

# I VAGONI DEI SAPERI



Direzione Didattica Quinto Circolo  
"Giovanni Palatucci"  
Arellino

Progettazione educativa e didattica  
2011-2012

## Prima parte

### Premessa

La programmazione educativa e didattica è intesa come:

- momento qualificante dell'attività della scuola e della professionalità dei docenti;
- strumento privilegiato per un continuo monitoraggio dei processi educativi;
- modalità di confronto tra le diverse esperienze e condivisione di responsabilità educativa.
- ricerca continua di risposte adeguate al soddisfacimento dei bisogni formativi di ciascun alunno
- individuazione e realizzazione permanente di percorsi metodologici personalizzati

La matrice progettuale è articolata

- sugli Obiettivi Formativi per ciascuna area/campo di esperienza
- sui risultati attesi
- sulle competenze di cui si vuole sostenere l'acquisizione/ sviluppo
- sulle esperienze/attività coerenti con gli obiettivi posti
- sulle metodologie/ strategie didattiche di volta in volta privilegiate.

## Obiettivi generali del processo educativo

La Scuola dell'Infanzia costituisce il primo segmento del percorso scolastico, unico e particolare per le peculiarità che la caratterizzano. Le esigenze affettivo-emotive, le caratteristiche cognitive proprie dell'età evolutiva, necessitano di un'approfondita conoscenza al fine di essere rispettate e corrisposte efficacemente.

L'offerta di un'ambiente educativo sereno, ricco e stimolante aiuta i bambini che si avvicinano, spesso per la prima volta, alla scuola come luogo sociale e di relazione, a sviluppare un'idea positiva che incide ed influenza le aspettative circa il mondo scolastico.

La presente programmazione si integra nel P.O.F. ponendosi in continuità ed interconnessione con l'azione progettuale della Scuola Primaria, secondo i criteri e la logica della continuità verticale.

Il progetto educativo-didattico risponde all'esigenza di personalizzazione e flessibilità degli interventi e dei percorsi, al fine di aderire plasticamente ai bisogni formativi dei piccoli allievi.

Le scuole dell'infanzia del Quinto Circolo organizzano il proprio curriculum tenendo presenti le finalità fondamentali richiamate negli Orientamenti del '91 e ripresi dalle Indicazioni per il curriculum:

- Maturazione dell'identità
- Conquista dell'autonomia
- Sviluppo delle competenze
- Educazione alla cittadinanza e costituzione



***Maturazione dell'identità:*** Fare in modo che i bambini acquisiscano atteggiamenti di sicurezza; di stima di sé, di fiducia nelle proprie possibilità, di motivazione al passaggio dalla semplice curiosità alla capacità di ricercare; favorire nei piccoli la capacità di vivere positivamente i propri stati affettivi, esprimendo e controllando sentimenti ed emozioni e rendendosi sensibili a quelli degli altri; fare in modo che i bambini riconoscano ed apprezzino l'identità personale e altrui nelle differenze di sesso, di cultura e di valori esistenti nelle rispettive famiglie, comunità e tradizioni di appartenenza.

***Conquista dell'autonomia:*** Favorire nei bambini la capacità di orientarsi in maniera personale e di compiere scelte; rendersi disponibili all'interazione costruttiva con il diverso e l'inedito; capacità di aprirsi alla scoperta, all'interiorizzazione ed al rispetto pratico dei valori della libertà, della cura di sé, degli altri e dell'ambiente, della solidarietà, della giustizia, e dell'impegno ad agire per il bene comune.

***Sviluppo delle competenze:*** Consolidamento delle capacità sensoriali, percettive, motorie, sociali, linguistiche ed intellettive del bambino; fare in modo che si impegni nelle prime forme di lettura delle esperienze personali, di esplorazione e di scoperta intenzionale della realtà di vita; mettere in condizione i piccoli di produrre messaggi, testi e situazioni mediante una molteplicità di strumenti linguistici e di modalità rappresentative.

***Educazione alla cittadinanza e costituzione:*** Aiutare i piccoli a scoprire il diverso da sé, orientarli a tenere presenti le regole comportamentali per il rispetto del pari, dell'adulto, della natura, avvicinare i bambini, attraverso la vita vissuta, ai concetti di legalità e democrazia.

## Dagli obiettivi generali del processo educativo agli obiettivi formativi

La progettazione per le Scuole dell'Infanzia è stata realizzata considerando gli O.G. del processo formativo contenuti nelle I.N. dai quali sono stati ricavati gli O.F. funzionali alla progettazione di possibili P.P. delle attività educative.

I traguardi formativi appartenenti ai singoli campi di esperienze possono essere considerati le mappe del processo formativo da promuovere

La personalità infantile è considerata nel suo "essere" e nel suo "dover essere" secondo una visione integrale che mira allo sviluppo dell'unità inscindibile di mente e corpo. Pertanto, la strutturazione ludiforme delle attività didattiche assicura esperienze di apprendimento in tutte le dimensioni della personalità.

Anche alla relazione personale significativa è riservata un'importanza fondamentale sia se si guarda alla relazione nei più vari contesti di esperienza scolastica, sia se si pensi all'incontro, alla partecipazione ed alla cooperazione con le famiglie come spazio di impegno educativo per la comunità



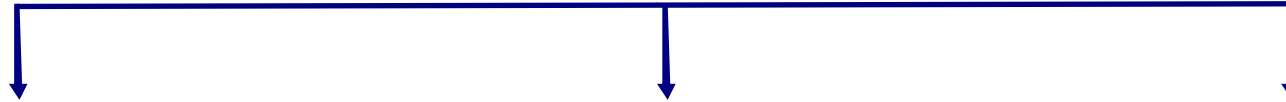
# La Scuola dell'Infanzia



Riconosce come contenuti essenziali del proprio



## Compito educativo



La relazione significativa tra pari e con gli adulti, nei più vari contesti di esperienza, come condizione per pensare, fare ed agire

La valorizzazione del gioco in tutte le sue forme ed espressioni e del gioco di finzione, immaginazione ed identificazione per lo sviluppo delle capacità di rielaborazione e di trasformazione simbolica dell'esperienza.

Il rilievo al fare produttivo ed alle esperienze dirette di contatto con la natura, le cose, i materiali, l'ambiente sociale e la cultura, per orientare e guidare la naturale curiosità in percorsi via via più ordinati ed organizzati di esplorazione e ricerca

