

# ISTITUTO COMPRENSIVO

## “FERRARI”

Anno scolastico 2022/2023

**Scuole dell’Infanzia:**

**Caresana, Concordia, Isola, Mora,  
Motta de’ Conti, Pezzana, Stroppiana**

---

***PROGRAMMAZIONE DIDATTICA EDUCATIVA***

***“In lambretta... con Ap Apetta, che  
emozionante avventura ci spetta!”***

---



**La programmazione Educativa Didattica** delle Scuole dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo "Ferrari", riprende le nuove Indicazioni Curricolari date dal Ministero, in coerenza con i principi di pluralismo culturale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Esse infatti, promuovono lo sviluppo **dell'IDENTITA', dell'AUTONOMIA, delle COMPETENZE e del senso di CITTADINANZA.**

In questo contesto abbiamo scelto di proporre, per il percorso educativo-didattico di questo anno scolastico, dal titolo **"In lambretta... con Ap Apetta, che emozionante avventura ci aspetta"** incentrato sullo sviluppo dell'emotività e affettività dei bambini in età prescolare. I bambini tra i 3 e i 6 anni sviluppano competenze socio-emotive molto velocemente, iniziano a socializzare con i coetanei, a litigare, a formare amicizie, a sviluppare gelosie e rivalità, ma anche solidarietà e tolleranza reciproca. Un buon sviluppo dell'affettività e dell'emotività è la base indispensabile per la formazione di una personalità equilibrata. Durante gli anni della scuola dell'infanzia cresce una maggiore competenza e abilità del controllo volontario di strategie regolative più mature, come ad esempio lo sviluppo di maggiore attenzione e la gestione della rabbia.

Il programma prevede due percorsi da attuare in modo parallelo. Il primo ha come scopo lo sviluppo e il potenziamento di strategie di gestione della rabbia e delle abilità emotive e sociali. Il secondo percorso inizia con la stipulazione di un contratto educativo in cui i bambini sono protagonisti, scegliendo un proprio obiettivo, con lo scopo di responsabilizzare e aumentare la loro consapevolezza. Tutto questo viene realizzato con il racconto della storia di "Ap Apetta e il viaggio in lambretta", in cui Ap Apetta è la protagonista che parte per un viaggio molto importante che le consentirà di migliorare alcuni aspetti di sé, raggiungendo una serie di traguardi e consapevolezze come i nostri bambini con lei.

La storia, per esigenze didattiche e per agevolare l'apprendimento dei bambini che hanno età diverse e tempi di apprendimento e attenzione diversificati, è stata suddivisa in sequenze mensili. Ognuna di esse verrà letta dall'insegnante e poi drammatizzata dai bambini.

Ogni plesso pur seguendo un filo comune svilupperà la propria programmazione adattandola alla propria realtà territoriale.

***In lambretta... con Ap Apetta, che emozionante avventura ci aspetta:***

***"Modulo introduttivo: Accoglienza"***

#### **UNITA' DI APPRENDIMENTO: SETTEMBRE 2022**

##### **ATTIVITA' PROPOSTE:**

- Lettura del cap. 1: "Ap Apetta va a scuola".
- Conversazione, drammatizzazione e rappresentazione grafica della storia affrontata (differenziata in base all'età).
- Drammatizzazione e lettura animata. Rappresentazione grafica dei personaggi.
- Ascolto del brano "Ap Apetta".
- Costruzione dell'albero giallo.
- Attività psicomotoria strutturata con: saluto iniziale, attività specifica "La danza azzurra", saluto finale "Il cerchio degli strumenti musicali".
- Percorsi relazionali sulle emozioni provate.
- Condivisione di prime regole.

