

ISTITUTO COMPRENSIVO “A. MANZONI”
SCUOLA DELL’INFANZIA
PLESSI
G. RODARI / E. VITTORINI
RAVANUSA



Anno scolastico 2022/2023

PREMESSA

Questo progetto pedagogico è il documento che descrive la proposta educativa della scuola dell'infanzia dell'istituto comprensivo "A. Manzoni" di Ravanusa. Esso rappresenta la "carta di identità" dei due plessi, "E. Vittorini" e "G. Rodari" e si pone pertanto come punto di riferimento, sul piano ideale e valoriale, di tutte le attività che vengono promosse.

Gli insegnanti hanno individuato con maggiore chiarezza una modalità di lavoro che sia propria della scuola, un metodo che ne possa definire l'identità sul piano educativo e in relazione al quale si possa articolare in maniera unitaria e coerente la programmazione e l'attività didattica nelle diverse sezioni. Ne nasce un lavoro di confronto anzitutto sui principi e i valori profondi condivisi all'interno della "comunità" della Scuola dell'infanzia, quindi sulle scelte che ne conseguono al fine di promuovere nei bambini la maturazione dell'identità, la conquista dell'autonomia, lo sviluppo delle competenze e la cittadinanza attiva. (Indicazioni nazionali per il curricolo, 2012).

Consolidare l'identità significa vivere serenamente la propria corporeità, star bene e sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire anche sperimentare diversi ruoli e forme d'identità.

Conquistare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri, provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto, esprimere adeguatamente sentimenti ed emozioni, partecipare alle negoziazioni e alle decisioni motivando opinioni, scelte e comportamenti, assumere atteggiamenti sempre più responsabili e consapevoli.

Sviluppo della competenza significa imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'attitudine al confronto; raccontare e rievocare azioni e vissuti e tradurli in tracce personali e condivise; descrivere, rappresentare e immaginare situazioni ed eventi, attraverso una pluralità di linguaggi. Vivere esperienze di cittadinanza porta a scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire la vita quotidiana attraverso regole condivise. Implica il dialogo, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento di diritti e doveri. Significa porre le fondamenta di un abito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso dell'ambiente, degli altri e della natura. La scuola dell'infanzia all'interno di un cornice teorica costituita dai più recenti approcci interdisciplinari all'educazione, fonda la sua essenza su di una ricca trama di relazioni tra bambini, famiglie e operatori, offrendo un servizio basato sul confronto, nel pieno rispetto dei principi di uguaglianza, solidarietà, libertà culturale e religiosa ed inoltre favorisce e rende possibile l'inclusione dei bambini con disabilità, provenienti da altre culture, nonché di bambini in situazione di disagio socio-relazionale.

Le insegnanti dei due plessi della Scuola dell'Infanzia, nello stilare il piano educativo annuale si sono riuniti in tre gruppi e ognuno di esso ha stilato la progettazione dei bambini della fascia di età loro assegnata.

PROGRAMMAZIONE 3 ANNI

IL SE' E L'ALTRO

Competenze chiave europee

- Competenze sociali e civiche.
- Comunicazione nella madrelingua.
- Imparare ad imparare.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.

Competenze trasversali

- ✓ Collaborazione e
- ✓ Fiducia negli altri.
- ✓ Rispetto di norme che regolano i vari aspetti della vita sociale.
- ✓ Autonomia e responsabilità
- ✓ Ascolto e comprensione di opinioni diverse
- ✓ Comunicazione costruttiva.
- ✓ Valutazione di azioni.
- ✓ tolleranza e rispetto verso ogni forma di diversità.
- ✓ Autocontrollo emotivo

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia
- Riconosce il funzionamento delle piccole comunità.
- Pone domande sulle diversità, su ciò che è bene o male.
- Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.
- Si confronta con gli adulti e con gli altri bambini.
- Gioca in modo costruttivo con gli altri bambini.

Obiettivi di apprendimento

1. Scoprire l'identità personale.
2. Riconoscere alcune emozioni.
3. Manifestare i propri bisogni.
4. Scoprire l'appartenenza ad un determinato nucleo familiare.
5. Scoprire alcune tradizioni della famiglia e della propria comunità.
6. Scoprire i diversi ruoli degli adulti.
7. Scoprire l'altro.
8. Scoprire i comportamenti corretti e scorretti.
9. Accettare le regole di vita scolastica.
10. Accettare semplici incarichi
11. Parlare con gli adulti.
12. Parlare con gli altri bambini.
13. Sviluppare la capacità d'ascolto.

Attività

- o Giochi simbolici, giochi liberi e guidati ed imitativi.
- o Giochi di esplorazione sensoriali.
- o Conversazioni, lettura stimolo, ascolto.
- o Storie sulle festività religiose.
- o Conversazioni per stimolare ad osservare le regole della scuola.
- o Racconti, poesie.
- o Realizzazione di cartelloni murali, piccoli manufatti.
- o Osservazioni, e verbalizzazione di mutamenti legati alla crescita.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Competenze chiave europee

- Comunicazione nella madrelingua.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.

Competenze trasversali

- ✓ Rispetto dei codici di comportamento.
- ✓ Attenzione e osservazione.
- ✓ Riflessione consapevole
- ✓ Autocontrollo.
- ✓ Saper raccogliere informazioni.
- ✓ Acquisizioni di informazioni.
- ✓ Autonomia e responsabilità.
- ✓ Graduale consapevolezza delle proprie potenzialità.
- ✓ Collaborazione
- ✓ Fiducia negli altri

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.
- Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo.
- Riconosce le differenze sessuali.
- Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento.
- Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi.

- Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo e le sue parti. (Viso)
- Rappresenta lo schema corporeo.

Obiettivi di apprendimento

1. sperimentare le funzioni percettive del proprio corpo.
2. scoprire il potenziale comunicativo del proprio corpo.
3. Esercitare l'autonomia personale nell'ambito della giornata a scuola.
4. Riconoscere alcuni bisogni del proprio corpo.
5. Distinguere la propria identità sessuale.
6. Praticare le fondamentali norme igienico-sanitarie.
7. Acquisire corrette abitudini alimentari.
8. Acquisire piacere nei movimenti liberi.
9. Sperimentare esperienze motorie nuove.
10. Partecipare ai giochi di gruppo.
11. Scoprire le regole dei giochi che richiedono l'uso di attrezzi.
12. Giocare con gli altri a livello motorio.
13. Partecipare a semplici coreografie musicali.
14. Scoprire il proprio corpo e le sue diverse parti.
15. Riconosce su di sé, sugli altri e su un'immagine le varie parti del corpo.
16. Rappresentare graficamente le principali parti del corpo (viso)

Attività

- o Giochi psicomotori.
- o Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente.
- o Esercizi di rilassamento.
- o Eseguire percorsi semplici su consegna o imitazione.
- o Assumere e descrivere posizioni del corpo osservate su un'immagine o su di un compagno.
- o Riconoscere i vari segmenti corporei su se stesso, sull'altro, su un'immagine.
- o Denominare le parti principali del corpo.
- o Manipolazione di vari materiali.
- o Esperienze percettivo-sensoriali attraverso gesti, azioni giochi.

I DISCORSI E LE PAROLE

Competenze chiave europee

- Competenze sociali e civiche.
- Comunicazione nella madrelingua.
- Competenza digitale.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Comunicazione nelle lingue straniere.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.
- Imparare ad imparare.

