocche e poesie • Inventa rime 	costruzione della lingua scritta <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce la composizione delle parole • Riconosce il fonema iniziale e finale delle parole • Effettua pantomime e dà voce ai personaggi • Riconosce simboli grafici e scritte 	

LA CONOSCENZA DEL MONDO
Ordine, misura, spazio, tempo, natura

Competenze chiave europee

- ◆ Competenze in matematica
- ◆ Competenze di base in scienze e tecnologia
- ◆ Competenza digitale

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raggruppare- classificare-seriare-quantificare ➤ Collocare e collocarsi nello spazio 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Collocare situazioni ed eventi nel tempo ➤ Avviare il bambino ad osservare in modo organizzato ciò che lo circonda e a prenderne coscienza 	
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO			TIPOLOGIA DI ATTIVITA'
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	
<ul style="list-style-type: none"> • Conosce proprietà comuni negli oggetti • Effettua raggruppamenti in base alla forma e al colore • Ordina in successione (primo-ultimo) • Ordina in serie (sequenza, ritmi, grande-piccoli) • Valuta approssimativamente quantità di oggetti: molti/pochi, tanti/niente • Conta sino a tre • Conosce la successione temporale • Mette in successione due eventi: prima /dopo • Ricostruisce la propria storia personale • Verbalizza e rappresenta il giorno e la notte • Differenzia il tempo vissuto a scuola e il tempo vissuto a casa • Conosce ed esplora lo spazio • Conosce le relazioni topologiche • Utilizza i riferimenti topologici: sopra/sotto, davanti/dietro, aperto/chiuso, vicino/lontano • Utilizza schemi e giochi spaziali • Opera con le dimensioni: alto/basso, grande/piccolo, lungo/corto • Individua e osserva gli elementi della natura • Manipola oggetti e materiali • Analizza immagini • Esplora con i sensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce proprietà comuni negli oggetti • Raggruppa uno o più oggetti in base a uno o più criteri, spiegandone il perché (forma, colore, dimensione e funzione) • Ordina in seriazione (grande, medio, piccolo) • Stabilisce rapporti (di più, di meno, uguale • Conta sino a quattro • Conosce e percorre lo spazio conosciuto, esplora e percorre quello sconosciuto • Sa rappresentare linee aperte/ chiuse; regione interna/ esterna; in mezzo • Esegue e rappresenta percorsi • Esegue giochi spaziali (labirinto) • Opera con le dimensioni: largo-stretto, spesso-sottile • Ordina in successione utilizzando gli indicatori temporali adeguati: prima/adesso/dopo • Sa collocare eventi nel tempo • Utilizza simboli di registrazione • Individua e osserva gli elementi della natura • Manipola oggetti e materiali • Analizza immagini • Esplora con i sensi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconosce, confronta, raggruppa secondo un criterio dato • Conosce quantità e insiemi • Conosce semplici operazioni matematiche • Utilizza raggruppamenti (insiemi e sottoinsiemi) per risolvere problemi e situazioni • Esegue sequenze a ritmo, serie • Utilizza la numerazione ordinale • Sa operare con le quantità • Sa contare sino a dieci • Fa corrispondere la quantità al numero • Sa utilizzare simboli (>, <, =, ->) • Applica il principio di appartenenza/non appartenenza, equipotenza (tanti- quanti) • Conosce posizioni e relazioni spaziali • Conosce la posizione spaziale di un oggetto rispetto ad un punto di riferimento • Esegue e rappresenta percorsi • Comincia ad orientare la propria lateralità • Conosce fatti ed eventi mette, in ordine sequenze ritmiche • Opera con la scansione temporale: giorni, settimane, mesi, anno, stagioni • Conosce, osserva i fenomeni dell'ambiente circostante cogliendone le caratteristiche salienti • conosce e individua gli esseri viventi e non • conosce gli elementi che inquinano e distruggono la natura • analizza immagini • osserva e descrive • ordina secondo un criterio • sa discriminare con tutti i sensi • sa spiegare verbalmente gli eventi osservati • classifica i materiali e attua la raccolta differenziata • conosce le strumentazioni multimediali presenti nel laboratorio e la loro funzione • utilizza correttamente il mouse • usa la matita • disegna linee e forme, colora immagini. 	<ul style="list-style-type: none"> -Attività di esplorazione con i 5 sensi per individuare le caratteristiche degli oggetti e dei materiali -Uscite didattiche per: Osservare i cambiamenti della natura, conoscere aspetti e caratteristiche del territorio -Attività di routine -Conversazioni -Utilizzare situazioni quotidiane per percepire e collocare gli eventi nel tempo -Giochi per: <ul style="list-style-type: none"> • contare • aggiungere • togliere • ordinare • raggruppare • seriare • creare forme • -Attività di rielaborazione grafica delle esperienze vissute