## *“Stabilire traguardi a breve e a lungo termine”*

### **UNITA' DI APPRENDIMENTO: OTTOBRE**

#### **ATTIVITA' PROPOSTE:**

- Lettura del cap. 1 seconda parte: “Ap Apetta va a scuola”.
- Conversazione, drammatizzazione e rappresentazione grafica della storia affrontata (differenziata in base all'età).
- Ascolto del brano “Sono lambretta”
- Drammatizzazione e lettura animata. Rappresentazione grafica dei personaggi.
- Cartellone “Casa-scuola”
- Cartellone della settimana.
- Cosa significa accogliere. Discussione di gruppo. (gioco “la ragnatela dell'amicizia”).
- Percorso psicomotorio: percorsi motori strutturati.
- Laboratorio di story telling con mattoncini.
- Robotica e coding: percorsi con il robot “Bee bot”
- Condivisione di spazi e giochi. Convivenza civile.
- Percorso relazionale: regole per tutti; sagome per raccontarsi

## *“Consapevolezza delle emozioni e dei livelli di intensità”*

### **UNITA' DI APPRENDIMENTO: NOVEMBRE 2022**

#### **ATTIVITA' PROPOSTE:**

- Lettura brano cap. 2 “Il pianeta Uffa”
- Conversazione e rielaborazione verbali.
- Brano musicale: “Il pianeta Uffa Uffa”.
- Percorso cognitivo: drammatizzazione. Raggruppamenti di oggetti per forma e colore.
- Percorso psicomotorio osservare-raggruppare-organizzare: organizzazione dei giochi in sezione.
- Individuare traguardi individuali da raggiungere.

## *“Gestire le emozioni con l'autocontrollo”*

### **UNITA' DI APPRENDIMENTO: DICEMBRE 2022**

#### **ATTIVITA' PROPOSTE:**

- Lettura brano cap. 3 Prima parte “Il pianeta Batticuore”
- Conversazione collettiva e condivisione delle idee emerse.
- Percorso cognitivo: drammatizzazione. Travestimenti: far finta di essere....
- Brano musicale: “Il pianeta Batticuore”.
- Percorso psicomotorio: suono e ballo.
- Robotica e coding: robot e/o attività con Scratch Junior.
- Percorso relazionale: intensità delle emozioni con utilizzo della sagoma e story telling con mattoncini.

## *“Gestire le emozioni con l'autocontrollo”*

### **UNITA' DI APPRENDIMENTO: GENNAIO 2023**

#### **ATTIVITA' PROPOSTE:**

- Lettura brano cap. 3 Seconda parte “Il pianeta Batticuore”
- Percorso cognitivo: conversazione, drammatizzazione e rappresentazione grafica della storia inerente. Incantesimi e trasformazioni (rabbia, tristezza, paura, gioia).
- Brani musicali: “Il pianeta Batticuore” e “Le signore fate”.
- Percorso psicomotorio: suono e ballo.
- Robotica e coding: Fate robot sul reticolo.

- Percorso relazionale: mimica facciale e story telling con mattoncini.

### *“Gestire le emozioni con l’autocontrollo”*

#### **UNITA’ DI APPRENDIMENTO: FEBBRAIO 2023**

##### **ATTIVITA’ PROPOSTE:**

- Lettura brano cap. 3 Terza parte “Il pianeta Batticuore”
- Insetto Carnevale in Cioccolateria.
- Brani musicali: “Il pianeta Batticuore” e “Le signore fate”, “Il cappellaio Cioccolataio”, “La ricetta dei pasticcini Termometrini”, “Carnevale in Cioccolateria”.
- Percorso cognitivo: conversazione, drammatizzazione e rappresentazione grafica della storia inerente. I grandi raccontano la storia ai piccoli attraverso le immagini.
- Percorso psicomotorio: attività di rilassamento.
- Robotica e coding: attività sul reticolo e con Scratch Junior.
- Percorso relazionale: numeri e intensità emozionale.

### *“Cambiare punto di vista”*

#### **UNITA’ DI APPRENDIMENTO: MARZO 2023**

##### **ATTIVITA’ PROPOSTE:**

- Lettura brano cap. 4 “Il pianeta Sottosopra”
- Insetto “La settimana del pesce Ale” e “Quando Ale, il pesce spaziale, si arrabbiò”.
- Percorso cognitivo: conversazione, drammatizzazione e rappresentazione grafica della storia inerente. L’importanza di osservare i particolari e porre domande.
- Brani musicali: “Ale il pesce spaziale” e “Quando Ale, il pesce spaziale, si arrabbiò”.
- Percorso psicomotorio: posizione di oggetti nello spazio, concetti logici vicino/lontano, dentro/fuori, confine aperto/chiuso...
- Robotica e coding: robot pesce Ale, attività alla Lim.
- Percorso relazionale: piccoli gruppi con tutoraggio di un bambino grande, disegni costruzione dello scenario con i mattoncini.