Competenze trasversali

- ✓ Ascolto e di comprensione delle diverse opinioni.
- ✓ Riflessione e consapevolezza.
- ✓ Confronto e discussione
- ✓ Raccolta di informazioni.
- ✓ Valutazione critica
- ✓ Pianificazione e progettazione.
- ✓ Costanza e attenzione.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi su significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- Ascolta e comprende narrazioni, chiede e offre spiegazioni.
- Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.

Obiettivi di apprendimento

1. Usare il linguaggio verbale e non per comunicare.
2. Scoprire parole nuove.
3. Comprendere semplici messaggi verbali.
4. Comunicare i propri bisogni primari con il codice verbale.
5. Comunicare con i compagni e con gli adulti di riferimento.
6. Ascoltare con curiosità semplici rime e filastrocche.
7. Seguire la narrazione di una breve storia.
8. Rispondere a semplici domande sulla storia narrata.
9. Raccontare la storia narrata attraverso immagini.
10. Scoprire lingue diverse dalla propria.
11. Tracciare segni e assegnarvi un significato.

Attività

- o Ascolto di storie e memorizzazione di filastrocche.
- o Drammatizzazioni.
- o Rappresentazioni grafiche.
- o Lavori di gruppo.
- o Giochi imitativi.
- o Giochi linguistici di gruppo.
- o Giochi di memory.
- o Giochi cantati.
- o Ricostruzione di storie con puzzle.
- o Attività laboratoriali.
- o Circle -time.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Competenze chiave europee

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

Competenze trasversali

- ✓ Raccolta di informazioni.
- ✓ Riflessione e consapevolezza.
- ✓ Risoluzione personale di problemi.
- ✓ Collaborazione
- ✓ Fiducia negli altri.
- ✓ Valutazione critica
- ✓ Consapevolezza dell'importanza dell'arte e della creatività.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il corpo consente.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, animazione...).
- Sviluppa interesse per l'ascolto della musica.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Obiettivi di apprendimento

1. Scoprire le potenzialità espressive del corpo.
2. Comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.
3. Assistere a rappresentazioni teatrali.
4. Scoprire la musica.
5. Scoprire la realtà sonora
6. Sperimentare la produzione di suoni con il corpo e con “materiale povero”.
7. Cantare semplici canzoncine.
8. Utilizzare i colori per riprodurre i suoni percepiti.
9. Scoprire i giochi di ruolo.
10. Sperimentare il colore per esprimersi.
11. Manipolare materiali diversi.
12. Sperimentare varie tecniche di coloritura.
13. Sperimentare alcuni materiali e strumenti per colorare.
14. Esplorare alcuni strumenti tecnologici.

Attività'

- o Drammatizzazioni, narrazioni.
- o Esperienze espressive con l'uso di materiale da recupero e non.
- o Esperienze di manipolazione con pongo, pasta di sale e creazioni spontanee e non.
- o Esperienze con diverse tecniche: colori a dita, collage, stampe, ritaglio e incollaggio.
- o Esperienze di laboratorio di educazione al suono e alla musica.
- o Giochi di imitazione e simulazione.
- o Attività di laboratorio

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Competenze chiave europee

- Competenze sociali e civiche.
- Comunicazione nella madrelingua.
- Imparare ad imparare.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze trasversali

- ✓ Interazione positiva
- ✓ Valutazione critica.
- ✓ Individuazione di collegamenti e relazioni.
- ✓ Simbolizzazione di esperienze e concetti.
- ✓ Riflessione e problematizzazione di esperienze
- ✓ Riflessione e consapevolezza
- ✓ Raccolta di informazioni.
- ✓ Progettazione e pianificazione di un lavoro.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata.
- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Osserva con attenzione il suo corpo i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Riconosce la posizione degli oggetti rispetto ai concetti topologici

Obiettivi di apprendimento

1. Raggruppare oggetti in base a un criterio.

2. Confrontare semplici quantità: tanti-pochi.
3. Scoprire i concetti temporali: prima-dopo.
4. Scoprire il concetto di tempo in relazione alla giornata scolastica.
5. Scoprire i principali concetti topologici: sopra/sotto, avanti/dietro.
6. Eseguire semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali.
7. Esplorare con curiosità il proprio corpo.
8. Scoprire alcuni fenomeni naturali.
- 9.Cogliere le principali trasformazioni stagionali.

Attività'

- o Attività ludiche con materiale strutturato e non.
- o Attività semplici di raggruppamento, seriazione in base ad un attributo.
- o Attività laboratoriali nel piccolo e grande gruppo.
- o Giochi cantati, filastrocche, conte, poesie.
- o Osservazione ed esplorazione dell'ambiente per individuare il significato disegni e simboli attraverso giochi motori.
- o Attività di routine compilazione del calendario, presenze.
- o Conversazioni
- o Lettura d'immagini, ascolto e comprensione di brevi racconti/storie.
- o Esperienze ritmiche con accompagnamento sonoro
- O Attività laboratoriali

EDUCAZIONE CIVICA

Nucleo tematico SOCIALMENTE NOI

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e li esprime.

Obiettivi

1. Esprimere i propri bisogni
2. Portare a termine una semplice attività
3. Affrontare serenamente situazioni nuove
4. Conoscere le prime regole di convivenza
5. Provare a fare da sé nelle azioni quotidiane

Nucleo tematico COMPRENDIAMOCI

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri e conosce l'esistenza di regole da osservare.

Obiettivi

1. Assumere comportamenti di corretta igiene personale
2. Ascoltare consegne da parte degli adulti
3. Accettare l'autorità dell'adulto

Nucleo tematico VIVERE IN UN MONDO CHE CAMBIA (Sviluppo sostenibile)

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli siano familiari.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

Obiettivi

1. Esplorare e osserva l'ambiente
2. Essere sensibile verso gli esseri viventi
3. Conoscere comportamenti di cura e di rispetto dell'ambiente
4. Conoscere comportamenti adeguati in situazioni di pericolo

Nucleo tematico

VIVERE IN UN MONDO CHE CAMBIA

(Cittadinanza Digitale)

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la super visione dell'insegnante.

Obiettivi

1. Muovere il mouse e alcuni tasti
2. Visionare immagini sul computer o sulla lim
3. Utilizzare giochi interattivi

Attività

- Giochi di Regole per vivere bene... a scuola, in strada, nel territorio
- Laboratori da svolgere a piccolo o grande gruppo
- Conversazioni libere e guidate
- Gioco libero
- Gioco organizzato
- Giochi simbolici e di ruoli
- Circle time
- L'esplorazione e la ricerca

VIAGGI DI ISTRUZIONE E USCITE DIDATTICHE

Gli insegnanti della scuola dell'infanzia programmano ad una fattoria didattica e/o al parco divertimenti "Il pifferaio magico" di San Cataldo con le sezioni dei Pulcini, Orsetti e Tigrotti, da effettuare nel mese di maggio.

PROGETTI

I docenti della scuola dell'infanzia delle sezioni dei Pulcini espletteranno nel mese di giugno il Progetto Estate con i seguenti obiettivi:

- Provare piacere nel movimento e nelle diverse forme di attività e destrezza, in giochi individuali e di gruppo
 - Provare piacere nei giochi organizzati all'aperto e in spazi chiusi
 - Cooperare per un obiettivo comune
 - Star bene con gli altri
 - Essere curiosi ed esplorativi
 - Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare e inventare storie
 - Porre domande, discutere, confrontare ipotesi
 - Lasciarsi condurre in nuove esperienze
- Il progetto verrà elaborato successivamente.