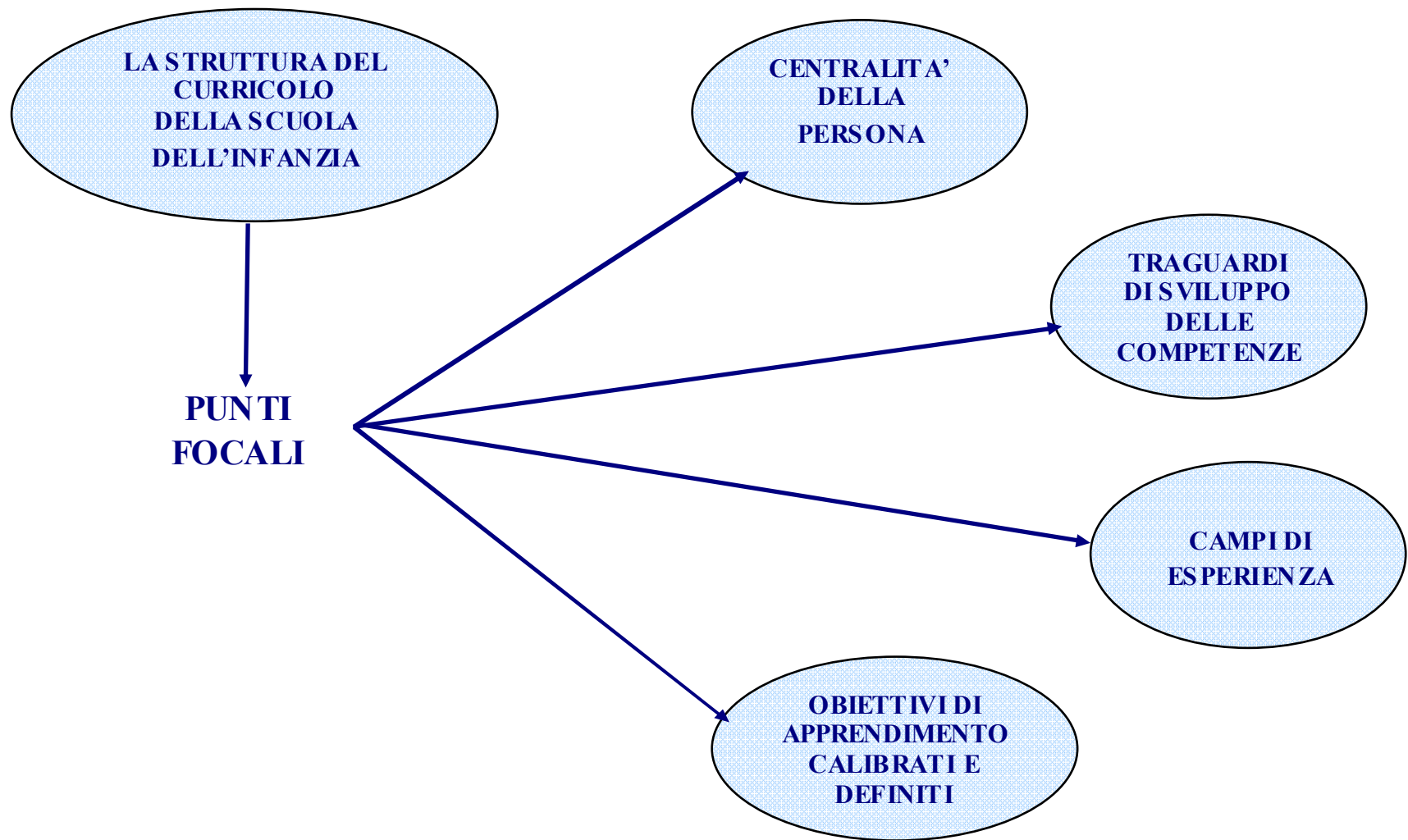
## La Progettazione Curricolare

Il curricolo rappresenta l'espressione dell'autonomia delle scuole. Le indicazioni non sono il curricolo, ma lo orientano.

Il Disegno curricolare presenta alcuni elementi distintivi che sono comuni a tutti e tre gli ordini di scuola (infanzia, Primaria, Secondaria di primo grado).

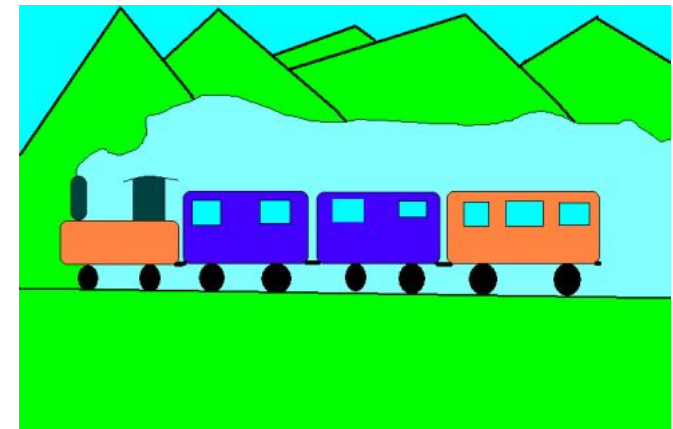
Sinteticamente potremmo richiamarli come segue:

- **Orientamento delle competenze:** le competenze intese come “traguardi di sviluppo” sono inesauribili. C'è sempre un livello ulteriore al quale anche la persona più competente può aspirare;
- **Definizione dei traguardi di sviluppo attesi:** pur ritenendoli come orientativi, vengono espressi gli standard di sviluppo da raggiungere al termine di alcuni snodi cruciali( il termine della scuola dell'infanzia; il termine della primaria, il termine della scuola secondaria di primo grado)
- **Essenzialità:** il compito dell'insegnamento non va finalizzato ad “inseguire l'accumulo delle conoscenze” ma deve essere attento sul piano della “qualità” e focalizzato su alcuni argomenti essenziali, intorno ai quali va costruito il curricolo;
- **Problematicità:** sta ad indicare il superamento della preoccupazione enciclopedico – quantitativa, in quanto vengono suggerite strategie “ dell'insegnare ad apprendere”, strategie di tipo euristico, esplorativo,cooperativo;
- **Significatività:** l'aver messo al centro del processo la persona umana, non astrattamente considerata, ma vista nella concretezza della sua realtà psicologica, sociale e culturale.



Nel rispetto dei modi di conoscere dei bambini (pluralità delle intelligenze) diventa quindi indispensabile offrire situazioni motivanti, perché ricche di senso, al fine di perseguire con consapevolezza ed intenzionalità gli obiettivi previsti nei Campi di Esperienza (ambito particolare di lettura e di interpretazione della realtà) e di promuovere la formazione di competenze. Le esperienze scolastiche sono caratterizzate dalla trasversalità delle conoscenze alla quale gli stessi Campi fanno riferimento e saranno osservati costantemente atteggiamenti, comportamenti, risposte non alla fine, ma durante i percorsi esperienziali, per misurare l'efficacia delle soluzioni adottate e per introdurre eventuali aggiustamenti.

Oggetto di osservazione/valutazione è quindi l'ambiente educativo-didattico-organizzativo nel suo insieme: si deve cercare di conoscere il meglio possibile più stili cognitivi e la personalità di ognuno, con intento descrittivo e non di giudizio, per dare risposte adeguate alle esigenze che via via emergeranno.



Le Scuole dell'Infanzia del V Circolo si prefiggono in sintesi di garantire il successo formativo attraverso l'apporto e l'organizzazione di più aspetti tra loro interdipendenti:



## I Traguardi di Sviluppo

Le Indicazioni per la Scuola dell'Infanzia e per il primo ciclo di istruzione sono ad oggi il documento principale a cui la scuola fa riferimento per la progettazione didattica.

Le Indicazioni non sono "Programmi Nazionali" ma vogliono rappresentare, almeno nelle intenzioni, un testo utile alle scuole per l'elaborazione del curricolo didattico. Sono, quindi, "Indicazioni per il Curricolo", non un curricolo Nazionale.

Ciò sottolinea l'unitarietà profonda del percorso di apprendimento degli allievi, dalla Scuola dell'Infanzia al Primo Ciclo di Istruzione e a seguire. Questa impostazione risponde a motivi non astratti, ma generati da una profonda riflessione su alcuni punti (lo scenario della complessità, la sfida della multiculturalità, il richiamo alla centralità della persona che apprende, la prospettiva dell'unitarietà del sapere, l'idea di un nuovo umanesimo da costruire, un nuovo concetto di cittadinanza, la convinzione che la scuola debba essere comunità professionale ed educativa, da ultimo, la forte focalizzazione sul processo di apprendimento). L'espressione " Programmazione Curricolare "indica un modo di programmare che non si risolve più nella traduzione meccanica dai Programmi Nazionali all'aula e che non pensa all'insegnante come ad una sorta di "impiegato" dei Programmi chiamato a metterli in pratica. L'insegnante da "esecutivo" sottolinea, invece, la sua professionalità, operando scelte, assumendo responsabilità e rapportando la progettazione didattico-educativa al contesto in cui opera.