### *“Problem solving”*

#### **UNITA’ DI APPRENDIMENTO: APRILE 2023**

##### **ATTIVITA’ PROPOSTE:**

- Lettura brano cap. 5 “Il pianeta Fiorellino”.
- Insetto “Il diario dello scienziato Ciclamino”.
- Percorso cognitivo: conversazione, drammatizzazione e rappresentazione grafica della storia inerente. Sviluppo della creatività collaborativa attraverso il problem solving.
- Brani musicali: “Il pianeta Fiorellino” e “Lo scienziato Ciclamino”.
- Percorso psicomotorio: percorsi con ostacoli.
- Robotica e coding: un robot per amico.
- Percorso relazionale: il diario segreto.

### *“Le qualità positive”*

#### **UNITA’ DI APPRENDIMENTO: MAGGIO 2023**

##### **ATTIVITA’ PROPOSTE:**

- Lettura brano cap. 6 “Ap Apetta torna a casa”.
- Percorso cognitivo: conversazione, drammatizzazione e rappresentazione grafica della storia inerente.
- Brano musicale: “Ap Apetta torna a casa”.
- Percorso psicomotorio: giochi di coppia.

- Robotica e coding: prepariamo percorsi con un robot.
- Percorso relazionale: una qualità positiva del mio amico.

## GIUGNO SARA' DEDICATO ALLA REALIZZAZIONE DI ATTIVITA' DI FINE ANNO SCOLASTICO

### **Criteria generali e modalità organizzative**

Le docenti condividono, nella loro programmazione educativo-didattica, le linee educative e le verifiche delle competenze raggiunte dagli alunni, a fine anno.

Le modalità organizzative prevedono:

- laboratori: strutturati, in valigia...
- gruppo sezione.
- piccoli gruppi per interventi specifici.

Sono programmati durante l'anno scolastico incontri per scambiarsi le esperienze e valutare il lavoro svolto, per discutere collegialmente e valutare in itinere il lavoro al fine di calibrare gli interventi educativi. Le insegnanti di plesso, valutando la propria situazione ambientale, struttureranno l'impostazione metodologica da adottare, alla luce della specifica situazione pandemica mondiale.

Particolare attenzione viene rivolta ai bambini in situazione di disagio, per i quali si predispongono interventi specifici con le insegnanti di sostegno e gli operatori extrascolastici. Anche per i bambini provenienti da paesi stranieri: ogni scuola, secondo il numero, l'età e il grado di alfabetizzazione, organizza e sperimenta in modo diverso le attività appropriate.

#### **Rapporti con le famiglie**

Le insegnanti si propongono di costruire e sostenere un rapporto di fiducia e realizzare un dialogo educativo tra scuola e famiglia.

Si richiede alle famiglie attenzione all'igiene e alle prime manifestazioni sintomatiche, che saranno comunicate tempestivamente alle docenti, per evitare contagi.

Gli incontri a carattere assembleare, per esporre la programmazione, i progetti, le attività previste e gli incontri a carattere individuale per discutere e confrontarsi sul singolo bambino, saranno svolti in modalità sincrona attraverso la piattaforma Google Meet.

Per i genitori che provengono da altri Paesi, la scuola si offre come uno spazio pubblico per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità al fine di realizzare valori di convivenza civile in una società aperta, democratica e multiculturale.

Le famiglie dei bambini con disabilità trovano nella scuola un adeguato supporto capace di promuovere le risorse dei loro figli, attraverso la costruzione di ambienti educativi accoglienti in modo che ciascun bambino possa trovare specifiche attenzioni.

#### **Verifica e valutazione delle competenze**

Come previsto dalle indicazioni curriculari, la responsabilità della valutazione, la cura della documentazione e la scelta degli strumenti spetta agli insegnanti.

La valutazione

- **indica** i percorsi curriculari, cioè attiva le azioni da intraprendere;

- **accompagna**, cioè regola i percorsi avviati ed eventualmente li modifica;
- **segue**, cioè permette di verificare i risultati dei percorsi curricolari.

Per i bambini dell'ultimo anno, in previsione del passaggio alla Scuola Primaria verranno certificate le competenze in Chiave Europea.

#### COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA

COMPETENZE	CAMPI D'ESPERIENZA	ABILITA' E ATTITUDINI
COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Saper esprimere i propri bisogni in modo comprensibile: pronuncia corretta di fonemi e vocabolario adeguato.</li> <li>✓ Ascoltare, comprendere e rielaborare storie, racconti e indicazioni.</li> </ul>
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	I DISCORSI E LE PAROLE  IMMAGINI, SUONI E COLORI	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dimostrare interesse e curiosità per le lingue.</li> <li>✓ Comprendere e verbalizzare immagini, vocaboli e canti in lingua.</li> </ul>
COMPETENZA MATEMATICA  COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utilizzare modelli di pensiero logico per risolvere situazioni problematiche quotidiane, per operare con le quantità, per ordinare, confrontare, seriare e raggruppare.</li> <li>✓ Orientarsi e collocare sé stessi, oggetti e persone.</li> <li>✓ Osservare, esplorare, cogliere e organizzare le informazioni ricavate dell'ambiente naturale per acquisire atteggiamenti di rispetto e curiosità.</li> </ul>
COMPETENZA DIGITALE	IMMAGINI, SUONI E COLORI  LA CONOSCENZA DEL MONDO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Familiarizzare con i reticoli per sapersi muovere, nelle varie direzioni.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utilizzare con ragionamento logico con piccoli robot.</li> </ul>
IMPARARE A IMPARARE	TUTTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Mantenere la motivazione e la curiosità nel processo di apprendimento.</li> <li>✓ Aumentare l'autostima e la fiducia in sé stessi valorizzando i propri punti di forza.</li> </ul>
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SE' E L'ALTRO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo classe.</li> <li>✓ Accettare le regole condivise e le idee degli altri.</li> </ul>
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	TUTTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Sviluppare la capacità di pianificare, progettare e organizzare giochi e attività.</li> <li>✓ Cogliere i vantaggi di lavorare insieme per condividere un progetto comune.</li> </ul>
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	TUTTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Favorire la capacità espressiva mediante vari mezzi di comunicazione.</li> <li>✓ Sviluppare la capacità di apprezzare e valutare.</li> </ul>

## “IL SE' E L'ALTRO”

**Finalità: “Costruire un ambiente sereno nel quale il bambino possa assumere i valori della propria cultura e anche di quelle diverse da sé e conoscersi costruendo una propria autonomia personale, affettiva ed emotiva nello scambio con gli altri.”**

### L'AUTONOMIA E LA FIDUCIA

- ✚ Conquistare gradualmente una buona autonomia di base.
- ✚ Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti.
- ✚ Comprendere i bisogni e le intenzioni degli altri.
- ✚ Rafforzare la fiducia, la simpatia e la disponibilità a collaborare.
- ✚ Accettare le diversità.
- ✚ Impegnarsi alla fratellanza, alla condivisione e alla pace.

### L'ASCOLTO

- ✚ Ascoltare in silenzio letture, racconti e situazioni narrate.
- ✚ Accettare le opinioni altrui.

- ✚ Ascoltare le regole sociali di vita scolastica.
- ✚ Conoscere tradizioni e culture diverse.

#### IL PARLARE

- ✚ Sviluppare fiducia nelle proprie capacità narrative.
- ✚ Esprimere giudizi ed esporre opinioni.
- ✚ Verbalizzare regole comuni.
- ✚ Verbalizzare situazioni ed emozioni.
- ✚ Narrare esperienze e tradizioni della propria cultura.

#### IL CONDIVIDERE

- ✚ Condividere esperienze di gioco.
- ✚ Realizzare disegni o oggetti creativi da regalare ai familiari.
- ✚ Sperimentare regole di cittadinanza.

#### METODOLOGIA

La Scuola dell'Infanzia si propone come contesto di relazione, di cura e di apprendimento. Le insegnanti danno ascolto e attenzione a ciascun bambino, attraverso la cura dell'ambiente, dei gesti e delle cose, attraverso la drammatizzazione, la rappresentazione grafico pittorica e il gioco; momenti insostituibili per la scoperta del suo mondo interiore. Ne fanno parte anche l'educazione alimentare, la cittadinanza e l'intercultura.