PROGRAMMAZIONE 4 ANNI

IL SE' E L'ALTRO

Competenze chiave europee

- Competenze sociali e civiche.
- Comunicazione nella madrelingua.
- Imparare ad imparare.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.

Competenze trasversali

- ✓ Collaborazione e
- ✓ Fiducia negli altri.
- ✓ Rispetto di norme che regolano i vari aspetti della vita sociale.
- ✓ Autonomia e responsabilità
- ✓ Ascolto e comprensione di opinioni diverse
- ✓ Comunicazione costruttiva.
- ✓ Valutazione di azioni.
- ✓ tolleranza e rispetto verso ogni forma di diversità.
- ✓ Autocontrollo emotivo

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale; è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.
- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, rispettando le regole, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Il bambino sa di avere una storia personale e conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre, riconoscendo i segni della cultura del suo territorio.
- Il bambino si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.

Obiettivi di apprendimento

1. Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie, espressive e comunicative.
2. Acquisire l'abitudine a collaborare con i compagni per un fine comune.
3. Rispettare le principali regole in situazione di gioco libero e guidato.
4. Rispettare le proprie e altrui cose.
5. Intuire i contenuti dei messaggi delle feste tradizionali.
6. Conoscere il proprio ambiente culturale e le sue tradizioni.
7. Mettere in atto le prime regole di vita sociale, rispettando gli esseri umani, la natura e gli animali.

Attività

- o Drammatizzazione di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo.
- o Giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco.
- o Attività che prevedono la collaborazione tra i bambini.
- o Individuazione delle regole necessarie a "star bene" in sezione.
- o Gioco dei mimi, a squadre e di gruppo.
- o Costruzione collaborativa di cartelloni e addobbi.
- o Conversazioni guidate e condivisione di esperienze.
- o Ascolto e drammatizzazione di storie per la valorizzazione delle diversità.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Competenze chiave europee

- Comunicazione nella madrelingua.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.

Competenze trasversali

- ✓ Rispetto dei codici di comportamento.
- ✓ Attenzione e osservazione.
- ✓ Riflessione consapevole
- ✓ Autocontrollo.
- ✓ Saper raccogliere informazioni.
- ✓ Acquisizioni di informazioni.
- ✓ Autonomia e responsabilità.
- ✓ Graduale consapevolezza delle proprie potenzialità.
- ✓ Collaborazione
- ✓ Fiducia negli altri

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino vive pienamente la sua corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola
- Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo.
- Valuta il rischio, controllando l'esecuzione del gesto.

Obiettivi di apprendimento

1. Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su sé stesso, sugli altri, su immagini.

2. Rappresentare graficamente lo schema corporeo.
3. Riconoscere le funzioni delle parti del corpo.
4. Potenziare la motricità fine.
5. Partecipare a giochi motori con serenità.
6. Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati.
7. Eseguire percorsi e sequenze ritmiche.
8. Sviluppare la coordinazione del movimento nello spazio.
9. Possedere una buona autonomia personale.
10. Curare la propria persona, l'ambiente, gli oggetti personali, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine

Attività'

- o Filastrocche e giochi sulle parti del corpo.
- o Giochi di simulazione relativi alla cura e al funzionamento del corpo umano
- o Eseguire percorsi seguendo le indicazioni date dall'insegnante.
- o Familiarizzare con alcune norme di sicurezza scolastica
- o Giochi di simulazione
- o Giochi di imitazione.
- o Giochi psicomotori per il controllo del proprio movimento
- o Giochi allo specchio
- o Esercizi per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale (motricità fine).
- o Giochi motori sulle relazioni topologiche e sui cambi di direzione.
- o Pratica di alcune norme igieniche.
- o Attività manipolative.
- o Attività di ritaglio, collage.
- o Attività motorie di equilibrio con piccoli attrezzi (palline, palle grandi, blocchi, birilli, cerchi) e oggetti
- o della quotidianità (piatti usa e getta, fogli di giornale, teli...).
- o Balli di gruppo.
- o Giochi per la percezione dello schema corporeo.
- o Utilizzo della gestualità per indicare posizioni/direzioni.

I DISCORSI E LE PAROLE

Competenze chiave europee

- Competenze sociali e civiche.
- Comunicazione nella madrelingua.
- Competenza digitale.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Comunicazione nelle lingue straniere.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.
- Imparare ad imparare.

Competenze trasversali

- ✓ Ascolto e di comprensione delle diverse opinioni.
- ✓ Riflessione e consapevolezza.
- ✓ Confronto e discussione
- ✓ Raccolta di informazioni.
- ✓ Valutazione critica
- ✓ Pianificazione e progettazione.
- ✓ Costanza e attenzione.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Sa esprimere agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Memorizza, rime, filastrocche e canzoncine.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie.

Obiettivi di apprendimento

1. Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione verbale.
2. Esprimere i propri bisogni in modo adeguato.
3. Formulare domande relativamente ad un'esperienza, propria o altrui, o ad una storia.

4. Identificare ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche.
5. Acquisire capacità di ascolto e comprensione.
6. Partecipare alla conversazione rispettando il turno della parola.
7. Abituarsi ad osservare e riflettere.
8. Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti.
9. Utilizzare parole nuove.
10. Memorizzare filastrocche, poesie e canzoncine.
11. Ascoltare e ripetere quanto ascoltato.

Attività

- o Definizione dei compiti di routine e predisposizione di un cartellone delle presenze
- o Poesie e filastrocche canti
- o Attività di circle - time
- o Allestimento di uno spazio per l'ascolto di racconti e narrazioni.
- o Ascolto di storie.
- o Giochi verbali
- o Narrazione di storie e realizzazione di cartelloni
- o Realizzazione di biglietti augurali.
- o Drammatizzazioni di storie
- o Lettura guidata di immagini finalizzata alla comprensione del testo scritto...
- o Analisi critica di messaggi grafici e visivi.
- o Interpretazione di vari ruoli attraverso il gioco simbolico.
- o Invenzione di storie.
- o Invenzione delle onomatopee con la voce.
- o Rielaborazioni verbali.
- o Rielaborazione verbale di storie in sequenze.
- o Giochi fonetici finalizzati a discriminare suoni iniziali/centrali/finali.
- o Giochi con nomi e rime.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Competenze chiave europee

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

Competenze trasversali

- ✓ Raccolta di informazioni.
- ✓ Riflessione e consapevolezza.
- ✓ Risoluzione personale di problemi.
- ✓ Collaborazione
- ✓ Fiducia negli altri.
- ✓ Valutazione critica
- ✓ Consapevolezza dell'importanza dell'arte e della creatività.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative.
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
- Esplora le potenzialità offerte dalla tecnologia.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo

Obiettivi di apprendimento

1. Scoprire la formazione dei colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari.
2. Sviluppare le tecniche di manipolazione.
3. Utilizzare con creatività i materiali a disposizione.
4. Acquisire abilità di motricità fine.
5. Sviluppare interesse per l'ascolto della musica.