## Organizzazione

Ovviamente l'organizzazione deve essere funzionale al curricolo ed agli obiettivi/traguardi di sviluppo posti. Sono utilizzati pertanto modelli organizzativi flessibili ed un'ampia gamma di tipologie relazionali che, pur mantenendo la sezione come ambito di riferimento principale, sottolineano l'importanza di altre forme di aggregazione come i Gruppi di Intersezione per

- interesse
- attività
- aggregazione sociale
- livelli di abilità/competenza

Le insegnanti sono infatti organizzate a livello di singole scuole in equipe pedagogiche operanti non solo sulle sezioni di competenza, ma anche in attività di intersezione.

Tale organizzazione intende enfatizzare la collegialità come risorsa didattica, con specifiche attività mirate alla massima personalizzazione dei percorsi.

Le attività di intersezione per gruppi di bambini garantiscono infatti che, pur all'interno di un curricolo unitario, omogeneo per opportunità educative, possa essere attuata un'autentica diversificazione metodologico-didattica, effettivamente rispondente agli specifici bisogni formativi dei singoli bambini/fasce d'età

Le attività di intersezione favoriscono infatti lo sviluppo

- ♦ affettivo-emotivo (soddisfazione dei bisogni specifici dell'età dei bambini, instaurazione di rapporti amicali)
- ♦ socio-relazionale (rafforzamento delle relazioni all'interno del gruppo, ampliamento dei rapporti tra pari)
- ♦ cognitivo (organizzazione e predisposizione di spazi, tempi e materiali in relazione alle specifiche esigenze dell'età)

Tale assetto organizzativo, che offre agli alunni un'occasione in più di esperienza volta a suscitare in essi il piacere della "scoperta", prevede una modalità operativa a sezioni aperte e quindi, la formazione di gruppi di bambini in relazione ai diversi livelli di abilità/competenza, affidati di volta in volta a docenti diversi, ognuna delle quali si occupa dello sviluppo delle specifiche competenze relative alle diverse aree della Programmazione Collegiale di Circolo, nonché dei Progetti, integrati nel curricolo "ordinario", di approccio alla Lingua Inglese e di Musica.

L'orario di lavoro delle docenti in intersezione è di conseguenza articolato in modo da garantire in via generale la contemporaneità delle docenti dalle ore 10,20 alle ore 13,20, al fine dell'organizzazione e gestione di gruppi di bambini. Il raccordo e l'unitarietà del progetto formativo sono garantiti da appositi incontri di coordinamento didattico bimestrali, nei quali saranno di volta in volta programmati, attenendosi alla programmazione collegiale di Circolo, le diverse, specifiche attività.

In sintesi, le attività di intersezione consentono di:

- ▶ valorizzare le competenze di ogni docente.
- ▶ creare un clima sereno e rassicurante per lo sviluppo di specifici e coordinati obiettivi di apprendimento.
- ▶ modellare la scelta degli obiettivi formativi sulle reali esigenze "emergenti".
- ▶ assicurare attività di potenziamento e di interscambio tra competenze diverse
- ▶ garantire la massima flessibilità organizzativa

## *La Metodologia*

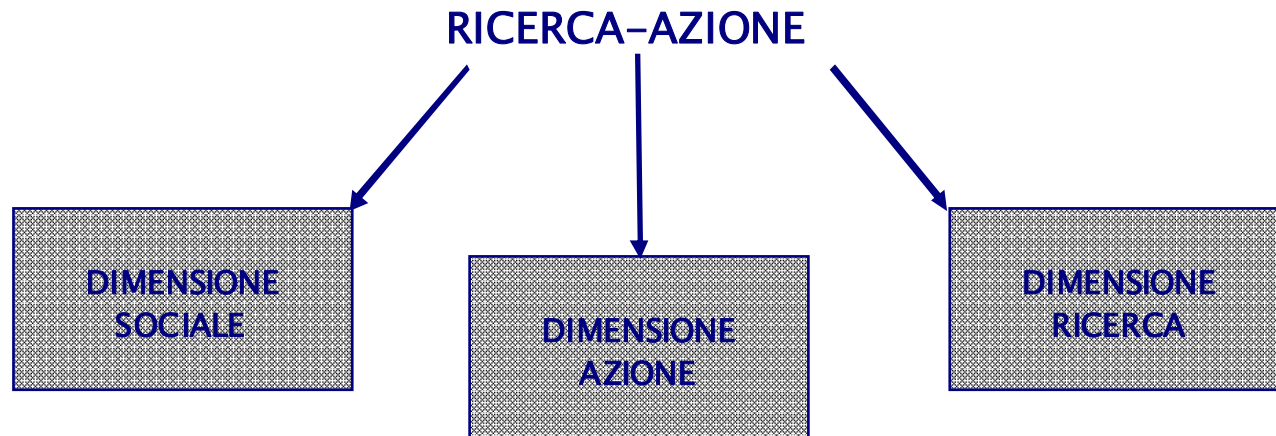
I criteri ritenuti indispensabili nella realizzazione della progettazione educativo/didattica possono essere definiti nella seguente maniera:

- flessibilità per offrire di più a chi ha meno differenziando la proposta formativa
- integrazione al fine di valorizzare la diversità vissuta come ricchezza
- corresponsabilità per condividere e prendere in carico le scelte formative.

Il metodo prescelto è quello della ricerca-azione che consente di perseguire un duplice obiettivo:

1. Ricercare mediante l'impiego di nuove strategie
2. Agire al fine di realizzare con i soggetti coinvolti un cambiamento.

La ricerca-azione si snoda all'interno di 3 poli:



## *Gli approcci privilegiati*

- **IL GIOCO**

Il gioco costituisce, in questa età, una risorsa privilegiata di apprendimento e di relazioni.

Esso infatti rappresenta la modalità principale di presentazione e svolgimento delle attività; il bambino, coinvolto in una realtà ludica, si mostra motivato e partecipe, riuscendo così a dare un apporto personale significativo a quanto sta realizzando.

Tutte le attività, nei vari campi di esperienza, si prestano ad un approccio di tipo ludico. In particolare l'area psico-motoria e quella scientifico-matematica si caratterizzano come ambiti in cui il gioco assume un ruolo predominante.

Il gioco libero, e quello del "far finta" in particolare, rappresentano un momento fondamentale di conoscenza e di relazione; il bambino, in questo contesto privilegiato, può "rivelarsi a se stesso e agli altri in una molteplicità di aspetti, di desideri e di funzioni".

La predisposizione e la strutturazione degli ambienti ad angoli di interesse (sezione, salone, giardino) permettono al bambino di scegliere i contenuti e le modalità del gioco che meglio rispondono ai suoi desideri. Per questo motivo

l'allestimento degli ambienti deve essere il riflesso della realtà e delle esigenze specifiche dei bambini e prevedere quindi, nel corso dell'anno scolastico, anche modifiche e adattamenti.

- **L'ESPLORAZIONE E LA RICERCA**

Nella Scuola dell'Infanzia si instaura un "clima di esplorazione e di ricerca", ossia si affrontano o si creano situazioni problematiche con i bambini, sollecitandoli a costruire ipotesi e a confrontarsi sulle possibili soluzioni da adottare .

La problematizzazione della realtà e delle situazioni pone infatti il bambino al centro del suo stesso processo di sviluppo, ne fa il protagonista assoluto dei percorsi di crescita e di maturazione, lo stimola, non offrendogli soluzioni preconfezionate, ad essere attivo e critico, innestando quegli apprendimenti significativi che costituiscono la base per le successive, ulteriori acquisizioni.

- **LA VITA DI RELAZIONE**

E' compito della Scuola dell'Infanzia rendere molteplici le modalità di relazione (dalla coppia , al piccolo gruppo al gruppo allargato ; con o senza insegnante ).