#### **PARAMETRI DI OSSERVAZIONE anni 3:**

1. Ha instaurato rapporti positivi con adulti e compagni.
2. Riconosce e rispetta le prime regole di convivenza.
3. Riconosce la propria identità.
4. Ascolta racconti e tradizioni di altre culture.

#### **PARAMETRI DI OSSERVAZIONE anni 4:**

1. È adeguato il senso dell'identità personale e ha fiducia nelle proprie capacità.
2. È in grado di stabilire la comunicazione e la cooperazione.
3. È in grado durante una situazione conflittuale di contenere l'aggressività.
4. Riconosce e applica le regole di convivenza.
5. Comprende le differenze e le diversità culturali e religiose.
6. Apprezza e valorizza il concetto di famiglia, scuola e paese.

#### **PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 5 anni:**

1. È adeguato il senso dell'identità personale e ha acquisito fiducia nelle proprie capacità.
2. Esprime il proprio vissuto e i diversi stati d'animo.
3. Conosce il suo ruolo all'interno della famiglia, della scuola, della comunità e del paese/città.
4. Ha appreso e trasmette ai più piccoli le regole di una civile convivenza.
5. Riflette sui comportamenti propri e altrui.
6. Comprende le differenze e le diversità culturali e religiose.

#### **“IL CORPO E IL MOVIMENTO”**

**Finalità:” Il bambino imparerà ad esprimersi, a comunicare attraverso il corpo per giungere ad affinarne le capacità percettive, attraverso la conoscenza degli oggetti, l'orientarsi nello spazio, il muoversi e il comunicare secondo fantasie e creatività”**



## L'ASPETTO COMUNICATIVO – RELAZIONALE

- ✚ Stabilire una buona relazione con sé e con gli altri.
- ✚ Stimolare le capacità espressive del bambino.
- ✚ Riconoscere attraverso le espressioni del viso e la postura del corpo i vari stati d'animo.

## LO SCHEMA CORPOREO

- ✚ Localizzare e denominare le parti del corpo.
- ✚ Sviluppare gli schemi dinamici e posturali di base.
- ✚ Rappresentare graficamente la figura umana.

## LA COORDINAZIONE E LA LATERALITA'

- ✚ Stabilire una buona prensione e capacità di manipolare oggetti.
- ✚ Sviluppare la coordinazione oculo-manuale.
- ✚ Affinare la coordinazione globale.
- ✚ Attuare strategie motorie per giocare.
- ✚ Acquisire e denominare la propria dominanza laterale.

## LA PERCEZIONE SPAZIO-TEMPORALE

- ✚ Conoscere semplici relazioni spazio-temporali.
- ✚ Sviluppare capacità logiche, topologiche e di orientamento spaziale.

## LO SVILUPPO SENSORIALE

- ✚ Sviluppare tutti i sensi cogliendone i diversi aspetti.
- ✚ Utilizzare i cinque sensi per conoscere ed esplorare.

## L'ASPETTO IGIENICO-SANITARIO

- ✚ Acquisire una corretta gestione del proprio corpo.
- ✚ Promuovere positive abitudini igienico-sanitarie, con particolare relazione all'emergenza sanitaria in corso.

## METODOLOGIA

Il gioco è la metodologia privilegiata delle diverse esperienze. È opportuno che i bambini sperimentino svariate forme di gioco a contenuto motorio: dai giochi liberi a quelli con regole da rispettare, dai giochi simbolici a quelli imitativi, dai giochi con gli attrezzi a quelli che usano solo il corpo.

### **PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 3 anni:**

1. Conosce le parti del corpo su sé stesso.
2. Ha raggiunto le autonomie di base.
3. Si muove in modo coordinato.
4. Utilizza il corpo e la voce per imitare.
5. Si orienta nello spazio-scuola.

### **PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 4 anni:**

1. Conosce le parti del corpo su sé stesso e su gli altri.
2. Ha maturato abilità di motricità fine.
3. Riproduce percorsi motori secondo schemi dati.
4. Controlla la forza del corpo, valuta il rischio.
5. Riproduce lo schema corporeo in modo adeguato.

### **PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 5 anni:**

1. Conosce le parti del corpo su sé stesso e su gli altri, in modo dettagliato.
2. Ha maturato buone abilità di motricità fine e grosso motoria.