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Gestualità, arte, musica, multimedialità

Competenze chiave europee

- ◆ Consapevolezza ed espressione culturale
- ◆ Patrimonio artistico culturale
- ◆ Spirito di iniziativa ed imprenditorialità
- ◆ Comunicazione nella madre lingua
- ◆ Comunicazione nelle lingue straniere

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comunicare emozioni attraverso i linguaggi del corpo (gesti- suoni- segni) ➤ Giocare liberamente con materiali diversi ➤ Collocare situazioni ed eventi nel tempo ➤ Riconoscere e mettere in relazione immagini individuandone le caratteristiche ➤ Sperimentare le potenzialità creative del corpo lasciando traccia di se ➤ Scegliere, manipolare , trasformare semplici materiali in modo creativo 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascoltare e comprendere il significato di brani musicali stabilendo attraverso esperienze sonore relazioni con gli altri ➤ Riconoscere e mettere in relazione immagini individuandone le caratteristiche ➤ Vivere esperienze reali e fantastiche utilizzando i linguaggi corporei ➤ Inventare semplici ritmi e canti simbolizzando graficamente le esperienze sonore 		
OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO			TIPOLOGIA DI ATTIVITA'
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	<ul style="list-style-type: none"> ● attività : grafiche manipolative plastiche drammatiche musicali ● giochi sensoriali ● attività d'ascolto di : suoni rumori canti storie ● attività multimediali ● conversazioni guidate
<ul style="list-style-type: none"> ● sa prestare attenzione a canti, filastrocche ● si esprime in termini di gradimento/non della esperienza visiva, sonoro musicale, artistico-teatrale ● sa esprimere le emozioni (gioia-tristezza-rabbia) ● Discrimina: i cinque sensi, i principali segmenti corporei ● ripete e riproduce giochi simbolici, canti e filastrocche ● coglie e sa descrivere le principali qualità dei materiali che esplora ● da significato ai segni che produce ● Discrimina: i colori primari, i materiali ● Esprime il proprio vissuto:attraverso scarabocchi,usando plastilina, carta e colori ● conosce suoni e rumori familiari ● apprezza il silenzio ● Discrimina:silenzio e rumore, sonorità del corpo, sonorità dell'ambiente ● Ascolta:suoni- musiche- canzoni ● Produce:suoni- canti ● Individua: personaggi, luoghi e azioni di cartoni animati ● Ricostruisce :le sequenze di un cartone attraverso una conversazione guidata 	<ul style="list-style-type: none"> ● conosce le potenzialità delle diverse parti del corpo in posizione statiche e dinamiche ● Conosce la capacità comunicativa delle diverse espressioni corporee ● Produce:Giochi drammatici di gruppo, rappresentazioni mimico drammatiche ● Conosce: I colori secondari, materiali diversi, segni e figure geometriche semplici ● Produce: Elaborati sperimentando diverse tecniche di coloritura,creazioni plastiche,disegni liberi ● Interpreta: Il messaggio creativo di colori e segni ● Conosce: Brani musicali e ritmi ● Produce: Suoni e ritmi con il corpo e con semplici strumenti musicali, balli e movimento in gruppo ● Ascolta: Musiche- canzoni ● Analizza: Personaggi,,tempi e azioni di immagini Multimediali, il significato dei messaggi ● Ricostruisce: Le sequenze di immagini multimediali formulando ipotesi sul loro significato ● Produce :Rappresentazioni grafiche e drammatiche di un messaggio multimediale 	<ul style="list-style-type: none"> ● Conosce diversi linguaggi corporei. ● Produce: Giochi drammatici con scambi di ruoli, movimenti mimico gestuali riferiti a situazioni reali e fantastiche ● Conosce: Le gradazioni di colore, alcune tecniche pittoriche ● Sa orientarsi nello spazio grafico ● Produce e Interpreta: Elaborati grafico pittorici progettandone le fasi di realizzazione,creazioni plastiche con materiali diversi, strutturati e non ● Conosce: Brani musicali, ritmi ● Produce: Coreografie di gruppo, giochi ritmici e cantati, elaborati grafici di sequenze ritmiche 	