A questo scopo sono state studiate varie modalità di lavoro: nella sezione con il gruppo classe omogeneo, nei laboratori per intersezione, nel salone con più gruppi sezione.

Diviene quindi indispensabile riflettere sulla valenza educativa della relazione tra i pari e tra il bambino e l'insegnante e collaborare per la realizzazione di un clima sociale positivo.

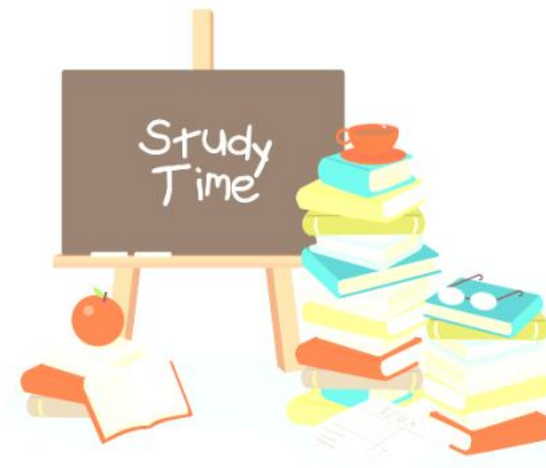
Si garantisce, così facendo, il consolidamento della sicurezza e dell'autostima del bambino, facilitandone i processi di apprendimento.

- **LA MEDIAZIONE DIDATTICA**

La scuola dell'infanzia fa ricorso alle strategie e agli strumenti che consentono e favoriscono lo sviluppo della personalità del bambino e dei suoi processi di apprendimento.

Nello specifico, le insegnanti assumono compiti di regia educativa che consistono nel predisporre un contesto stimolante ed i materiali necessari per l'attività programmata; situazioni problematiche curiose e motivanti; situazioni gioco per pensare, elaborare idee, formulare ipotesi e immaginare soluzioni.

Sia durante il lavoro in sezione che nei laboratori, il ruolo dell'insegnante varia dall'azione di stimolo e supporto all'osservazione delle modalità di gioco, di relazione e di apprendimento del bambino.



# Indicazioni generali per la realizzazione delle attività

## Il Sé e l'altro

- Attività ludiche per la conoscenza reciproca
- Attività ludiche per la comprensione delle prime regole di vita comunitaria
- Giochi motori con semplici regole
- Giochi di ruolo e conversazioni guidate
- Attività di consolidamento delle autonomie
- Attività di tutoring
- Conversazioni, dialoghi, attività di confronto



## Il corpo in movimento

- Giochi motori
- Giochi simbolici e imitativi
- Giochi di espressione corporea su base musicale
- Giochi di orientamento spaziale
- Giochi senso-percettivi
- Giochi di decodifica di segnali
- Giochi di movimento ritmico
- Giochi funzionali al movimento e all'autocontrollo

## Linguaggi , creatività , espressione

- Conversazioni libere e guidate
- Filastrocche, poesie e canzoncine
- Lettura di fiabe e racconti
- Lettura di immagini
- Sperimentazione di tecniche grafico-pittoriche
- Attività manipolative
- Attività di drammatizzazione
- Attività metalinguistiche
- Attività di verbalizzazione dei vissuti
- Giochi per l'integrazione dei linguaggi (verbale, corporeo, mimico-gestuale)
- Attività di ascolto di brani musicali



## La conoscenza del mondo

- Giochi di orientamento
- Attività di esplorazione degli ambienti scolastici
- Attività manipolative
- Semplici esercizi di registrazione degli eventi temporali
- Attività di classificazione (per colore, forma, dimensione)
- Giochi con i numeri
- Confronto e costruzione di insiemi
- Costruzione e utilizzo di semplici strumenti di misurazione del tempo
- Attività di ordinamento logico-temporale

## I discorsi e le parole

- Giochi per l'espressione verbale
- Apprendimento in rime , filastrocche , canti....
- Attività di ascolto dell'altro
- Attività di espressione del sé
- Esercizio dello spirito critico e del pensiero autonomo.
- Esplorazione dell'"oggetto" libro
- Attività per l'utilizzo specifico dello spazio grafico



## Verifica e valutazione

Strumento fondamentale nella scuola è l'osservazione sistematica o occasionale del bambino con vari strumenti, per costruire percorsi didattici mirati e per ricalibrarli quando se ne presenti la necessità .

Occorre considerare il processo di apprendimento come un fatto dinamico e progressivo ed attuare momenti di verifica iniziali, in itinere e finali.

Durante questo processo è bene “sollecitare sinergicamente il bambino in tutte le sue potenzialità “, dando la possibilità di scoprire ed utilizzare il proprio stile di apprendimento.

## La documentazione

Il progetto educativo è reso visibile e “trasparente” ai suoi destinatari (alunni, insegnanti, famiglie) attraverso un’attenta ed ampia documentazione così strutturata:

- *le unità di apprendimento* , riferite al piano annuale delle attività a partire dalla realtà del gruppo classe.
- *le griglie di verifica bimestrali* consentono di verificare il raggiungimento degli obiettivi perseguiti nelle varie unità di apprendimento e nelle attività dei laboratori. questo tipo di verifica non si esaurisce però in una mera valutazione degli obiettivi, ma si configura come verifica dell’efficacia del progetto stesso e come utile strumento per modificare, ampliare o confermare la modalità di lavoro utilizzate.
- *la certificazione delle competenze* al termine dei percorsi, in continuità con la Scuola Primaria.

Tale **documentazione educativa** sarà resa disponibile anche alle famiglie in forma di Book personale del bambino al fine della massima trasparenza e tracciabilità delle procedure. Il Book conterrà infatti ogni documento, disegno, lavoro che sia realmente significativo per registrare i progressi e/o le intelligenze, i talenti, le difficoltà di ogni singolo bambino, anche nell’ottica nella continuità verticale e della costruzione in progress di un "portfolio" come strumento unitario che raccolga ordinatamente e stabilmente le documentazioni più significative del percorso scolastico dell’alunno, registrandone esiti e modalità di svolgimento del suo processo formativo, e accompagnandolo dalla scuola dell’infanzia fino alla conclusione del 1° ciclo di istruzione per tracciare la sua "storia" e per offrirsi in ogni momento a supporto di analisi ragionate e condivise dei risultati

Tale modo di procedere dovrebbe essere garanzia di attenzione e rispetto dei tempi e dei modi di apprendimento del singolo bambino, di elasticità dei percorsi didattici, di collegialità nella valutazione dei risultati raggiunti.

## La valutazione della progettazione

La Progettazione annuale si valuta raccogliendo dati sulla base di specifici descrittori mediante strumenti di rilevazione , quali i protocolli di osservazione, le griglie di osservazione sistematica, ecc.

In particolare vanno rilevati:

- le modalità con cui il team delle insegnanti assolve le sue funzioni (progettazione, organizzazione della vita di sezione; strutturazione del contesto educativo e delle attività/esperienze intersezionali; strategie comunicative con i bambini , con i colleghi, con i genitori...).
- la situazione effettiva delle attività didattiche durante lo svolgimento delle U.D.A ;
- gli obiettivi formativi realmente perseguiti da ciascun insegnante, in relazione a quelli progettati e ai bisogni dei bambini.

Tale valutazione ha scansione bimestrale e si realizza in appositi incontri per interplesso/equipe.

Nella seconda parte che segue sono riportata le Unità di Apprendimento di base, elaborate collegialmente.