3. Riproduce in modo corretto percorsi motori secondo schemi dati.
4. Rappresenta lo schema corporeo in modo adeguato all'età.
5. Esegue consegne che tengono conto dell'orientamento spaziale.
6. Controlla la forza del corpo, valuta il rischio.

### **“IMMAGINI, SUONI, COLORI”**

**Finalità:” I bambini esprimono pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività: l’arte orienta questa propensione, educando al piacere del bello e al sentire estetico.”**

#### **LE IMMAGINI**

- ✚ Leggere le immagini e comprenderne il significato.
- ✚ Trasformare i messaggi visivi in parole.
- ✚ Rappresentare immagini per comunicare emozioni.
- ✚ Riconoscere e utilizzare le icone multimediali.

#### **I SUONI**

- ✚ Ascoltare, mimare e cantare semplici canzoni.
- ✚ Utilizzare il timbro vocale per esprimersi.
- ✚ Scoprire gli strumenti musicali.
- ✚ Realizzare semplici strumenti sonori.
- ✚ Sperimentare la ritmica e il canto corale.
- ✚ Avvalersi dei Media per scoprire i file audio.

#### **LE ESPERIENZE CON I COLORI**

- ✚ Scoprire il colore e le sue mescolanze.
- ✚ Conoscere e denominare i colori.
- ✚ Usare i colori in modo adeguato.

#### **L’ESPRESSIONE CREATIVA**

- ✚ Rielaborare le esperienze vissute attraverso le attività artistico-espressive.
- ✚ Rappresentare le proprie emozioni.
- ✚ Stimolare il pensiero ricercando più risposte a uno stesso problema.

#### **METODOLOGIA**

I bambini imparano ad apprezzare spettacoli di vario tipo, sviluppano interesse per la musica e per le opere d’arte. Imparano ad esprimersi con tutti i linguaggi del corpo, utilizzando non solo le parole, ma anche il disegno, la manipolazione, la musica. Diventano capaci di formulare piani di azione individuali, per realizzare attività creative.

Verranno proposti laboratori:

-artistici che offrono ai bambini la possibilità di far emergere uno stile personale attraverso l’esplorazione e la sperimentazione di materiali e tecniche diverse;

-ludoritmica dove i bambini saranno avviati alla sonorità attraverso l’ascolto, il canto corale, il gioco motorio, e la sperimentazione di ritmi con il corpo e con veri strumenti musicali (tamburelli, sonagli, maracas, triangoli, scatolette sonore...).

#### **Parametri di osservazione 3 anni:**

1. Utilizza varie tecniche espressive per manifestare anche le proprie emozioni.
2. Si esprime attraverso il tratto grafico con fantasia.
3. Riconosce e denomina semplici immagini.
4. Si esprime attraverso il canto.
5. Distingue i colori e sviluppa la creatività.

#### **Parametri di osservazione 4 anni:**

1. Si esprime attraverso i linguaggi corporei e sonori.
2. Produce suoni e semplici ritmi.
3. Rappresenta e comunica le proprie emozioni attraverso le tecniche proposte.
4. Dimostra fiducia nelle proprie capacità espressive.
5. Utilizza i colori in modo creativo.
6. Coglie gli aspetti dell'arte.

#### **Parametri di osservazione 5 anni:**

1. Si esprime con fantasia attraverso i linguaggi corporei e sonori.
2. Produce suoni e ritmi complessi.
3. Prova piacere ad esprimersi attraverso la danza e il movimento.
4. Distingue il suono dei principali strumenti musicali.
5. Elabora graficamente racconti, riconoscendo i diritti dei bambini che esplicitano.
6. Coglie elementi, collegamenti e relazioni in un'opera d'arte.

#### **“I DISCORSI E LE PAROLE”**

**FINALITA': “La comunicazione verbale rafforza e rende possibile la maturazione dell'identità, la conquista dell'autonomia, lo sviluppo delle competenze.”**

#### **L'ASCOLTO**

- ✚ Prestare attenzione ai discorsi e comprenderli.
- ✚ Capire messaggi orali.
- ✚ Ascoltare narrazioni cogliendo il messaggio principale.
- ✚ Ascoltare brevi racconti, filastrocche e canzoni in lingua inglese/francese.