6. Produrre suoni utilizzando voce, corpo, strumenti.

Attività

- o Giochi simbolici, giochi con travestimenti, di movimento libero e guidato su base musicale
- o Realizzazione del cartellone delle presenze e dei contrassegni personali.
- o Realizzazione di un puzzle del corpo.
- o Costruzione di un ritratto.
- o Ascolto di storie.
- o Giochi verbali
- o Realizzazione di doni e addobbi ispirati ai racconti natalizi ascoltati
- o Attività musicali e ritmiche Attività musicali e ritmiche.
- o Giochi di trasformazione dell'immagine del proprio viso.
- o Drammatizzazioni.
- o Realizzazione di maschere e addobbi di Carnevale.
- o Realizzazione di elaborati.
- o Realizzazione di biglietti augurali.
- o Drammatizzazione
- o Disegni liberi e scene strutturate.
- o Realizzazione di qualche elemento della strada.
- o Realizzazione di elaborati ispirati alle stagioni

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Competenze chiave europee

- Competenze sociali e civiche.
- Comunicazione nella madrelingua.
- Imparare ad imparare.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze trasversali

- ✓ Interazione positiva
- ✓ Valutazione critica.
- ✓ Individuazione di collegamenti e relazioni.
- ✓ Simbolizzazione di esperienze e concetti.
- ✓ Riflessione e problematizzazione di esperienze
- ✓ Riflessione e consapevolezza
- ✓ Raccolta di informazioni.
- ✓ Progettazione e pianificazione di un lavoro.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- Coglie trasformazioni naturali.

Obiettivi di apprendimento

1. Raggruppare, confrontare e ordinare oggetti;
2. Classificare in base a: colore, dimensione e forma;
3. Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra/sotto, avanti/dietro...
4. Riconoscere, individuare e riprodurre le forme geometriche;
5. Ordinare tre in sequenza immagini temporale.
6. Percepire le informazioni attraverso i sensi.

7. Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni.
8. Identificare le differenze tra il mondo vegetale e quello animale.
9. Associare l'alternanza del giorno e della notte con la successione dei giorni.
10. Individuare i principali aspetti delle stagioni.
11. Associare oggetti alle relative funzioni.

Attività

- o Esecuzione di percorsi.
- o Drammatizzazione sull'alternanza notte-dì.
- o Gioco delle corrispondenze tra momenti e attività della giornata.
- o Rappresentazione simbolica di relazioni causali e temporali (prima-dopo).
- o Lettura di immagini, esperienze di ascolto musicali, percorsi sonori.
- o Escursione nel giardino al fine di osservare, riconoscere e descrivere fenomeni.
- o Esperienze di trasformazione di materie prime in prodotti: uva-succo, mais-popcorn e mais- farinagialla, cotone-maglietta, lana-maglione.
- o Lettura di immagini.
- o Giochi liberi e guidati.
- o Analisi comparativa di immagini sui concetti di quantità (tanti-pochi).
- o Esperimenti sull'aria e sull'acqua.
- o Giochi di "magia".
- o Raggruppamenti e costruzione di insiemi in base ad un attributo
- o Attività musicali e ritmiche.
- o Conversazioni guidate.
- o Racconti e drammatizzazioni.
- o Giochi sui segnali stradali.

EDUCAZIONE CIVICA

Nucleo tematico:

SOCIALMENTE NOI/COMPRENDIAMOCI (Costituzione)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri sa confrontarsi e sostenere le proprie ragioni.
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti sa esprimerli in modo adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità.
- Pone domande su ciò che bene e male e si avvia ad una prima consapevolezza dell'esistenza dei diritti e doveri.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.

Obiettivi di apprendimento

1. Sviluppare la capacità di essere autosufficiente e sa chiedere aiuto.
2. Svolgere le proprie attività utilizzando materiali in modo appropriato.
3. Portare a termine una attività.
4. Aspettare il proprio turno.
5. Ascoltare e comprendere i messaggi di adulti e compagni.
6. Assumere comportamenti corretti per la cura di sé e della salute
7. Interagire nel gruppo rispettando le regole di convivenza.

Nucleo tematico:

VIVERE IN UN MONDO CHE CAMBIA/Cittadinanza Digitale (Sviluppo sostenibile - Cittadinanza Digitale)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.
- Riconosce più importanti segni della cultura e del territorio.
- Esplora l'ambiente.
- Si orienta nello spazio seguendo un percorso su indicazioni verbali.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

- Il bambino utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la supervisione dell'insegnante.

Obiettivi di apprendimento

1. Partecipare a giochi ed attività collaborando con i compagni.
2. Esplorare ed osserva l'ambiente, i fenomeni naturali e gli organismi viventi
3. Ordinare e raggruppare in base a dei criteri.
4. Rispettare gli esseri viventi e l'ambiente.
5. Muovere il mouse e alcuni tasti.
6. Utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.
7. Visionare immagini, documentari.
8. Partecipare ad attività di coding.

Attività

- Conversazioni libere e guidate.
- Gioco libero.
- Gioco organizzato.
- Giochi simbolici e di ruolo.
- Cicle time.
- Metodo e ricerca.
- Attività laboratoriali da svolgere a piccolo o grande gruppo.

Giornate a tema

Per l'organizzazione delle giornate educative e didattiche a tema come da calendarizzazione le docenti, terranno conto delle esigenze dei bambini in armonia con le loro necessità, organizzeranno attività che consentiranno l'acquisizione del senso civico.

VIAGGI DI ISTRUZIONE E USCITE DIDATTICHE

Gli insegnanti della scuola dell'infanzia delle sezioni degli Orsetti programmano una visita ai presepi interattivi di Caltagirone da effettuare nel mese di dicembre degli Orsetti e una visita ad una fattoria didattica e/o al parco divertimenti "Il pifferaio magico" di San Cataldo con le sezioni dei Pulcini, Orsetti e Tigrotti, da effettuare nel mese di maggio.

PROGETTI

I docenti della scuola dell'infanzia intendono promuovere la realizzazione di progetti rientranti

nell'ampliamento dell'offerta formativa.

Le insegnanti delle sezioni degli Orsetti dei Plessi Rodari/Vittorini propongono un progetto dal titolo "Conosciamoci danzando", con esperto esterno.

Si intende svolgere tale progetto nelle ore curricolari ed esclusivamente se c'è un numero di almeno 10 ore di intervento su ogni sezione espletate dall'esperto esterno.

Nel mese di giugno sarà espletato **il Progetto Estate** con i seguenti obiettivi:

- Sviluppare opportunità per conoscere contesti nuovi;
- Stimolare la fantasia e fare emergere capacità creative e personali;
- Garantire una condizione di serenità e armonia nello stare insieme;
- Utilizzare l'uso di varie tecniche espressive;
- Favorire il gioco motorio lavorando sull'agibilità dei bambini;
- Creare situazioni di ascolto.

Gli insegnanti si riservano di elaborare il progetto successivamente.

PROGRAMMAZIONE 5 ANNI

IL SE' E L'ALTRO

Competenze chiave europee

- Competenze sociali e civiche.
- Comunicazione nella madrelingua.
- Imparare ad imparare.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.