## Unità Di Apprendimento

U.D.A. n° 1 TEMPI: SETTEMBRE

*L'ACCOGLIENZA: CHE FESTA!*

U.D.A. n° 2 TEMPI: OTTOBRE-NOVEMBRE

*TUTTI IN CARROZZA: E' AUTUNNO SI PARTE!*

U.D.A. n° 3 TEMPI: DICEMBRE - GENNAIO

*NEVE, BABBO NATALE E FREDDO!*

U.D.A. n° 4 TEMPI: FEBBRAIO/MARZO

*SU...NEL VAGONE DELL'ALLEGRIA E DEI COLORI!*

U.D.A. n° 5 TEMPI: APRILE-MAGGIO

*IL VIAGGIO CONTINUA: QUANTE FESTE PROFUMI E FIORI!*

U.D.A. n° 6 TEMPI: GIUGNO

*SIAMO ARRIVATI: E' TEMPO DI SALUTI*

**U.D.A. n° 1: ACCOGLIENZA: CHE FESTA! (settembre)**

<b>AREA DI SVILUPPO</b>	<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	<b>RISULTATI ATTESI</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>ATTIVITA' ESPERIENZE</b>	<b>METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI</b>
IL SÈ E L'ALTRO	Affrontare con serenità le esperienze del distacco dalla famiglia	Accettazione del nuovo ambiente scolastico	Superamento positivo del distacco dalla famiglia	Attività di tutoring Attività libere negli angoli predisposti	La metodologia privilegiata, sarà quella delegata all'ascolto ed alla conversazione in circle time, all'esplorazione, all'attività ludica ed a quella manipolativa.
IL CORPO IN MOVIMENTO	Mettersi in relazione con sé, gli altri e l'ambiente usando il corpo	Sapersi muovere con sicurezza all'interno dei nuovi ambienti	Muoversi all'interno del nuovo contesto in modo adeguato	Giochi mimico gestuali Giochi psico- motori Giochi simbolici	
LINGUAGGI CREATIVITÀ ESPRESSIONE	Prima scoperta dei diversi materiali espressivi e non	Consapevolezza nell'utilizzo dei nuovi materiali	Dimostrare interesse per i diversi materiali scoperti	Giochi di manipolazione e costruzione Attività grafico pittoriche	
I DISCORSI E LE PAROLE	Raggiungere una prima interazione verbale all'interno di situazioni nuove	Saper esprimere agli altri i propri bisogni attraverso il linguaggio verbale	Sapersi presentare e saper esprimere i propri bisogni	Conversazioni libere e guidate, giochi simbolici, ascolto di storie, poesie e canti	
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Orientarsi negli spazi scolastici	Porsi in atteggiamenti "esplorativi" nei confronti della nuova realtà	Utilizzare gli spazi in modo adeguato	Attività di routine, esplorazione degli ambienti scolastici	

<b>U.D.A. n° 2 TEMPI: OTTOBRE-NOVEMBRE</b>			<b>TUTTI IN CARROZZA: E' AUTUNNO, SI PARTE!</b>	
<b>OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>RISULTATI ATTESI</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>ATTIVITA'/ESPERIENZE</b>	<b>METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI</b>
<b>"IL CORPO IN MOVIMENTO"</b>	<b>IDENTITA', AUTONOMIA, SALUTE</b>			
Sviluppare gli schemi dinamici e posturali di base	Acquisire una buona coordinazione dinamica generale	Capacità di padroneggiare il proprio corpo nello spazio scuola	Giochi con la palla, attività percettive e motorie, percorsi.	Mediazione didattica, apprendimento cooperativo, esplorazione.
Acquisire corrette abitudini igienico-sanitarie e alimentari	Cogliere la relazione fra alimentazione e salute	Usare correttamente i servizi igienici. Osservare corrette abitudini alimentari	Riconoscere i propri indumenti e oggetti personali, riordinare le proprie cose, attività di routine quotidiane, canzoni, filastrocche....	Mediazione didattica, circle time, mediazione didattica.
Descrivere e raffigurare lo schema corporeo servendosi di svariate tecniche	Rappresentare le principali parti del corpo.	Riuscire a riconoscere, denominare, dare una prima rappresentazione dello schema corporeo	Giochi allo specchio, giochi motori, attività di collage, il corpo come l'albero (giochi mimici-gestuali)	Gioco, mediazione, strategie cooperative
<b>"IL SE' E L'ALTRO".</b>	<b>LE GRANDI DOMANDE, IL SENSO MORALE, IL VIVERE INSIEME</b>			
Interiorizzare le prime regole necessarie per la vita comune.	Scoprire la necessità di rispettare e condividere regole di comportamento per raggiungere un primo senso di senso di cittadinanza.	Saper rispettare le regole sociali perché riconosciute indispensabili	Giochi con le regole, giochi di squadra finalizzati; giochi simbolici	Esplorazione, ricerca, apprendimento cooperativo, osservazione; circle time, problem solving, regia educativa. Circle time, problem solving
Favorire l'acquisizione di atteggiamenti di sicurezza e di stima di se	Contribuire alla costituzione di una identità personale e sociale sicura	Saper agire con fiducia e sicurezza	Giochi di ruolo, conversazioni, domande stimolo, canti, poesie, filastrocche	Il gioco, mediazione didattica, apprendimento cooperativo, circle time.

OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<i>"I DISCORSI E LE PAROLE"</i>	<i>COMUNICAZIONE, LINGUA, CULTURA</i>			
Parlare e dialogare con coetanei e adulti	Usare il linguaggio come strumento di interazione con gli altri	Saper, riconoscere, denominare e riferire sulle esperienze apprese attraverso linguaggi verbali e non	Conversazioni libere e guidate, domande stimolo.	Mediatori attivi, iconici, analogici, simbolici, apprendimento cooperativo, circle time, apprendimento per scoperta e ricerca
Arricchire il proprio lessico con termini relativi alle varie tematiche trattate (l'autunno)	Curare e strutturare un linguaggio sempre più appropriato	Saper utilizzare i nuovi termini in maniera appropriata	Osservazione ed interpretazione di immagini, foto, cartoline Memorizzazione di racconti, poesie, canzoni sull'autunno Denominazione, richieste, scelte, consegne, ripetizioni per ampliare l'area linguistica	Eplorazione, ricerca, circle time, mediatori iconici e simbolici.
Esprimere il proprio vissuto attraverso l'ascolto e la rielaborazione di storie.	Contestualizzare e rielaborare le proprie esperienze. .	Saper esprimere i propri vissuti ricollegandosi a storie ascoltate.	Conversazione guidate e non racconti, domanda /stimolo.	Mediazione didattica, apprendimento cooperativo..
Ascoltare e comprendere messaggi	Parlare, descrivere, dialogare scambiandosi domande ed informazioni	Saper ascoltare e comprendere testi.	Memorizzazioni di poesie, filastrocche, giochi simbolici, conversazioni.	Circe Time, regia educativa, giochi di relazione, apprendimento cooperativo

OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"LINGUAGGI, CREATIVITA, 'ESPRESSIONE"</b>	<b>GESTUALITA', ARTE E MUSICA, MULTIMEDIALITA'</b>			
Osservare, percepire, denominare i colori fondamentali e quelli derivati	Saper riconoscere ed utilizzare i colori corrispondenti alla realtà	Conosce e denomina i colori fondamentali e quelli derivati	Attività grafico - pittoriche	Esplorazione, cooperative learning
Sperimentare nuove tecniche di espressione	Saper usare forme di espressione diverse	Saper modellare i materiali per dare forma all'esperienza	Attività con varie tecniche: spruzzo, stampa, frottage, timbri.	Ricerca, esplorazione, gioco.
Acquisire nuove tecniche manipolative, espressive, grafico pittoriche.	Utilizzazione di forme diverse di espressione per descrivere le proprie esperienze	Saper riconoscere e utilizzare diverse tecniche espressive	Uso di materiale diversificato per attività manipolative	Mediatori analogici, iconici, simbolici, attivi
<b>"LA CONOSCENZA DEL MONDO"</b>	<b>ORDINE, MISURA, SPAZIO, TEMPO, NATURA</b>			
Percepire le trasformazioni della natura	Osservare e cogliere i cambiamenti stagionali	Saper osservare e cogliere le trasformazioni	Attività di osservazione ed esplorazione dell'ambiente circostante Giochi simbolici liberi e guidati	Esplorazione, osservazione, sperimentazione, ricerca, apprendimento cooperativo
Classificare ordinare elementi per colore, forma e grandezza.	Confrontare e cogliere uguaglianze e differenze e saperle ordinare	Saper individuare le caratteristiche dei vari elementi	Uscite esplorative all'aperto e classificazione dei materiali raccolti	Scaffolding (esperienza mediata), problem solving, esplorazione
Riconoscere e ordinare le percezioni	Utilizzare capacità senso-percettive.	Interiorizzare le esperienze vissute.	Giochi senso-percettivi	Osservazione, esplorazione, ricerca, mediatori analogici, iconici, simbolici, attivi.