#### **IL PARLARE**

- ✚ Indicare oggetti, persone, azioni per farsi capire.
- ✚ Pronunciare correttamente le parole.
- ✚ Formulare una frase di senso compiuto.
- ✚ Coniugare le forme verbali adeguatamente alle sequenze temporali.
- ✚ Usare un lessico vario ed appropriato.
- ✚ Pronunciare semplici espressioni in lingua inglese/francese.

#### **LE RICHIESTE E LE SPIEGAZIONI**

- ✚ Chiedere informazioni e indicazioni.
- ✚ Organizzare il contenuto verbale alla situazione comunicativa.
- ✚ Domandare spiegazioni sui nuovi termini in lingua inglese/francese.

#### **LA NARRAZIONE**

- ✚ Sapere raccontare i fatti della vita quotidiana.
- ✚ Formulare il proprio pensiero in modo ordinato.
- ✚ Saper riferire opinioni e discussioni diverse.
- ✚ Elaborare canti in lingua inglese/francese.

#### **LA DESCRIZIONE**

- ✚ Osservare e descrivere immagini.
- ✚ Ordinare sequenze e immagini.
- ✚ Raccontare sulla base di illustrazioni.
- ✚ Associa termini in lingua Inglese/francese utilizzando le flash card.

#### **LA PRODUZIONE E COMPRESIONE DEL TESTO.**

- ✚ Comprendere e rielaborare brevi racconti.
- ✚ Riassumere letture e racconti.
- ✚ Ordinare in sequenza una lettura o racconto.

- ✚ Produrre termini e semplici frasi in lingua inglese/francese.

## IL METALINGUAGGIO

- ✚ Cogliere somiglianze semantiche tra le parole.
- ✚ Discriminare differenze fonetiche.
- ✚ Ricercare e riprodurre assonanze, rime e contrari.
- ✚ Produrre messaggi personali.
- ✚ Inventare finali per storie.
- ✚ Avvicinarsi al codice scritto.
- ✚ Formulare ipotesi di lettura.

## METODOLOGIA

La lingua si apprende all'interno di una varietà di contesti comunicativi e conoscerla e usarla significa avere piena padronanza degli aspetti metodologici, lessicali, semantici e pragmatici.

L'ambiente sarà ricco di stimoli che favoriscano il gioco simbolico, l'approccio alla scoperta dei libri e l'avvicinamento alla lingua scritta.

### PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 3 anni:

1. Conosce il nome degli oggetti di uso comune.
2. Ascolta semplici racconti.
3. Si esprime in modo chiaro e comprensivo.
4. Riproduce filastrocche, poesie e canti.
5. Discrimina il proprio nome tra tre scritti.

### PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 4 anni:

1. Usa il linguaggio in tutti i possibili contesti verbalizzando le esperienze.
2. Si esprime e pronuncia correttamente per comunicare.
3. Comprende e rispetta le consegne ricevute.
4. Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la metalinguistica.
5. Ascolta, riflette e rielabora in modo creativo le conversazioni.
6. Utilizza parole in lingua per comunicare.

### PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 5 anni:

1. Usa il linguaggio in tutti i possibili contesti verbalizzando le esperienze.
2. Verbalizza semplici informazioni legate alla storia del proprio paese.
3. Comprende e rispetta le consegne ricevute.
4. Descrive e rielabora storie e racconti.
5. Sa formulare semplici giudizi personali.
6. Dimostra interesse per le altre lingue.
7. Produce scritture spontanee.

## “LA CONOSCENZA DEL MONDO”

**Oggetti, fenomeni, viventi.**

**Numero e spazio.**

**FINALITA': "Indirizzare il bambino verso l'ambito matematico – scientifico attraverso il gioco, la sperimentazione diretta, il confronto di situazioni ed eventi in cui sia necessario raggruppare, classificare, ordinare, numerare ... e porre in relazione oggetti secondo un legame logico, partendo dalla percezione e dallo sviluppo dell'identità personale"**

#### I RAPPORTI TOPOLOGICI E SPAZIALI

- ✚ Collocare elementi nello spazio in riferimento al proprio corpo.
- ✚ Individuare elementi nello spazio in riferimento a punti fermi dell'ambiente circostante.

#### LE RELAZIONI LOGICHE

- ✚ Creare dimensioni logiche secondo colore, dimensione e forma.
- ✚ Stabilire relazioni causa – effetto
- ✚ Collegare e organizzare con senso una sequenza temporale.