VERIFICA- VALUTAZIONE

Il processo formativo si fonda sulla verifica dei procedimenti didattici e dei progressi nell'apprendimento di ciascun bambino. La valutazione è effettuata individualmente dal docente e collegialmente dal team docenti e dal consiglio di intersezione ed è coerente con gli obiettivi e i traguardi previsti dalle Indicazioni e declinati nei Curricoli.

Nella scuola dell'infanzia la valutazione viene assunta dagli insegnanti come strumento di guida nella progettualità per migliorare la qualità della relazione educativa. Si pratica in ingresso (come analisi della situazione di partenza), in itinere e in uscita (per verificare ed accertare la corrispondenza tra quanto programmato e quanto realizzato). I traguardi di sviluppo individuati servono per favorire il raggiungimento di capacità e competenze e per affinare, potenziare e valorizzare l'originalità di ciascun bambino. Gli strumenti di valutazione sono costituiti da: osservazioni sistematiche, conversazioni e discussioni guidate, elaborati grafico-pittorici, questionari, griglie con gli indicatori di verifica e schede individuali i cui risultati vengono poi tabulati alla fine di ogni quadrimestre. La valutazione dei progressi di apprendimento individuale e di gruppo, sta progressivamente superando l'occasionale rilevazione degli apprendimenti e dei comportamenti per privilegiare sempre più la metodologia della documentazione, come processo che produce tracce, memoria e riflessione, che rende visibili le modalità e i percorsi di formazione e che, soprattutto, rende possibili gli adattamenti del progetto educativo iniziale alle concrete risposte dei bambini. Pertanto l'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evitando di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perchè è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità.

ASSI CULTURALI

Secondo le indicazioni del testo Unico (1994), negli Istituti Comprensivi , che comprendono scuola dell'Infanzia, scuola Primaria e scuola Secondaria di I grado, i Dipartimenti sono solitamente organizzati per Assi culturali:

- Asse dei Linguaggi
- Asse Storico-sociale
- Asse Matematico
- Asse Scientifico-Tecnologico

I Dipartimenti hanno, quindi, la funzione di supporto alla didattica e alla progettazione e hanno il compito di favorire un maggiore raccordo tra i vari ambiti disciplinari ovvero campi d'esperienza e facilitare la realizzazione di una programmazione basata sulla didattica per competenze, con la finalità di attuare la valutazione degli apprendimenti in termini di conoscenze, capacità/abilità.

In sede collegiale si sono individuati, per la scuola dell'infanzia, due Assi culturali:

- Asse dei Linguaggi (campo d'esperienza "I discorsi e le parole")
- Asse Matematico (campo d'esperienza "La conoscenza del mondo").

Verranno così stabiliti degli Indici di VALUTAZIONE comuni per verificare i traguardi di sviluppo raggiunti alla fine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, così come indicato nelle " Indicazioni Nazionali".