U.D.A. n° 3 TEMPI: DICEMBRE – GENNAIO			<i>SALIAMO SUL VAGONE DELL'INVERNO:NEVE, BABBO NATALE E FREDDO.</i>	
OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"IL CORPO IN MOVIMENTO"</b>	<b><i>IDENTITA', AUTONOMIA, SALUTE</i></b>			
Conoscere ed usare consapevolmente i cinque sensi.	Esplorare attraverso i cinque sensi	Avere consapevolezza nell'uso dei cinque sensi.	Filastrocche e poesie. Giochi sensoriali, percorsi tattili.	Gioco, esplorazione. Tutoring:
Comprendere ed usare il linguaggio mimico gestuale.	Esprimersi con linguaggi diversi.	Saper comunicare con il corpo.	Percorsi psico-motori, drammatizzazione, giochi di ruolo	Apprendimento Cooperativo, gioco.
Consolidare gli schemi motori del camminare, saltare, stare in equilibrio.	Controllare gli schemi motori di base e la motricità fine	Capacità di muoversi in maniera adeguata in tutte le situazioni coordinando i movimenti	Percorsi psico-motori e di orientamento .	Mediazione didattica, Regia educativa, apprendimento cooperativo
<b>"IL SE' E L'ALTRO".</b>	<b><i>LE GRANDI DOMANDE, IL SENSO MORALE, IL VIVERE INSIEME</i></b>			
Acquisire graduale capacità di autoregolazione emotiva per cominciare a sapersi gestire in autonomia.	Saper controllare i propri stati emotivi, anche nel rapporto con gli altri.	Essere capaci di superare eventuali conflitti e litigi.	Attività di routine, giochi di ruolo, racconti e rielaborazioni di storie.	Circle Time, problem solving, cooperative learning.
Conoscere e approfondire i valori del periodo natalizio	Prendere coscienza dei valori condivisi	Saper riflettere sulle diversità individuali assumendo atteggiamenti di fiducia e disponibilità verso gli altri	Conversazioni libere e guidate, domande stimolo, canti, racconti, poesie, filastrocche, drammatizzazioni, attività musicali.	Role play; cooperative learning.

OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"IL SE' E L'ALTRO".</b>	<b>LE GRANDI DOMANDE, IL SENSO MORALE, IL VIVERE INSIEME</b>			
Approfondire le consapevolezza relative al proprio essere nel contesto scolastico e non.	Saper apprezzare la proprio condizione in relazione ad altre realtà sociali	Capacità di avere consapevolezza dei propri desideri. Capacità di riflettere su di essi per maturare il concetto di dono, diverso dal concetto consumistico.	Verbalizzare e drammatizzare la propria realtà sociale Giochi per la valorizzazione delle caratteristiche personali e dei compagni.	Role play, giochi simbolici, ricerca
<b>"I DISCORSI E LE PAROLE"</b>	<b>COMUNICAZIONE, LINGUA, CULTURA</b>			
Ascoltare, comprendere e riesprimere narrazioni lette dall'insegnante	Arricchimento delle capacità espressive.	Sa rielaborare verbalmente quanto ascoltato	Ascolto di fiabe, racconti, storie. Lettura di immagini, conversazioni guidate con domande/stimolo.	Apprendimento cooperativo
Esprimere le proprie emozioni nel corso delle conversazioni libere e guidate.	Mostrare fiducia nelle proprie capacità di espressione e di comunicazione.	Sa interagire verbalmente con gli altri esprimendo opinioni e sentimenti	Drammatizzazione, giochi di ruolo, con i burattini, gioco simbolico.	Apprendimento per scoperta e ricerca. Circle Time, esperienze mediate.
Usare le parole per giocare e per esprimersi in modo creativo e diverso.	Usare il linguaggio in modo appropriato in diversi contesti comunicativi	Saper utilizzare il linguaggio in maniera creativa	Lettura di fumetti, narrazione con supporto di immagini, canzoncine, filastrocche e poesie.	Gioco, ricerca, mediazione didattica, apprendimento cooperativo, circle time.

OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"LINGUAGGI, CREATIVITA, 'ESPRESSIONE"</b>	<b>GESTUALITA', ARTE E MUSICA, MULTIMEDIALITA'</b>			
Utilizzare diversi codici comunicativi diversi nella drammatizzazione .	Capacità dei bambini di identificarsi nei personaggi immaginari o reali; sviluppare le capacità attentive e senso-percettive.	Essere in grado di utilizzare diversi codici comunicativi nella drammatizzazione, capacità di interpretare ruoli e di esprimersi con il linguaggio del corpo.	Drammatizzazioni; conversazioni; attività mimico-gestuali; giochi simbolici; gioco con i burattini; attività ritmico-motorie; lettura di immagini semplici; coreografie in occasione delle festività del Natale.	Role Play, giochi simbolici, mediatore analogici, simbolici, attivi, esplorazione.
Cogliere il significato e la funzione del linguaggio musicale	Esprimersi attraverso il linguaggio musicale	Essere in grado di capire la funzione del linguaggio musicale	Giochi ritmici e musicali.	Esercitazioni, esplorazione e ricerca, mediazione didattica.
Riconoscere suoni e rumori dell'ambiente circostante	Acquisire abilità sensoriali	Saper riconoscere suoni e rumori dell'ambiente	Filastrocche, canti, poesie, attività grafico pittoriche e manipolative; Utilizzo di videogiochi, tombole....	Esplorazione, ricerca-azione, mediazione didattica.
<b>"LA CONOSCENZA DEL MONDO"</b>	<b>ORDINE-MISURA-SPAZIO-TEMPO, NATURA</b>			
Ricostruire ed elaborare successioni	Raccogliere dati e collegarli correttamente	Saper operare con logica. Saper ordinare le fasi sequenziali di un evento o di una storia.	Ascolto e rielaborazione in sequenze, lettura di immagini, drammatizzazione.	Esplorazione, gioco, regia educativa role play.
Riconoscere le caratteristiche dei materiali e distinguere possibili usi e trasformazioni	Saper utilizzare materiale strutturato e non .	Capacità di riconoscere e utilizzare i materiali e descriverne le caratteristiche e le trasformazioni .	Uscite esplorative, cartelloni di sintesi, attività manipolative e grafico pittoriche.	Sperimentazione, esperienza mediata, Problem Solving