Competenze trasversali

- ✓ Collaborazione e
- ✓ Fiducia negli altri.
- ✓ Rispetto di norme che regolano i vari aspetti della vita sociale.
- ✓ Autonomia e responsabilità
- ✓ Ascolto e comprensione di opinioni diverse
- ✓ Comunicazione costruttiva.
- ✓ Valutazione di azioni.
- ✓ tolleranza e rispetto verso ogni forma di diversità.
- ✓ Autocontrollo emotivo

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini
- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre adeguato
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o

male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme

- Si orienta nella generalizzazione di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise
- Riconosce i più importanti segni della cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città

Obiettivi di apprendimento

1. Superare l'egocentrismo.
2. Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.
3. Argomentare le proprie opinioni con gli adulti e con i bambini.
4. Condividere con i compagni modalità reciproche di collaborazione e di aiuto.
5. Saper riconoscere e denominare il proprio nome e cognome.
6. Prendere coscienza delle proprie possibilità, capacità e interessi.
7. Acquisire una positiva percezione di sé e una maggiore sicurezza personale.
8. Esprimere e riconoscere esigenze, sentimenti e stati d'animo.
9. Riconoscere gli stati d'animo
10. Controllare gli stati d'animo in maniera adeguata all'età.
11. Gestire i conflitti, i contrasti e le frustrazioni.
12. Interagire attraverso modalità adeguate con adulti e coetanei
13. Rispettare adulti e coetanei
14. Riflettere su esperienze vissute e comportamenti.
15. Esprimere il proprio punto di vista.
16. Interiorizzare e rispettare le norme di vita comunitaria.
17. Rispettare le regole dei giochi di gruppo.
18. Acquisire autonomia nel gioco e nelle attività.
19. Avere cura e rispettare gli ambienti comuni
20. Avere cura delle proprie cose e degli oggetti comuni, utilizzare adeguatamente il materiale scolastico, riordinare.
21. Riflettere, distinguere e scegliere fra comportamenti giusti o sbagliati.
22. Conoscere e comprendere il significato delle principali festività religiose (Natale, Pasqua...).
23. Riflettere su alcune tematiche esistenziali
24. Comprendere e distinguere i ruoli familiari.
25. Conoscere la propria storia familiare e saper esporre le proprie tradizioni (abitudini).

26. Conoscere la realtà territoriale (luoghi, storie, tradizioni, segni del nostro tempo...).
27. Scoprire ambienti e culture diverse.
28. Riconoscere e accettare le diversità socio-culturali.
29. Partecipa alle attività proposte con fiducia nelle proprie capacità e con un'organizzazione adeguata.
30. Portare a termine incarichi e consegne.
31. Operare con gli eventi o le esperienze collocandoli nel presente passato o futuro.
32. Familiarizzare con alcune norme di sicurezza scolastica

Attività'

- o Drammatizzazione di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo.
- o Giochi finalizzati alla conoscenza e al rispetto reciproco.
- o Attività che prevedono la collaborazione tra i bambini.
- o Esperienze per far sperimentare l'interdipendenza positiva tra i bambini.
- o Individuazione delle regole necessarie a "star bene" in sezione.
- o Predisposizione di strumenti per misurare e incentivare l'adesione alle regole condivise.
- o Ascolto di narrazioni.
- o Gioco dei mimi, a squadre e di gruppo.
- o Costruzione collaborativa di cartelloni e addobbi.
- o Conversazioni guidate e condivisione di esperienze.
- o Ascolto e drammatizzazione di storie per la valorizzazione delle diversità.
- o Esperienze con materiale amorfo.
- o Conversazioni.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Competenze chiave europee

- Comunicazione nella madrelingua.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Imparare ad imparare.
- Competenze sociali e civiche.

Competenze trasversali

- ✓ Rispetto dei codici di comportamento.
- ✓ Attenzione e osservazione.
- ✓ Riflessione consapevole
- ✓ Autocontrollo.
- ✓ Saper raccogliere informazioni.
- ✓ Acquisizioni di informazioni.
- ✓ Autonomia e responsabilità.
- ✓ Graduale consapevolezza delle proprie potenzialità.
- ✓ Collaborazione
- ✓ Fiducia negli altri

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali ed in gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto

- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento

Obiettivi di apprendimento

1. Conoscere lo schema corporeo.
2. Localizzare e nominare parti e segmenti del viso (occhi, naso, narici, orecchie, capelli, bocca, denti, ciglia, sopracciglia) e del corpo (tronco, braccia, mani, dita, gomito, polso, gambe, piedi, ginocchio, caviglia) su di sé, l'altro e su un'immagine.
3. Rappresentare la figura umana in modo completo.
4. Rappresentare la figura umana in varie posizioni.
5. Riconoscere le percezioni sensoriali.
6. Saper utilizzare i 5 sensi: percezioni uditive (riconoscere e localizzare la fonte sonora, distinguere suoni alti- bassi, lenti - veloci, forti - deboli), tattili (caldo -freddo, bagnato - asciutto, liscio - ruvido, morbido - duro, pesante - leggero), olfattive (riconoscere odori), gustative (riconoscere sapori: dolce -amaro, aspro, salato), visive (riconoscere e denominare colori fondamentali e derivati, conoscere le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo).
7. Riconoscere e riprodurre alcune espressioni del viso (arrabbiato, impaurito, allegro, triste).
8. Affinare la coordinazione oculo - manuale (strappare, incollare, infilare, ritagliare, punteggiare, slacciare - allacciare, colorare entro i margini e in maniera omogenea, eseguire percorsi grafici e pregrafismi rispettando il sinistrogiro).
9. Utilizzare correttamente il mezzo grafico (impugnatura).
10. Raggiungere l'autonomia personale nelle varie operazioni pratiche: vestirsi spogliarsi, lavarsi - asciugarsi le mani, mangiare da solo, usare i servizi igienici, soffiarsi il naso, abbottonarsi, saper fare il nodo).
11. Riconoscere le differenze sessuali (maschio e femmina)
12. Conoscere la funzionalità di alcune parti del corpo.
13. Avere cura di sé e della propria igiene personale
14. Riconoscere segnali di benessere o malessere.
15. Conoscere lo spazio scolastico ed esplorarlo.
16. Superare la diffidenza verso alcuni cibi.
17. Promuovere atteggiamenti di curiosità e di ricerca nei confronti degli alimenti.
18. Esercitare la coordinazione motoria generale e segmentale: gattonare, rotolare, strisciare, correre, calciare, giocare con la palla: lanciare - afferrare, saltellare, saltare un ostacolo a piedi uniti, salire - scendere le scale alternando i piedi.
19. Sviluppare l'equilibrio statico e dinamico.
20. Svolgere giochi individuali e di gruppo usando materiale psicomotorio e rispettando le regole.

21. Muoversi ed orientarsi nello spazio scolastico e in giardino, spontaneamente e su consegna.
22. Riconoscere sx - dx su di sé
23. Adattare i propri movimenti agli altri e all'ambiente, modularli in maniera adeguata al contesto (camminare a ritmo, imitare andature).
24. Spogliarsi, lavarsi - asciugarsi le mani, mangiare da solo, usare i servizi igienici, soffiarsi il naso, abbottonarsi, saper fare il nodo).
25. Riconoscere le differenze sessuali (maschio - femmina).
26. Conoscere la funzionalità di alcune parti del corpo.
27. Avere cura di sé e della propria igiene personale
28. Riconoscere segnali di benessere o malessere.
29. Conoscere lo spazio scolastico ed esplorarlo.
30. Superare la diffidenza verso alcuni cibi.
31. Promuovere atteggiamenti di curiosità e di ricerca nei confronti degli alimenti.
32. Esercitare la coordinazione motoria generale e segmentale: gattonare, rotolare, strisciare, correre, calciare, giocare con la palla: lanciare - afferrare, saltellare, saltare un ostacolo a piedi uniti, salire - scendere le scale alternando i piedi.
33. Sviluppare l'equilibrio statico e dinamico.
34. Svolgere giochi individuali e di gruppo usando materiale psicomotorio e rispettando le regole.
35. Muoversi ed orientarsi nello spazio scolastico e in giardino, spontaneamente e su consegna.
36. Riconoscere sx - dx su di sé
37. Adattare i propri movimenti agli altri e all'ambiente
38. Filastrocche e giochi sulle parti del corpo.