CONTINUITA' EDUCATIVA

La continuità educativa e formativa tra la scuola dell'Infanzia, la scuola Primaria e Secondaria di primo grado dell'Istituto, prevede percorsi di progettazione comune e un puntuale passaggio di informazioni; Tutto l'Istituto rivolge particolare attenzione al passaggio dei bambini dal nido alla scuola dell'infanzia, da questa alla scuola primaria e da quest'ultima alla scuola secondaria di 1° grado. Il progetto continuità assicura obiettivi comuni che siano un punto di riferimento per tutto il percorso scolastico:

- garantire opportunità educative adeguate a tutti
- proporre iniziative comuni per realizzare la continuità
- indicare verifiche e valutazioni, strategie di insegnamento in relazione al raggiungimento delle abilità previste attraverso incontri tra docenti delle diverse scuole.

FLESSIBILITA' ORGANIZZATIVA

I docenti intendono gestire il tempo della contemporaneità in modo ottimale organizzando gruppi di lavoro, mirati allo sviluppo e al potenziamento delle competenze. Mediante l'organizzazione di spazi e tempi (sezioni aperte, suddivisione della sezione in piccoli gruppi, laboratori ...), si intende valorizzare la diversità e i diversi ritmi di crescita.

In alcuni periodi dell'anno scolastico, sarà necessario implementare l'orario per permettere lo svolgimento di alcune attività didattiche.

Nelle prime settimane di scuola, soprattutto per i nuovi iscritti di tre anni, le insegnanti organizzeranno il tempo scuola con orario flessibile e ridotto per piccoli gruppi di alunni, con la presenza dei genitori, in giorni diversi e alterni e così favorire un graduale distacco del bambino dalle figure genitoriali.

Scheda di osservazione iniziale(Asse linguistico)

Scuola.....

a.s..... Sez.....

Alunno/a.....

Nato/a

Anno di frequenza.....

Capacità di prestare attenzione	SI	NO	IN PARTE
1. Mantiene l'attenzione per almeno 15 minuti nell'eseguire un'attività didattica			
2. Dimostra interesse nell'ascoltare con attenzione racconti e fiabe per almeno 10 minuti			
3. Porta a termine un compito assegnato			
4. Presta attenzione ai messaggi verbali degli adulti			
5. Presta attenzione ai messaggi verbali dei compagni			

Livello di comprensione	SI	NO	IN PARTE
6. Comprende consegne relative alle attività didattiche da svolgere			
7. Chiede chiarimenti se non ha ben compreso le indicazioni date			
8. Comprende semplici regole di gioco			
9. Comprende indicazioni relative ad azioni di routine quotidiana			
10. Trasferisce sul piano grafico pensieri, idee o racconti			

Produzione verbale	SI	NO	IN PARTE
11. Prende parte alle conversazioni e interviene in modo pertinente			
12. Si esprime correttamente e con chiarezza lessicale			

13. Comunica verbalmente le proprie emozioni			
14. Memorizza e ripete correttamente poesie o brevi racconti			

Capacità di recepire e fruire delle modalità espressive	SI	NO	IN PARTE
15. Utilizza con entusiasmo mezzi espressivi quali tempere, colori ,ecc..			
16. Utilizza le varie tecniche proposte in modo espressivo e intenzionale			
17. Sa dare un'interpretazione coerente dei suoi disegni			
18. Partecipa con interesse alla drammatizzazione			

Scheda di osservazione iniziale (Asse matematico)

Scuola.....

a.s..... Sez.....

Alunno/a.....

Nato/a

Anno di frequenza.....

Concetti temporali	SI	NO	IN PARTE
1. Discrimina concetti temporali:			
• ieri – oggi-domani			
• prima – dopo-adesso			

Seriazione, ordine, classificazione	SI	NO	IN PARTE
2. Distingue semplici concetti quantitativi(<i>pochi-tanti</i>)			
3. Sa contare fino a 10			
4. Raggruppa gli oggetti in base a caratteristiche date:			
• Grandezza...			
• Colore...			
• Forma..			
5. Ordina oggetti in base alle dimensioni:			
• da grande, a piccolo...			
• da basso, ad alto....			
6. Individua l'intruso in un gruppo di oggetti			
7. Comprende il concetto di insieme			