U.D.A. n° 4 TEMPI: FEBBRAIO/MARZO			SU...NEL VAGONE DELL'ALLEGRIA E DEI COLORI.	
OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"IL CORPO IN MOVIMENTO"</b>	<b>IDENTITA', AUTONOMIA, SALUTE</b>			
Scoprire ed utilizzare consapevolmente il corpo come "strumento" sonoro e non	Capacità di utilizzare il proprio corpo come strumento in grado di percepire e produrre suoni	Essere in grado di utilizzare il corpo e la voce per imitare, riprodurre, inventare suoni e rumori	Giochi sonori, ascolto di brani musicali, riconoscimento di suoni e rumori dei diversi ambienti	Sperimentazione e mediatori attivi
Saper imitare attraverso i travestimenti e le maschere più note	Assumere ruoli	Capacità di assumere mimiche ed espressioni relative al personaggio da interpretare	Giochi motori, simbolici, imitativi, giochi di espressione corporea	Scaffolding, role play, mediatori attivi, iconici e simbolici.
Comprendere ed utilizzare il metalinguaggio	Esprimersi con i vari linguaggi	Saper comunicare con il corpo ed esprimere emozioni attraverso di esso	Attività linguistiche, grafico-pittoriche, grammatico-gestuali.	Mediatori attivi e iconici
<b>"IL SE' E L'ALTRO".</b>	<b>LE GRANDI DOMANDE, IL SENSO MORALE, IL VIVERE INSIEME</b>			
Rispettare l'identità di ognuno per una convivenza responsabile	Valorizzare la diversità	Saper consolidare ed utilizzare le abilità sociali di base nel contesto scolastico	Attività di routine e di vita pratica. Giochi, esercizi per favorire le capacità relazionali: il girotondo dei nomi, giochi di piccolo gruppo, giochi a squadre, giochi con giocattoli morbidi (peluches..), gioco della famiglia etc. Conversazioni libere e guidate sulle diversità.	Esplorazione /ricerca /sperimentazione Role play.
Consolidamento dell'autonomia personale, la stima di sé, l'identità.	Contribuire alla costituzione di una identità personale e sociale, sicura e costruttiva	Acquisizione di fiducia di base e sicurezza nelle proprie capacità.	Giochi con il corpo; giochi di travestimento.	Mediatori simbolici, analogici, iconici.

OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"I DISCORSI E LE PAROLE"</b>	<b>COMUNICAZIONE, LINGUA, CULTURA</b>			
Usare il linguaggio per operare sulla realtà	Saper usare il linguaggio verbale come mezzo di comunicazione ed espressione	Saper utilizzare i linguaggi comunicativi adeguandosi ai diversi contesti	Attività in piccoli e grandi gruppi e memorizzazioni di storie	Circle time, mediazione didattica, apprendimento cooperativo.
Migliorare le proprie capacità espressive e verbali	Saper esprimersi con maggiore proprietà linguistica in italiano	Capacità di usare in modo attivo e adattivo la lingua in uso	Scioglilingua, filastrocche, poesie, attività drammatiche, sonoro-musicali, teatro dei burattini	Apprendimento cooperativo, circle time, mediatori attivi
<b>"LINGUAGGI, CREATIVITA, ESPRESSIONE"</b>	<b>GESTUALITA', ARTE E MUSICA, MULTIMEDIALITA'</b>			
Adottare atteggiamenti di salvaguardia e cura nei confronti della natura	Acquisizione di comportamenti ecologici	Saper mettere in atto atteggiamenti di rispetto dell' ambiente circostante	Osservazione ed esplorazione della natura, conversazioni guidate, schede strutturate	Mediatori simbolici, analogici, iconici. Apprendimento cooperativo. , mutuo insegnamento
Avviare il bambino alla conoscenza del computer	Avere una padronanza consapevole delle nuove tecnologie	Saper verbalizzare, interiorizzare e rappresentare l'esperienza mediatica	Schede grafiche delle varie componenti del computer.	<b>Mediatori attivi, simbolici, analogici</b>
Cogliere le caratteristiche percettive dei diversi materiali	Sviluppare la manualità e la coordinazione oculo-manuale in generale	Aumentare i tempi di concentrazione e portare a termine il proprio lavoro	Attività grafiche e manipolative con varie tecniche individuali e di gruppo.	Attività laboratoriali

OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<i>"LA CONOSCENZA DEL MONDO"</i>	<i>ORDINE-MISURA-SPAZIO-TEMPO, NATURA</i>			
Costruire raggruppamenti secondo criteri dati	Operare attraverso uno o più criteri	quantificare oggetti e persone	Raccolta di materiale e loro classificazione.	Esplorazione, ricerca, sperimentazione.
Scandire esperienze, fenomeni in varie fasi	Sviluppare capacità di osservazione, di attenzione, di riflessione, di comunicazione	Capacità di osservare i fenomeni naturali sulla base di criteri logici con attenzione e sistematicità	Attività di ordinamento logico-temporale	Ricerca in situazione
Raccogliere dati su una situazione problematica e tentare di risolverla	Avvicinarsi al metodo scientifico	Capacità di raccogliere dati della situazione problematica per risolverli.	Costruzione di simboli convenuti per la registrazione dei dati; espressione di varie ipotesi risolverli	Esplorazione, ricerca, sperimentazione
Ampliare le prospettive linguistiche estendendole a lingue diverse	Duttilità linguistica, accettazione di lingue diverse	Capacità di comprensione e di accettazione di altre lingue	Drammatizzazioni, giochi con le parole, ricerca di parole nuove, utilizzo di flash cards	Tutoring ricerca-azione; apprendimento cooperativo

<b>U.D.A. n° 5 TEMPI: APRILE-MAGGIO</b>			<b><i>IL VIAGGIO CONTINUA: QUANTE FESTE PROFUMI E FIORI!</i></b>	
<b>OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>RISULTATI ATTESI</b>	<b>COMPETENZE</b>	<b>ATTIVITA'/ESPERIENZE</b>	<b>METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI</b>
<b><i>"IL CORPO IN MOVIMENTO"</i></b>	<b><i>IDENTITA', AUTONOMIA, SALUTE</i></b>			
Rafforzare l'autonomia, l'intraprendenza e la fiducia nelle proprie capacità, attraverso il corpo	Spostarsi nello spazio con sicurezza, collocando se stesso in relazione agli oggetti e agli altri	Avere consapevolezza del sé corporeo in situazioni statiche e dinamiche	Giochi motori liberi e guidati, finalizzati al consolidamento della lateralità, giochi di orientamento spaziale	Attività ludiche, vita di relazione
Curare la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni nella prospettiva della salute	Riconoscere la relazione tra alimentazione e salute, acquisendo buone regole igienico-alimentari	Saper curare in autonomia la propria persona e saper gestire gli oggetti personali	Esercizi di coordinazione fino-motoria; attività senso-percettive, di degustazione (assaggio libero, assaggio standard) finalizzata alla conoscenza degli alimenti	Mediazione didattica, circle time Strategie cooperative, aggregazione sociale
Acquisire comportamenti corretti sulla strada e nell'ambiente urbano nella sua generalità (acquisire consapevolezza dei pericoli della strada)	Conoscere le principali norme di educazione stradale	Riuscire a controllare il proprio corpo, coordinandosi con gli altri	Uscite guidate, percorsi strutturati, attività di osservazione della segnaletica stradale che ci circonda	Mediatori iconici, problem solving, esplorazione
Favorire il passaggio dalle corrette abitudini di igiene (personale, alimentare, di sicurezza) all'instaurarsi di comportamenti sempre più consapevoli.	Riuscire a tener presenti le regole fondamentali per il rispetto di se stessi, dei pari, dell'adulto, dell'ambiente circostante	Saper adottare giusti comportamenti igienico/ alimentari e di sicurezza.	Attività di routine, attività grafico pittoriche, conversazioni guidate.	Strategie cooperative, aggregazione sociale.

OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"IL SE' E L'ALTRO".</b>	<b>LE GRANDI DOMANDE, IL SENSO MORALE, IL VIVERE INSIEME</b>			
Consolidare il senso di appartenenza alla comunità	Condividere i valori della comunità di appartenenza	Capacità di ricostruire, attraverso immagini e parole, la propria storia insieme con quella degli altri	Giochi simbolici ed imitativi	Esperienza mediata
Capacità di rilevare, accettare e rispettare somiglianze e differenze distinguendo anche l'identità maschile e femminile	Consolidare l'immagine positiva di sé e degli altri, acquisendo il rispetto per le diversità	Saper valorizzare le caratteristiche dei compagni e le differenze sessuali	Conversazioni, narrazioni, giochi dei ruoli, giochi allo specchio	<i>Role play</i>
<b>"I DISCORSI E LE PAROLE"</b>	<b>COMUNICAZIONE, LINGUA, CULTURA</b>			
Esprimere, comunicare le esperienze personali in forma comprensibile e corretta incrementando la fiducia nelle proprie capacità	Riferire esperienze apprese attraverso il linguaggio verbale	Dialogare adeguatamente sui temi proposti	Conversazioni libere e guidate	Apprendimento cooperativo
Ascoltare, comprendere e riesprimere narrazioni lette	Comprendere il contenuto di racconti e saperlo rielaborare in maniera personale.	Rielaborare nelle varie forme espressive racconti filastrocche	Ascolto, memorizzazione e rielaborazione di poesie, canti, filastrocche, racconti	Mediazione didattica
Arricchire il linguaggio scambiandosi domande, informazioni, impressioni	Arricchire il repertorio linguistico	Utilizzare termini nuovi in modo appropriato	Conversazioni libere e guidate, lettura e descrizione di immagini	Mediazione didattica

OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"LINGUAGGI, CREATIVITA, 'ESPRESSIONE'"</b>	<b>GESTUALITA', ARTE E MUSICA, MULTIMEDIALITA'</b>			
Dare forma e colore all'esperienza con creatività di strumenti e materiali lasciando traccia di sé	Saper riprodurre con la propria fantasia elementi della realtà naturale	Utilizza il colore e i materiali diversi per esprimere emozioni e sentimenti	Attività grafiche e manipolative con varie tecniche individuali e di gruppo.	Attività laboratoriali
Affinare le tecniche manipolative, espressive, grafico-pittoriche.	Saper utilizzare con sicurezza e con strategie personali le tecniche espressive.	Manipola i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività.	Attività costruttive, cartellonistica	Lavori in piccoli e grandi gruppi, mediatori didattici: iconici, analogici, attivi
Capacità di elaborare risposte personali ai diversi messaggi di tipo tecnologico	Abituarsi ad un uso riflessivo della multimedialità.	Acquisire nuove conoscenze giocando con il computer. Saper decodificare i messaggi multimediali	Attività ludiche, attività ed uso di strumenti multimediali	Osservazione e descrizione di immagini. Attività/giochi mimati. Utilizzo di strumenti musicali e non per produrre suoni. Uso di un'ampia varietà di strumenti e materiali anche multimediali
<b>"LA CONOSCENZA DEL MONDO"</b>	<b>ORDINE-MISURA-SPAZIO-TEMPO, NATURA</b>			
Sviluppare la capacità di riflessione e di spiegazione di fenomeni naturali	Saper riflettere sulle proprietà e caratteristiche degli oggetti e dei fenomeni naturali.	Conoscere, confrontare e raggruppare fiori, piante e animali. Riflettere sui fenomeni naturali	Esplorazione degli ambienti naturali. Classificazione degli elementi della primavera	Ricerca-azione Sperimentazione
Consolidare la capacità di orientarsi nel tempo e nello spazio della vita quotidiana e coglierne le trasformazioni	Saper localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio e nel tempo	Intuire ed ordinare una sequenza temporale	Giochi simbolici, ordinare sequenze...percorsi motori	Problem solving, mediatori iconici e simbolici
Raggruppare, classificare e mettere in relazione oggetti ed elementi in base ad uno o più attributi	Classificare, seriare e ordinare con sicurezza	Raggiungimento di capacità logiche e matematiche idonee all'età	Confronto di materiali e costruzioni di insiemi, attività di ordinamento e di raggruppamento	Esperienza mediata
Elaborare un progetto e formulare ipotesi	Ricostruire attraverso forme di documentazione quello che si è visto, fatto, sentito	Sviluppare la capacità di progettare e formulare ipotesi	Attività di registrazione e documentazione delle osservazioni effettuate	Utilizzazione di tabelle e grafici, problem solving

U.D.A. n° 6 TEMPI: GIUGNO			SIAMO ARRIVATI: E' TEMPO DI SALUTI!	
OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"IL CORPO IN MOVIMENTO"</b>	<b>IDENTITA', AUTONOMIA, SALUTE</b>			
Comunicare con padronanza messaggi ed esprimere emozioni attraverso il linguaggio corporeo	Saper esprimere attraverso codici comunicativi non verbali	Capacità di utilizzare il corpo come veicolo espressivo	Giochi di gruppo, motori, di ruolo	Mediatori iconici ed analogici.
<b>"IL SE' E L'ALTRO".</b>	<b>LE GRANDI DOMANDE, IL SENSO MORALE, IL VIVERE INSIEME</b>			
Esprimere opinioni sulla propria esperienza nella scuola dell'infanzia riconoscendo l'idea della "comunità" e delle regole che la contraddistinguono	Saper esprimere confrontandosi e condividendo le esperienze vissute, in un'ottica di condivisione di regole	Saper riorganizzare e apprezzare le conoscenze acquisite. Controllare l'affettività e le emozioni in maniera adeguata all'età	Conversazioni libere e guidate, giochi di gruppo, giochi di squadra, giochi liberi. Attribuzione di piccoli incarichi.	Regia educativa. Strategie cooperative.
<b>I DISCORSI E LE PAROLE"</b>	<b>COMUNICAZIONE, LINGUA, CULTURA</b>			
Descrivere le esperienze vissute con proprietà di linguaggio verbale	Saper ricercare e utilizzare vocaboli appropriati	Capacità di distinguere il diverso uso dei vari vocaboli	Conversazioni spontanee e guidate a tema	Mediazione didattica .

OBIETTIVI FORMATIVI PER CIASCUNA AREA DI SVILUPPO/CAMPO DI ESPERIENZA	RISULTATI ATTESI	COMPETENZE	ATTIVITA'/ESPERIENZE	METODI/STRATEGIE PRIVILEGIATI
<b>"LINGUAGGI, CREATIVITA, 'ESPRESSIONE"</b>	<b>GESTUALITA', ARTE E MUSICA, MULTIMEDIALITA'</b>			
Capacità di utilizzo/riutilizzo creativo di linguaggi, espressioni.....	Saper descrivere i propri elaborati grafici e dare loro un significato	Acquisire autonomia nelle diverse forme espressive	Conversazioni. Lettura di immagini	Metodologie di osservazione. Mediatori iconici, attivi, simbolici.
<b>"LA CONOSCENZA DEL MONDO"</b>	<b>ORDINE-MISURA-SPAZIO-TEMPO, NATURA</b>			
Saper rispettare l'ordine nella custodia dei propri elaborati/prodotti	Saper ordinare, catalogare e classificare i propri lavori	Capacità di ricostruire, risistemare e documentare quello che si è visto, fatto, sentito e realizzato	Ordinare, sistemare prodotti propri e altrui	Osservazione, esplorazione e ricerca
Aiutare e collaborare nel riordino dei materiali altrui	Saper sistemare i lavori dei compagni e la cartellonistica realizzata	Capacità di riordino delle proprie esperienze	Giochi di relazione basati sul dialogo e il confronto	Ricerca-azione