Attività'

- o Giochi di simulazione relativi alla cura e al funzionamento del corpo umano
- o Eseguire percorsi seguendo le indicazioni date dall'insegnante.
- o Giochi di equilibrio e di velocità nel movimento.
- o Giochi di imitazione.
- o Giochi psicomotori per il controllo del proprio movimento
- o Giochi allo specchio
- o Realizzazione di percorsi motori e successiva rielaborazione grafica.
- o Esercizi per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale (motricità fine).
- o Giochi motori sulle relazioni topologiche e sui cambi di direzione.

- o Pratica di alcune norme igieniche.
- o Attività manipolative.
- o Attività di ritaglio, collage.
- o Attività motorie di equilibrio con piccoli attrezzi (palline, palle grandi, blocchi, birilli, cerchi) e oggetti della quotidianità (piatti usa e getta, fogli di giornale, teli...).
- o Balli di gruppo.
- o Giochi per la percezione dello schema corporeo.
- o Utilizzo della gestualità per indicare posizioni/ direzioni.

I DISCORSI E LE PAROLE

Competenze chiave europee

- Competenze sociali e civiche.
- Comunicazione nella madrelingua.
- Competenza digitale.
- Consapevolezza ed espressione culturale.
- Comunicazione nelle lingue straniere.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità.
- Imparare ad imparare.

Competenze trasversali

- ✓ Ascolto e di comprensione delle diverse opinioni.
- ✓ Riflessione e consapevolezza.
- ✓ Confronto e discussione
- ✓ Raccolta di informazioni.
- ✓ Valutazione critica
- ✓ Pianificazione e progettazione.
- ✓ Costanza e attenzione.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.

- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse.
- Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi.

Obiettivi di apprendimento

1. Pronunciare tutti i suoni e fonemi della lingua italiana.
2. Formulare frasi sintatticamente completi.
3. Comprendere i messaggi e le consegne orali.
4. Avere un linguaggio adeguato alle esperienze e agli apprendimenti.
5. Formulare le prime preposizioni di tipo ipotetico.
6. Argomentare le proprie opinioni con gli adulti e con i bambini.
7. Esporre la propria storia familiare
8. Esprimere esigenze, sentimenti e stati d'animo attraverso il linguaggio verbale.
9. Memorizzare e ripetere poesie e filastrocche.
10. Scoprire e riconoscere le rime.
11. Partecipare con sicurezza a giochi fonologici e metalinguistici.
12. Riflettere e fare ipotesi sul significato delle parole.
13. Esprimersi verbalmente all'interno di drammatizzazioni.
14. Ascoltare per un tempo adeguato all'età.
15. Ascoltare una storia e rielaborarla verbalmente in modo autonomo.
16. Sviluppare autonomamente brevi racconti o storie.
17. Sviluppare l'attitudine a fare domande e rispondere in modo appropriato.
18. Relazionarsi con il gruppo utilizzando il linguaggio verbale.
19. Progettare giochi ed attività negoziando regole con i coetanei.
20. Sperimentare lingue diverse.
21. Riconoscere e riprodurre alcuni suoni della lingua inglese con corretta pronuncia.
22. Conoscere e memorizzare alcuni vocaboli della lingua inglese.
23. Sperimentare diverse forme di espressione linguistica (oralità-scrittura).
24. Discriminare la simbologia numero-lettera.
25. Riconoscere e riprodurre per iscritto il proprio nome.
26. Dimostrare curiosità ed interesse verso il mondo della lingua scritta.
27. Discriminare la forma delle lettere in stampato maiuscolo ed associare il suono corrispondente.

28. Sviluppare l'interesse e l'amore per la lettura e il libro.

Attività'

- o Definizione dei compiti di routine e predisposizione di un cartellone delle presenze
- o Poesie e filastrocche canti
- o Attività di circle - time
- o Allestimento di uno spazio per l'ascolto di racconti e narrazioni.
- o Ascolto di storie.
- o Giochi verbali
- o Narrazione di storie e realizzazione di cartelloni
- o Realizzazione di biglietti augurali.
- o Drammatizzazioni di storie
- o Lettura guidata di immagini finalizzata alla comprensione del testo scritto...
- o Analisi critica di messaggi grafici e visivi.
- o Interpretazione di vari ruoli attraverso il gioco simbolico.
- o Invenzione di storie.
- o Invenzione delle onomatopee con la voce.
- o Rielaborazioni verbali.
- o Rielaborazione verbale di storie in sequenze.
- o Giochi fonetici finalizzati a discriminare suoni iniziali/centrali/finali.
- o Giochi con nomi e rime.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Competenze chiave europee

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

Competenze trasversali

- ✓ Raccolta di informazioni.
- ✓ Riflessione e consapevolezza.
- ✓ Risoluzione personale di problemi.
- ✓ Collaborazione
- ✓ Fiducia negli altri.
- ✓ Valutazione critica
- ✓ Consapevolezza dell'importanza dell'arte e della creatività.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti.

Obiettivi di apprendimento

1. Usare la gestualità, mimare.
2. Drammatizzare semplici storie e racconti assumendo ruoli diversi.
3. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione.
4. Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e le attività manipolative.
5. Produrre rappresentazioni grafiche su consegna e spontaneamente.
6. Rappresentare graficamente e verbalizzare le esperienze vissute.
7. Manipolare o modellare e trasformare pongo, creta, das ...
8. Apprendere ed utilizzare correttamente le tecniche (stampa, frottage, pittura mosaico...) e i mezzi espressivi.
9. Percepire gradazione, accostamenti e mescolanze di colori.
10. Colorare, su consegna, rispettando i colori reali.
11. Collocare correttamente gli elementi raffigurati nello spazio foglio.
12. Esercitare la capacità di osservazione.
13. Guardare con interesse la realtà circostante per ricavarne informazioni da utilizzare nelle varie attività espressive.
14. Raffigurare forme ed elementi dell'ambiente naturale.
15. Portare a termine e curare il proprio lavoro.
16. Raggiungere una adeguata precisione e coordinazione nelle attività grafiche, espressive e manipolative.
17. Elaborare un progetto e saperlo realizzare.
18. Osservare e apprezzare le opere d'arte
19. Sviluppare il senso estetico e il piacere del bello
20. Ispirarsi a un'opera d'arte e riprodurla utilizzando materiali diversi.
21. Ascoltare musica di vario tipo.
22. Affinare la percezione uditiva.
23. Utilizzare la voce, il corpo e gli oggetti per produrre e riprodurre suoni.
24. Percepire, discriminare e riprodurre ritmi diversi.
25. Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive.
26. Usare la voce collegandola alla gestualità, il ritmo e al movimento.
27. Sperimentare l'uso di alcuni strumenti musicali.