Concetti topologici	SI	NO	IN PARTE
8. Distingue i concetti di vicino/ lontano			
9. Distingue i concetti di dentro/ fuori			
10. Distingue i concetti di sopra/ sotto			
11. Distingue i concetti di in alto/ in basso			

Capacità di osservazione	SI	NO	IN PARTE
1. Ricorda le caratteristiche principali di un'immagine con pochi elementi			

LEGENDA (*Asse linguistico*)

1. Osservare durante le attività di routine (*Calendario, ecc..*):

SI: Se mantiene l'attenzione per 14/ 15 minuti

NO: “ “ sino a 5 minuti

IN PARTE: “ “ tra i 7 e i 10 minuti.

2. Racconto, o fiaba letta dall'insegnante durante i primi giorni di scuola (*legata al tema vacanze estive, all'accoglienza...*).

SI: Se mantiene l'attenzione per 9/ 10 minuti

NO: “ “ sino a 3/ 4 minuti

IN PARTE: “ “ tra i 5/ 6 minuti.

3: Verificare con le prime consegne date (*Una scheda, un disegno a tema*).

4- 5 : Verificare durante le attività che si svolgono seduti in cerchio.

6/ 7: Verificare durante le attività che si svolgono in sezione.

8: Verificare durante un gioco, che può essere motorio o da tavola....con o senza materiali.

9: Verificare durante le esperienze che il bambino compie quotidianamente.

10: Verificare con un disegno, tema vacanze estive , o accoglienza.

11- 12- 13 : Verificare durante le attività svolte in cerchio, o durante le varie conversazione, anche spontanee, dopo la lettura di un racconto.

14: Verificare la memorizzazione con le canzoncine o filastrocche che si insegnano le prime settimane di frequenza scolastica.

15- 16: Verificare durante le attività creative con l'utilizzo di svariati materiali.

17: Verificare dopo l'esecuzione di un disegno libero.

18: Verificare l'interesse durante la drammatizzazione di una storia, o durante un gioco spontaneo di imitazione.

LEGENDA (*Asse matematico*)

1: Verificare con semplici giochi e materiale improvvisato (*colori, costruzioni, foglie...*)

2: verificare utilizzando materiali a disposizione.

SI: se conta fino a 10

NO: se conta fino a 3

IN PARTE: se conta fino a 5.

3: Verificare con vari giochi, sfruttando il materiale a disposizione ...utilizzando come segno d'insieme il *cerchio* delle attività motorie.

4 : Verificare con svariati giochi, sfruttando il materiale a disposizione.

5- 6 : Verificare con svariati giochi, sfruttando il materiale a disposizione ...utilizzando come segno d'insieme il *cerchio* delle attività motorie.

7- 8- 9- 10 : Verificare con attività motorie, per permettere al bambino di spostarsi nello spazio e collocarsi vicino-lontano, sopra –sotto, in alto- in basso, rispetto agli oggetti presenti, o a disposizione in sezione, o in sala giochi.

11: Verificare durante le attività di routine giornaliere, utilizzando le immagini a disposizione.

12: Data un' immagine, si consente al bambino di osservarla per 20 secondi. Tolta l'immagine dalla vista, egli deve ricordare se:

- nell'immagine era giorno, o notte.
- almeno due colori presenti nell'immagine.
- se nell'immagine c'erano raffigurati dei bambini
- se nell'immagine apparivano degli alberi.