#### LE CLASSIFICAZIONI E LA CORRISPONDENZA.

- ✚ Compiere classificazioni in base a: colore, forma, dimensione e materiale.
- ✚ Eseguire seriazioni.
- ✚ Riconoscere e riprodurre simboli numerici.

#### METODOLOGIA

Presenteremo esperienze dirette, reali e varie; attività basate sulla manipolazione, l'esplorazione, la collaborazione e il confronto con gli altri.

Verranno predisposti percorsi di attività di gioco/apprendimento, di costruzione, di esplorazione e di confronto nel mondo dei numeri, per favorire competenze rispetto al raggruppare, all'ordinare e al contare.

Cercheremo di valorizzare in ogni contesto le scelte messe in atto da ciascuno riservando una particolare attenzione al linguaggio, strumento di analisi, comunicazione e costruzione del pensiero.

#### OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI

##### L'OSSERVAZIONE DEI FENOMENI NATURALI

- ✚ Osservare, raccogliere e classificare i dati di un fenomeno naturale e/o fisico.
- ✚ Cogliere le caratteristiche e gli aspetti della stagionalità.
- ✚ Rilevare i cambiamenti degli esseri viventi: animali e uomini.
- ✚ Usare un lessico specifico relativo ai fenomeni osservati.

##### LA DESCRIZIONE DI FENOMENI O ESPERIMENTI

- ✚ Descrivere le caratteristiche di un elemento osservato.
- ✚ Verbalizzare fenomeni ed esperimenti osservati.
- ✚ Rappresentare graficamente le attività osservate.

##### LA CICLICITA' TEMPORALE

- ✚ Ordinare in successione i giorni della settimana, i mesi e le stagioni.
- ✚ Riconoscere le relazioni (spazio, tempo ...).
- ✚ Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo, elaborando successioni e contemporaneità.

##### FORMULAZIONE DI SEMPLICI IPOTESI

- ✚ Scegliere soluzioni in base ai dati a disposizione.
- ✚ Verbalizzare le proprie opinioni.

#### METODOLOGIA

Nel versante scientifico si farà leva sulla naturale curiosità dei bambini arricchendo le potenzialità presenti e introducendo elementi di maggior consapevolezza insieme a nuovi strumenti metodologici e conoscitivi.

Verrà valorizzata l'esperienza diretta: il gioco, il procedere per tentativi ed errori.

Partiremo dall'osservazione di cose vicine, quanto più familiari e concrete perché ciò facilita l'apprendimento permettendo il trasferimento delle abilità acquisite all'interno di contesti conosciuti a cose nuove e più lontane.

I percorsi didattici aiuteranno i bambini ad esplorarli, analizzarli, rievocarli, rappresentarli e farli propri in maniera critica e intelligente attraverso un uso consapevole e competente del linguaggio verbale e delle altre forme di espressione.

**PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 3 anni:**

1. Identifica semplici forme attraverso il gioco.
2. Scopre la nazione in cui vive.
3. Ha interiorizzato semplici concetti logici attraverso l'attività motoria.
4. Sa classificare e associare.
5. Conta e riconosce le quantità.
6. Si avvicina al concetto di "diritto".
7. È interessato alle attività scientifiche.

**PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 4 anni:**

1. Confronta ipotesi, dà spiegazioni e possibili soluzioni.
2. Osserva gli esperimenti scientifici e li rappresenta graficamente.
3. Raggruppa e ordina secondo criteri diversi.
4. Riconosce, denomina e riproduce forme geometriche semplici.
5. Colloca correttamente nello spazio sé stesso, oggetti e persone.
6. Confronta e valuta quantità.
7. Abbina la quantità al numero grafico (fino a dieci).

**PARAMETRI DI OSSERVAZIONE 5 anni:**

1. Confronta ipotesi, dà spiegazioni e possibili soluzioni.
2. Osserva, descrive e riproduce gli esperimenti scientifici.
3. Raggruppa e ordina secondo criteri diversi.
4. Riconosce, denomina e riproduce forme geometriche.
5. Colloca correttamente nello spazio sé stesso, oggetti e persone.
6. Sa riconoscere legami logici attraverso immagini.
7. Identifica, abbina e scrive i numeri fino a dieci.