Attività'

- o Giochi simbolici, giochi con travestimenti, di movimento libero e guidato su base musicale.
- o Realizzazione del cartellone delle presenze e dei contrassegni personali.
- o Realizzazione di un puzzle del corpo.
- o Costruzione di un ritratto.
- o Allestimento di uno spazio per l'ascolto di racconti e narrazioni.
- o Ascolto di storie.
- o Giochi verbali
- o Realizzazione di addobbi.
- o Drammatizzazioni.
- o Attività musicali e ritmiche.
- o Giochi di trasformazione dell'immagine del proprio viso.
- o Realizzazione di elaborati.
- o Realizzazione di biglietti augurali.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Competenze chiave europee

- Competenze sociali e civiche.
- Comunicazione nella madrelingua.
- Imparare ad imparare.
- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità.
- Consapevolezza ed espressione culturale.

Competenze trasversali

- ✓ Interazione positiva
- ✓ Valutazione critica.
- ✓ Individuazione di collegamenti e relazioni.
- ✓ Simbolizzazione di esperienze e concetti.
- ✓ Riflessione e problematizzazione di esperienze
- ✓ Riflessione e consapevolezza
- ✓ Raccolta di informazioni.
- ✓ Progettazione e pianificazione di un lavoro.

Traguardi per lo sviluppo della competenza

- Raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; opera con i numeri; conta
- Utilizza semplici simboli per registrare; compie misurazioni mediante semplici strumenti nonconvenzionali.
- Colloca nello spazio se stessi, oggetti, persone; si orienta nel tempo della vita quotidiana; colloca nel tempo eventi del passato recente e formula riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.
- Individua le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.
- Osserva il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.
- Pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- Esplora e individua le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.
- Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze

Obiettivi di apprendimento

1. Osservare oggetti, fare confronti diretti
2. Classificare e ordinare secondo criteri diversi: per colore, forma, grandezza, spessore, fino a 3 attributi.
3. Confrontare quantità.
4. Classificare oggetti in base ad una/due proprietà.
5. Riconoscere denominare insiemi (concetti di appartenenza e non appartenenza, insieme vuoto ed unitario).
6. Utilizzare semplici simboli convenzionali per effettuare registrazioni.
7. Raccogliere dati su sé stessi e sul mondo circostante e organizzarli in semplici istogrammi o tabelle.
8. Comprendere ed usare i connettivi logici "e", "o", "non".
9. Eseguire strutture ritmiche di 2 elementi (oggetti, colori, forme, figure...).
10. Stabilire associazioni logiche.
11. Riconoscere analogie e differenze fra oggetti/animali/persone.
12. Produrre semplici congetture di causa - effetto.
13. Operare seriazioni in ordine crescente e decrescente.
14. Individuare ed illustrare le fasi di una semplice procedura (algoritmi).
15. Formulare, in situazioni problematiche poste dal vissuto, la soluzione da raggiungere (problemini).

MISURA

16. Porre in corrispondenza gli elementi di due insiemi (maggiore e minore, uguali ed equipotenti), ed utilizzare i relativi simboli.
17. Percepire la numerosità degli insiemi costruiti.
18. Associare il simbolo numerico alla quantità e viceversa (da 1 a 9).
19. Riconoscere e denominare le dimensioni (grande - medio - piccolo, alto - basso, lungo - corto, largo - stretto, spesso - sottile -
20. Intuire la progressione numerica, contare oggetti e contare per contare.
21. Riconoscere le quantità con il corpo (dita).
22. Utilizzare simboli per eseguire registrazioni.
23. Raccogliere dati, organizzarli in semplici istogrammi.
24. Usare unità di misura arbitrarie per misurare o pesare oggetti (regoli, righe, bilance basculanti...)

SPAZIO

25. Riconoscere, applicare e denominare i concetti topologici usando il proprio corpo, gli altri e gli oggetti (dentro - fuori, sopra - sotto, lontano - vicino, aperto - chiuso, primo - ultimo, in mezzo - al centro tra, davanti a, dietro a).

26. Orientarsi correttamente nello spazio scolastico interno ed esterno.
27. Collocare sé stesso in base a concetti di lateralità.
28. Esprimersi graficamente sul foglio rispettando l'ordine spaziale.
29. Eseguire percorsi grafici ed individuare labirinti.
30. Riconoscere, denominare e discriminare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.
31. Discriminare il campo e il confine delle forme.
32. Riconoscere ed usare i blocchi logici di Dienes individuandone le proprietà (forma, spessore, grandezza).
33. Effettuare e riprodurre un percorso, verbalizzando le relazioni spaziali.
34. Eseguire percorsi motori su consegna verbale e seguendo una successione temporale.
35. Riconoscere l'orientamento spaziale di figure.
36. Denominare correttamente immagini da sx a dx, dall'alto in basso.

TEMPO

37. Ricostruire successioni cronologiche a 4 tempi verbalizzare.
38. Osservare semplici regolarità nella vita quotidiana.
39. Distinguere e riconoscere concetti temporali riferiti ad esperienze concrete e vissute (le fasi dell'aggiornata, passato - presente, prima - ora - dopo).
40. Avviarsi al concetto di tempo ciclico (giorno-notte, i giorni, la settimana, le stagioni).
41. Collocare e ordinare eventi nel tempo.
42. Prevedere l'andamento di un gioco, di una storia, di un'azione.
43. Ricostruire la propria storia personale utilizzando fonti diverse.

NATURA

44. Osservare e sperimentare trasformazioni della materia con operazioni concrete: modellare, spezzare, tagliare, schiacciare, sbriciolare.
45. Esplorare e manipolare materiali come: acqua, farina, sale, sabbia, sughero, tempere, legno, plastica, vetro.
46. Conoscere ed esplorare la realtà circostante con l'utilizzo dei sensi.
47. Sperimentare colorazioni e semplici miscugli.
48. Osservare le differenze fra un vivente (seme che germoglia) e un non vivente (sasso).
49. Giocare con l'acqua e gli oggetti evidenziando quali galleggiano, quali affondano.
50. Conoscere il corpo umano e scoprire le differenze con gli altri esseri viventi.
51. Coltivare semi in situazioni diverse (con la luce/senza luce, con acqua/senza acqua...) formulare ipotesi sulla crescita dei semi nelle varie situazioni.
52. Riconoscere le caratteristiche stagionali: cogliere, confrontare e registrare le trasformazioni naturali.

53. Compiere osservazioni meteorologiche (sereno, nuvoloso, piovoso, ventoso...) e registrarle usando simboli convenuti.

Attività

- o Esecuzione di percorsi.
- o Simbolizzazione iconografica degli spazi dell'aula-sezione.
- o Realizzazione della mappa della propria aula-sezione.
- o Drammatizzazione sull'alternanza notte-dì.
- o Rappresentazione simbolica di relazioni causali e temporali (prima-dopo-infine).
- o Lettura di immagini, esperienze di ascolto musicali, percorsi sonori.
- o Escursione nel giardino al fine di osservare, riconoscere e descrivere fenomeni.
- o Esperienze di trasformazione di materie prime in prodotti.
- o Lettura di immagini.
- o Drammatizzazione di storie.
- o Giochi liberi e guidati.
- o Raccolta diretta e indiretta di informazioni.
- o Analisi comparativa di immagini sui concetti di quantità (tanti-pochi/niente-nessuno).
- o Esperimenti sull'aria e sull'acqua.
- o Giochi di "magia".
- o Raggruppamenti e costruzione di insiemi in base ad un attributo
- o Attività musicali e ritmiche.
- o Conversazioni guidate.
- o Racconti e drammatizzazioni.
- o Rielaborazioni grafiche.
- o Indagine statistica, tabulazione dei dati, rappresentazione grafica e quantificazione.

Educazione Civica

Nucleo tematico **SOCIALMENTE NOI** **(COSTITUZIONE)**

Traguardi di sviluppo delle competenze

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri; sa confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Obiettivi'

1. Controlla le proprie emozioni
2. Esprime i propri bisogni, esperienze, gusti e opinioni in modo appropriato, utilizzando diversi linguaggi
3. E'consapevole dei propri diritti e doveri

Nucleo tematico **COMPRENDIAMOCI** **(COSTITUZIONE)**

Traguardi di sviluppo delle competenze

- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo adeguato.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre
- Riconosce più importanti segni della cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici

Obiettivi'

1. Dimostra fiducia nelle proprie capacità affrontando serenamente situazioni nuove ed esperienze diverse.
2. Accetta le opinioni e le idee degli altri e la diversità.
3. Riconosce l'autorità dell'adulto
4. Assume incarichi e pota a termine una attività.

Nucleo tematico **VIVERE IN UN MONDO CHE CAMBIA** **(SVILUPPO SOSTENIBILE)**

Traguardi di sviluppo delle competenze

- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- È curioso, esplorativo, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
- Opera con i numeri ed esegue le prime misurazioni.
- Matura i concetti topologici.
- Pone domande su ciò che bene e male e si avvia ad una prima consapevolezza della esistenza di diritti e doveri e delle regole del vivere insieme.
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari.

Obiettivi

1. Esplora e osserva con curiosità e attenzione l'ambiente, i fenomeni naturali e gli organismi viventi.
2. Formula semplici ipotesi sulla base delle informazioni acquisite.
3. Rispetta gli esseri viventi e l'ambiente naturale.
4. Comprende i danni causati dall'inquinamento.
5. Acquisisce comportamenti di cura e di rispetto dell'ambiente (differenziare, riciclare, riutilizzare)
6. Acquisisce comportamenti corretti e responsabili come utente della strada e nelle simulazioni di situazioni di pericolo.

VIVERE IN UN MONDO CHE CAMBIA (CITTADINANZA DIGITALE)

Traguardi di sviluppo delle competenze

- Il bambino utilizza le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante

Obiettivi'

1. Utilizza il computer per svolgere attività:
2. Giochi interattivi, elaborazioni grafiche.
3. Utilizza mouse e tastiera.
4. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica
5. Esegue percorsi di coding.

Attività

- Giochi di Regole per vivere bene a scuola, in strada, nel territorio
- Laboratori da svolgere a piccolo o grande gruppo
- Conversazioni libere e guidate
- Gioco libero

- Gioco organizzato
- Giochi simbolici e di ruoli
- Circle time
- L'esplorazione e la ricerca

VIAGGI DI ISTRUZIONE E USCITE DIDATTICHE

Gli insegnanti della scuola dell'infanzia delle sezioni dei Tigrotti programmano una visita ai presepi interattivi di Caltagirone da effettuare nel mese di dicembre e una visita ad una fattoria didattica e/o al parco divertimenti "Il pifferaio magico" di San Cataldo, da effettuare nel mese di maggio.

PROGETTI

I docenti delle sezioni dei Tigrotti dei due plessi della scuola dell'infanzia intendono promuovere la realizzazione di un progetto rientrante nell'ampliamento dell'offerta formativa dal titolo "Hello children", con esperto esterno.

L'insegnante Luigia Luisa Vivacqua, docente di sostegno nella sezione dei Tigrotti Blu del plesso Rodari propone il progetto dal titolo "Ma che musica maestro", con esperto esterno.

Si intende svolgere tali progetti nelle ore curricolari ed esclusivamente se c'è un numero di almeno 10 ore di intervento su ogni sezione espletate dall'esperto esterno.

Nel mese di giugno sarà espletato **il Progetto Estate** con i seguenti obiettivi:

- Provare piacere nel movimento e nelle diverse forme di attività e destrezza, in giochi individuali e di gruppo
- Provare piacere nei giochi organizzati all'aperto e in spazi chiusi
- Cooperare per un obiettivo comune
- Star bene con gli altri
- Essere curiosi ed esplorativi
- Ascoltare e comprendere narrazioni, raccontare e inventare storie
- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi
- Lasciarsi condurre in nuove esperienze

Gli insegnanti si riservano di elaborare il progetto successivamente.

GIORNATE A TEMA

Per l'organizzazione delle giornate educative e didattiche a tema gli insegnanti delle sezioni dei Pulcini, degli Orsetti e dei Tigrotti svolgeranno, in tali giornate, attività che consentiranno l'acquisizione del senso civico, tenendo conto delle esigenze dei bambini e della loro età anagrafica.

METODOLOGIA sezz. Pulcini, Orsetti e Tigrotti

La scuola dell'infanzia è un luogo ricco di esperienze, scoperte, rapporti, che segnano profondamente la vita di tutti coloro che ogni giorno vi sono coinvolti, infatti riconoscendo la centralità dei bambini essa si pone come un ambiente educativo, rispettoso della loro età, dei loro tempi di apprendimento e della loro unicità. Pertanto la metodologia concordata, in modo unitario da noi insegnanti, per operare nella scuola dell'infanzia in modo consapevole, incisivo e verificabile si fonda su alcuni elementi fondamentali:

- *La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e dei materiali*
- *La valorizzazione della vita di relazione*
- *La valorizzazione del gioco quale risorsa privilegiata di apprendimento e relazioni,*
- *La ricerca/azione e l'esplorazione, leve indispensabili per favorire la curiosità, la costruzione, la verifica delle ipotesi e la formazione di abilità di tipo scientifico.*
- *Il dialogo continuo, utile per un confronto, uno scambio, un arricchimento reciproco e sviluppo del senso critico.*
- *L'utilizzo del problem solving*
- *Il lavoro di gruppo e le attività laboratoriali*
- *Le uscite, le gite e le esperienze al di fuori della scuola*

LA VALUTAZIONE DEGLI ALUNNI

Sezz. Pulcini, Orsetti e Tigrotti

La verifica del progetto educativo e degli obiettivi programmati, sarà effettuata alla fine di ogni UDA in sede di consiglio di intersezione. Tale verifica scaturirà dall'osservazione diretta, durante le attività organizzate e spontanee, dai comportamenti del bambino, dalle conversazioni individuali e di gruppo, dalla lettura di: elaborati individuali e collettivi, schede strutturate, quaderni operativi. Per rilevare le competenze sviluppate dai bambini ed effettuare la valutazione intermedia e finale degli alunni, si utilizzeranno le griglie già presenti sul registro Argo, apportando eventuali e

opportune modifiche.

Valutazione e verifica saranno un momento di confronto e di riflessione per gli insegnanti e costituiranno un'occasione per mettersi in discussione e trasformare gli errori in crescita professionali.