SI: se risponde alle quattro domande

NO: se risponde ad una domanda

IN PARTE: se risponde a due domande

ASSE MATEMATICO			
I Quadrimestre			
Indicatori di Verifica	SI	NO	IN PARTE
1.Sa ordinare i principali momenti della giornata usando le parole mattina-pomeriggio-sera-notte con riferimenti al proprio vissuto			
2.Utilizza i fondamentali indicatori spaziali:			
a)Sopra e sotto; davanti e dietro			
b) In alto e in basso			
c)Vicino e lontano; dentro e fuori			
d)Discrimina il più grande dal più piccolo			
e)Discrimina il più alto dal più basso			
f)Discrimina il più lungo dal più corto			
g)Discrimina aperto- chiuso			
3.Sa classificare un gruppo di oggetti in base a:			
• Intruso.....			
• Forma.....			
• Dimensione.....			
4.Conosce i quantificatori:Tanti-Pochi-Tutti-Nessuno			
5 Conosce e denomina i giorni della settimana ;			
6.Riferisce eventi rispetto a:			
Prima-adesso -dopo			
Ieri-oggi-domani			
7.Riconosce e denomina figure geometriche (Cerchio, quadrato, triangolo,)			

Alunno

Sez:

ASSE MATEMATICO

Indicatori di Verifica	II Quadrimestre		
	SI	NO	IN PARTE
Sa operare con quantità e numeri (contare, aggiungere e togliere)			
Mette in relazione la quantità al numero corrispondente da 1 a 10			
Utilizza raggruppamenti (insiemi, sottoinsiemi) e sa registrare i dati			
Sa orientarsi nel foglio quadrettato			
Disegna nel foglio quadrettato			
Linee orizzontali			
Linee verticali			
Linee oblique			
cerchietti			
Incomincia ad orientare la propria lateralità			
Sa spiegare verbalmente gli eventi osservati in natura o in città			
Sa accendere e spegnere il computer / tablet			
Sa utilizzare il mouse e aprire le applicazioni			
Sa utilizzare su indicazione dell'insegnante le applicazioni ludico didattiche			
Denomina i mesi dell'anno			

Alunno

Sez:

INDICAZIONI SULLA MODALITA' DI REGISTRAZIONE I QUADRIMESTRE

- 1) Attraverso domande specifiche o con l'utilizzo di attività di routine, il bambino è invitato a rispondere domanda. (SI=4 NO=0 I.P.=2)
- 2) Schede
 - a) SI=4 NO=0 I.P.=2; b) SI=5 NO=2; I.P.3
 - c) SI=4 NO=0 I.P.=2
 - d) SI=5 NO=2 I.P.=3 e) SI=4 NO=0 I.P.=3;
 - f) SI=4 NO=0 I.P.=2 g) SI=2 NO=0;I.P.=1
- 3) Schede: Intruso: SI=3 NO=0 I.P.=2
Forma: SI=4 NO=0 I.P.=2
Dimensione: SI=4 NO=0 I.P.=2
- 4) Quantificatori (Tanti, pochi, tutti, nessuno):SI=4 NO=0 I.P.=2
- 5) Valutazione legata all'attività di routine: SI=7 NO=2 I.P.=4
- 6) Valutazione da fare utilizzando le attività di routine o conversazione: SI= se risponde ai tre eventi ; No = Se risponde solo a *Adesso-Oggi*; I.P.= Se risponde a due eventi
- 7) SI= 9 NO= 3 I.P.=5

ASSE MATEMATICO

Indicatori di Verifica	II Quadrimestre		
	SI	NO	IN PARTE
1. Sa operare con quantità e numeri (contare, aggiungere e togliere)	4	0/1	2
2. Mette in relazione la quantità al numero corrispondente da 1 a 10	8/10	2/3	5/6
3. Utilizza raggruppamenti (insiemi, sottoinsiemi) e sa registrare i dati	8	0/2	4
4. Utilizza una tabella a doppia entrata per registrare dati rilevati	4	0	2
5. Riconosce insieme equipotenti	3	0	1
6. Disegna nel foglio quadrettato			
Linee orizzontali	Righe a	0	1 riga
Linee verticali	Righe b	0	1 riga
Linee oblique	Righe c	0	1
cerchietti	2 righe	0	
7. Incomincia ad orientare la propria lateralità	4	1	2
8. Sa spiegare verbalmente gli eventi osservati in natura o in città	Spiega a senza aiuto dell'in segna nte	accen na	Spiega con l'aiuto dell'inse gnante
9. Denomina i mesi dell'anno	10/12	2	6/7

Alunno

Sez:

