

TRA IL DIRE E IL FARE C'E' DI MEZZO IL GIOCARE



Anno scolastico 2017/2018
SCUOLA DELL'INFANZIA STATALE
ELEONORA CANTAMESSA
I.C. TRESORE BALNEARIO

PREMESSA

Tra i 3 e 5 anni i bambini imparano una infinità di cose proprio perché il loro approccio al mondo è giocoso e attivo. È giocando e facendo che i bambini imparano comportamenti, espressioni linguistiche, imparano a capire le diverse situazioni, le diverse persone ed a interpretare ciò che succede intorno a loro.

La scuola dell'Infanzia dovrebbe avere certe caratteristiche e dovrebbe dare certe garanzie: **ci sono attività strutturate, durante le quali i bambini imparano a organizzarsi, a fare, imparano a esprimersi; ma ci sono momenti di maggiore autonomia dove inventano, propongono, percorrono gli spazi e ne prendono il possesso.** Questo significa offrire ai bambini l'opportunità di sperimentare dimensioni percettive, intellettive, affettive e le conoscenze attraverso il gioco ed il materiale didattico.

La scelta dei materiali da proporre deve prevedere in modo equilibrato giocattoli di tipo cognitivo e materiale affettivo-sensoriale.

Il gioco cognitivo (intellettivo e motorio) è un'attività preordinata, preparatoria alle forme di ragionamento, all'apprendimento di regole, quindi è più operazioni di tipo esecutivo che inventivo – liberatorio.

Il gioco affettivo-relazionale conduce alla sfera delle emozioni.

Da una scelta intenzionale ed equilibrata nascono possibilità di esperienze complesse che stimolano competenze ed affettività molteplici.

IL GIOCO E' L'ATTIVITA' PRINCIPALE DEL BAMBINO

- Divertimento
- Esplorazione del mondo e scoperta di sé
- Esercizio delle capacità individuali
- Occasione di apprendimento
- Attività liberatoria di emozioni come: paura, rabbia, gioia, tristezza
- Fantasticare

**Il giocattolo e' lo strumento che usa per
giocare**

METODOLOGIA

Si cercherà di rispondere, nella progettazione e nell'attuazione degli interventi, ai fondamentali **bisogni del bambino (socialità - esplorazione - costruzione - movimento - avventura – fantasia - creatività...)** attraverso **l'esperienza diretta, l'analisi, la costruzione, il gioco**. Attraverso il gioco simbolico e l'utilizzo di materiali poveri che si prestano ad un uso creativo, cognitivo e motorio, il bambino ha la possibilità di esprimere la sua fantasia, la sua capacità di stupirsi, di meravigliarsi, di esplorare, toccare, di raccontare attraverso i gesti e le parole di sé agli altri. L'attività ludica in questo progetto è lo strumento che, coadiuvato dalla verbalizzazione e dalla verifica del vissuto, conduce il bambino, nel rispetto dei suoi tempi, interessi e modalità d'apprendimento, al raggiungimento di obiettivi cognitivi, spaziali, topologici, di relazione e coordinazione.



GIOCO

INPUT
GENERATIVO:
CHE COSA PORTI
NELLA TUA
VALIGIA?

EMOZIONI IN gioco

PAURA
RABBIA,
TRISTEZZA,
GIOIA.

RACCONNTARE CON LA VOCE
RAPPRESENTARLA CON IL CORPO
RIELABORARE GRAFICAMENTE
È trasversale nel curriculum
implicito ed esplicito.

I GIOCHI DI UNA VOLTA

ATTRAVERSO LA
TESTIMONIANZA DEI NONNI E
DEI GENITORI I BAMBINI
IMPARERANNO A COSTRUIRE ED
USARE I GIOCHI DI UN TEMPO...

I GIOCHI MOTORI: LA CORSA CON I
SACCHI, LA CAMPANA, IL TIRO ALLA FUNE
COSRUZIONE DI GIOCHI: LE TROTTOLE, LE
BIGLIE...

I giochi motori

GIOCHI DAL MONDO

I GENITORI CHE PROVENGONO FA LUOGHI
DIVERSI PROVANO AD INSEGNARCI I GIOCHI
DELLA LORO INFANZIA ED A REALIZZARE I
GIOCATTOLE CARATTERISTICI DEI LORO PAESI
CON IL SUPPORTO DELMEDIATORE CULTURALE..
REALIZZARE GIOCHI MULTICULTURALI.

GIOCO DI PAROLE

GIOCHI DI ASCOLTO, GIOCHI SUL
RITMO,
RIME, FILASTROCCHHE, NARRAZIONE E
DRAMMATIZZAZIONE.

E' trasversale nel
curriculum implicito
ed esplicito

EMOZIONI IN GIOCO DILLO CON LA VOCE

Ivana Simonelli

Le emozioni sono trattate dal punto di vista ludico, creativo, con un approccio informale (nel momento in cui si verificherà l'episodio emotivo) e formale (con esperienze operative).

La parola e il corpo sono i mezzi attraverso i quali si possano esprimere, condividere e accogliere pensieri ed emozioni.

Intervento per l'individuazione, l'espressione e la legittimazione delle emozioni:

1. Mi sembra che tu sia... (felice, triste, arrabbiato...)
2. Forse stai pensando...(che sei stato proprio bravo...,che un tuo compagno non si è comportato bene con te....) **aiuta a capire l'emozione**
3. Hai ragione di sentirti... (felice, triste, arrabbiato...) se stai pensando (che sei stato proprio bravo...,che un tuo compagno non si è comportato bene con te....) **leggittimazione.**
4. Spiegazione a (fornire al bambino una spiegazione/elaborazione rispetto l'accaduto) **di che cosa hai bisogno? aiutiamo a rielaborare**
5. La prossima volta che ti senti...(felice, triste, arrabbiato...) dimmelo con la voce alternativa, **coping comunicativo.**

Linguaggio espressivo

Linguaggio verbale Linguaggio non verbale

REFENZIALITA'

**Denominare
oggetti e persone,
In modo preciso ed
efficace**

FONETICO – FONOLOGICO

**Giochi d'ascolto
Giochi sul ritmo (parole
lunghe,
Parole corte
Rime
Filastrocche**

ATTENZIONE AL LINGUAGGIO

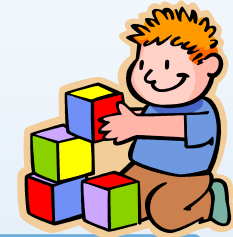
**prestare
attenzione durante
la lettura di storie**

NARRATIVO

**Capacità narrativa del
bambino soffermandosi
sulla parte iniziale,
l'evento, lo svolgimento
e conclusione di un
racconto.**

DRAMMATIZZAZIO NE

Logicamente



In questi ultimi anni pedagogisti ed insegnanti hanno rilevato lo scarso interesse degli alunni per la matematica. Le cause possono essere diverse: familiari, sociali, scolastiche.

Nella Scuola dell'Infanzia spesso i bambini sono stimolati in attività linguistiche e grafico-pittoriche e meno sollecitati in attività psicomotorie e logiche.

Potenziare il pensiero matematico del bambino vuol dire dare la possibilità al bambino di adattare le proprie azioni e il proprio ritmo a quello dei compagni, cioè mettersi in sintonia con gli altri. Inoltre attraverso azioni motorie si sviluppano:

- le categorie temporali (prima – dopo - mentre)
- il controllo del corpo in relazione agli altri, allo spazio , agli oggetti.
- Il controllo del corpo facilita l'interiorizzazione dello schema corporeo, la proiezione e la conoscenza.

Nei bambini di 3/4 anni le abilità motorie sono da costruire attraverso esperienze e giochi liberi e strutturati; mentre nei bambini di 5 anni le abilità sono acquisite, ma devono essere potenziate, consolidate e rielaborate.

LOGICAMENTE

Destinatari: bambini
Di 3/4/5 anni

Tempi:
ottobre/maggio

Schema corporeo

tempo

spazio

ritmo

Relazioni
sociali

Attività di coordinazione
motoria:

Simultaneità
contemporaneità

Proiezione del corpo
Nello spazio

lanci

Correre- saltellare-
strisciare-gattonare

la partizione dello spazio
rispetto al proprio corpo

la collocazione del
proprio corpo nello spazio

conteggio

Percorso operativo	Input generativo	Tempi Spazi		Attività di sviluppo
<p>logicamente Bambini di 3 anni</p>	<p>Esperienze corporee per:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire/ Conoscere/Percepire il proprio corpo ▪ Gli schemi motori di base ▪ Coordinazione dinamico generale 	<p>Ottobre/ maggio</p>	<p>Tutti gli spazi disponibili</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Attività ludiche regolate dalle varianti spazianti: sopra/sotto....vicino/lontano... dentro/fuori...alto/basso <ol style="list-style-type: none"> 1. Corsa 2. Giochi di forza 3. Giochi a coppia e a squadra 4. Giochi di equilibrio 5. Giochi con palle 6. Percorsi semplici 7. Giochi di rotolamento 8. Giochi senso-percettivi 9. Giochi con comandi 10. Lanci

Percorso operativo	Input generativo	Tempi Spazi		Attività di sviluppo
<p>logicamente Bambini di 4 anni</p>	<p>Esperienze corporee per potenziare :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La forza • La misura • La distanza • I lanci • Il ritmo • Coordinazione oculo-segmentaria • Equilibrio posturale statico e dinamico 	<p>Ottobre/ maggio</p>	<p>Tutti gli spazi disponibili</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lanciarsi la palla e dire il proprio nome • Lancio della palla contro il muro senza farla cadere e contare quante volte l'abbiamo presa • Lancio dei tappi • Il tunnel lanciando la palla tra le gambe del compagno che si ha alle spalle • Tiro al bersaglio • Lancio delle figurine • Giavellotto • Frisbee • La bicicletta a coppia • Il gioco del mondo • Azioni ritmiche con il corpo, inventando e riproducendo ritmi • Salto alla corda • Associare gesti motori a segni differenti (es. 1 cerchio battere le mani, 2 cerchi battere i piedi...) • Costruire semplici ritmi

Percorso operativo	Input generativo		Tempi Spazi	Attività di sviluppo	
<p style="text-align: center;">logicamente Bambini di 5 anni</p>	<p>Esperienze corporee per acquisire le conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempo • Ritmo 		<p>Ottobre/ maggio</p>	<p>Tutti gli spazi disponibili</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Palleggi con il conteggio • Lancio della palla a terra senza perdere il suo controllo • Passarsi la palla ripetendo filastrocche e battendo il ritmo • In cerchio i bambini propongono ritmi diversi , utilizzando bastoncini • Ritmi con le mani • Ritmo con il tamburo ,con i piatti • Ritmo e pausa • Rappresentiamo graficamente il ritmo, la pausa • Il gioco del mondo e i giorni della settimana • Danza • Riproduzione del ritmo a livello motorio/ grafico e con gli strumenti musicali
	<ul style="list-style-type: none"> • spazio 	<p>Davanti/dietro Sopra/sotto Dentro/fuori Lateralizzazione Forza Misura Distanza</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Tiro alla fune • Trascinare un compagno • Lancio di oggetti diversi con diverso peso • Sollevare pesi con la carrucola • Gioco della diga • Gioco della strega • Gioco della fotografia • Gioco dei mattoni • Gioco della bandierina • Giochi di respirazione •attività più specifiche saranno individuate, dopo aver stabilito le abilità dei bambini e le abilità da potenziare....



Educare alla cittadinanza

Significa scoprire gli altri, i loro bisogni e la necessità di gestire la vita quotidiana attraverso regole condivise che si definiscono attraverso le relazioni, il dialogo, l'espressione del proprio pensiero, l'attenzione al punto di vista dell'altro, il primo riconoscimento dei diritti e dei doveri; significa porre le fondamenta di un abito democratico, eticamente orientato, aperto al futuro e rispettoso dell'ambiente, degli altri e della natura. Non abbiamo definito un curriculum esplicito, con una serie di contenuti, conoscenze e abilità, ma intendiamo far vivere la cittadinanza attraverso la quotidianità del curriculum implicito armonicamente integrato nel progetto educativo e didattico.

**PROGETTI PER AMPLIARE
IL PIANO DI OFFERTA FORMATIVA**

ACCOGLIENZA

SCUOLA SICURA

NATALE E SOLIDIERALITA'

MUSICA

BIBLIOTECA

PSICOMOTRICITA'

CONTINUITA'

USCITE SUL TERRITORIO

RELIGIONE

ALTERNATIVA

SONNO

PROGETTO ACCOGLIENZA

L'ingresso alla scuola dell'infanzia per il bambino è una tappa importante, per il genitore significa riconoscere al figlio esigenze relazionali e comunicative più ampie.

Tutto ciò provoca ansia e preoccupazione soprattutto nei genitori, sia per gli aspetti di vita pratica, sia per il coinvolgimento affettivo ed emotivo al momento del distacco.

Percorso operativo	contenuti	Tempi
<p>DESTINATARI: bambini di 3/4/5 anni</p> <p>FINALITA'</p> <ul style="list-style-type: none">• rendere piacevole l'ingresso o il ritorno del bambino a scuola.• Favorire la graduale comprensione dei ritmi della vita scolastica• Consentire una crescente autonomia nell'uso degli spazi scolastici e dei materiali scolastici	<p>Il nostro progetto prevede:</p> <p>Open day nel mese di gennaio con la consegna ai genitori delle linee essenziali del ptof, proiezione di fotografie per far conoscere la giornata scolastica e visita agli ambienti.</p> <p>Un incontro informativo con i genitori dei nuovi iscritti nel mese di giugno, e distribuzione del Fascicolo Informativo (regolamento).</p> <p>Uno o più giorni di apertura della scuola ai bambini nuovi iscritti e ai loro genitori alla fine dell'anno scolastico precedente l'inserimento.</p> <p>Un inserimento graduale, condiviso dai genitori, come risposta alle esigenze, al bisogno di sicurezza e d'identificazione del bambino nel nuovo contesto.</p> <p>Predisposizione di angoli gradevoli per giochi simbolici . Una scheda personale da compilare da parte del genitore, che è per noi insegnanti un utile materiale di prima conoscenza del bambino per capirlo e aiutarlo.</p>	<p>Non è possibile definirne la durata.</p> <p>La scuola nell'organizzazione dei primi tempi ha organizzato un graduale periodo di inserimento per ciascun bambino.</p>

Modalità di inserimento consigliate per i bambini nuovi iscritti:

1° settimana ⇨ dalle ore 9.00 alle 11.00. I genitori possono trattenersi un po' con il proprio bambino, salutandolo prima di lasciarlo.

2° settimana ⇨ dalle 9.00 alle 13.00. I bambini si fermano per il pranzo.

3° settimana ⇨ dalle 9.00 alle 16.00. I bambini affrontano l'esperienza del dormitorio.

Ovviamente, se necessario, saranno concordati tempi diversi in accordo con le insegnanti.


PROGETTO ALTERNATIVA

Gli alunni destinatari del progetto sono **i bambini che non usufruiscono della religione cattolica**, con e senza problemi di comprensione ed elaborazione della lingua italiana.

Percorso operativo		Input generativo	Soluzioni organizzative	Tempi Spazi	Obiettivi	Attività di sviluppo
Alternativa		La scatola delle sorprese	Sono previste differenti soluzioni a seconda del numero di alunni che usufruiscono del progetto presenti in ogni sezione: se il numero è esiguo gli alunni lavoreranno come gruppo di intersezione con bambini di altra sezione, con le insegnanti delle sezioni di appartenenza. se il numero è elevato gli alunni lavoreranno come gruppo-classe con l'insegnante di sezione	L'intero anno scolastico: <ul style="list-style-type: none"> Lunedì e martedì dalle ore 13.00 alle ore 15.30 Giovedì dalle ore 10.30 alle ore 11.45 e dalle ore 13,00 alle 15,30. 	<ul style="list-style-type: none"> Favorire la socializzazione e tra pari Incrementare l'attenzione e l'ascolto Migliorare le competenze linguistiche Comprendere il significato di nuovi vocaboli e utilizzarli in maniera appropriata Vivere la "separazione" dai compagni in modo sereno Favorire l'acquisizione di competenze di cittadinanza 	Ad ogni incontro dalla scatola uscirà un nuovo gioco che, con la mediazione dell'adulto, sarà occasione di dialogo, confronto, divertimento, aggregazione... <ul style="list-style-type: none"> Memory Tombole Lettura di immagini Libri con illustrazioni Giochi strutturati e non
Destinatari :	Bambini 4/5 anni					
Risorse umane :	Tutti i docenti					
<p>FINALITA': Favorire il potenziamento del linguaggio e di altre abilità di base attraverso proposte ludiche.</p>						

PROGETto bergamoscienza laboratorio «alta pressione»

Offrire l'opportunità di partecipare ai laboratori di Bergamoscienza, con la finalità di accompagnare i bambini nella loro crescita attraverso una modalità interattiva e laboratoriale.

Percorso operativo		Metodologie applicate	Soluzioni organizzative	Tempi Spazi	Obiettivi
Destinatari :	Bambini 4/5 anni	Didattica laboratoriale	I bambini saranno divisi in 2 gruppi animati da 3/4 studenti del liceo. Gli studenti saranno affiancati dai docenti dei 2 ordini di scuola.	Dal 4 al 7 ottobre dalle ore 13,30 alle ore 15,30	<ul style="list-style-type: none"> • Opportunità di apprendere in modo interattivo semplici temi scientifici • Partecipare non come visitatori passivi, ma come protagonisti di laboratorio • Utilizzare nuovi strumenti e nuove tecnologie • Acquisire elementi di conoscenza • Sperimentare e capacità di relazionarsi
Risorse umane :	Docenti dell'infanzia, Docenti refenti del laboratorio Bergamoscienza e studenti del liceo				
<p>RAPPORTI CON LE ALTRE ISTITUZIONI: BERGAMOSCIENZA e LICEO FEDERICI</p>					

NATALE E SOLIDARIETA'

Il Natale, è una delle ricorrenze più ricche di significato che coinvolge la società, la famiglia e la scuola in atteggiamenti e comportamenti che toccano profondamente i sentimenti . Il Natale diventa uno sfondo per molteplici attività che favoriscono lo sviluppo della creatività dei bambini attraverso l'uso di tutti i linguaggi: grafico-verbale-gestuale, ma soprattutto: **un momento della vita scolastica che vede alunni, insegnanti e genitori in attività di laboratorio dove insieme diventano promotori di solidarietà.**

Percorso operativo	Finalità	Tempi Spazi	Contenuti
<ul style="list-style-type: none">▪ Destinatari : tutti i bambini▪ Risorse umane : docenti, genitori e collaboratori scolastici	Sensibilizzare l'adulto ed i i bambini ai valori dell'accoglienza, dell'altruismo, della pace e solidarietà	dicembre	<p>Narrazioni di storie e racconti, attività di laboratorio per la produzione di "lavoretti" per il mercatino di Natale addobbi per la scuola, canti, poesie, filastrocche, conversazioni, costruzione del libro di Natale.</p> <p><u>Il progetto si concluderà con la donazione gratuita al comitato genitori dei prodotti realizzati nei laboratori a sostegno di iniziative di solidarietà.</u></p>

FACCIAMO MUSICA

Avvicinare i bambini alla Musica con un'attenta e precoce azione educativa è una scelta importante che può influire sul loro sviluppo psico-fisico ed emozionale. Il progetto si inserisce all'interno della programmazione della Scuola dell'Infanzia come occasione per i piccoli **di scoprire in prima persona il meraviglioso mondo dei Suoni e della Musica attraverso divertenti esperienze multisensoriali.**

Percorso operativo	Tempi Spazi	Metodologia	Attività di sviluppo
<p>FACCIAMO MUSICA Destinatari : bambini di 4/ 5 anni</p> <p>Risorse umane : esperta musicale e docenti.</p>	<p>Novembre/febbraio</p> <p>Sezione / aula di psicomotricità</p>	<p>La musica la impariamo facendola e non estraendola.</p> <p>Imparare a scrivere le note sul pentagramma non significa imparare a fare musica. La musica si impara vivendola emotivamente e fisicamente, attraverso il movimento, la danza , la vocalità, la drammatizzazione.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Musica e movimento coreografie su brani musicali, body percussioni, danze popolari, attività ritmiche motorie, movimento espressivo • Educazione all'ascolto sviluppo dell'attenzione uditiva, ascolto emotivo, discriminazione e riconoscimento timbrico, ascolto strutturato • Vocalità esplorazione ed uso informale della voce, respirazione ed intonazione, giochi cantati, canti accompagnati. • Strumento ritmico-melodico di base: sonorizzazioni, accompagnamenti ritmici. <p>Ogni bambino parteciperà in base alle proprie capacità, abilità e competenze musicali, motorie e relazionali.</p>
	<p>Materiali Occasionali strutturati e strumenti didattici</p>	<p>Obiettivi</p> <p>Alla fine del percorso i bambini non saranno diventati degli strumentisti ma avranno vissuto un'esperienza adeguata alle loro possibilità :</p> <ul style="list-style-type: none"> • sapranno intonare dei canti • Avranno imparato a utilizzare piccoli strumenti ritmici • Saranno in grado di riconoscere all'ascolto frasi musicali • Sapranno muoversi con coordinazione in forme di danza strutturata e coreografie inventate 	

EDUCAZIONE PSICOMOTORIA ED ESPRESSIVA

I percorsi si avvalgono di diversi focus: **pedagogico, didattico, psicomotorio, psicomotorio**. **La visione globale del bambino inserito nel contesto scolastico ci permette di progettare dei percorsi adeguati ai suoi bisogni dell'età evolutiva.** La pedagogia degli spazi ci induce ad organizzare tempo- spazio- materiali in funzione del bisogno del bambino. lo spazio è regolante; lo spazio vuoto può scatenare nei bambini con

Percorso operativo	Tempi Spazi	Metodologia	Attività di sviluppo
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Destinatari : bambini 4 anni ▪ Risorse umane : esperta psicomotricità e docenti. 	da definire aula di psicomotricità	Il setting di educazione corporea di grande gruppo prevede l'allestimento di diverse strutture contemporanee che fungono da stimolo e contenimento del vissuto del bambino.,	Si propongono percorsi diversi sul contenuto : POTENZIAMENTO DELLA CAPACITA' DI REGOLAZIONE.
<p>Finalità La finalità è fare emergere vissuti emozionali e prendere fiducia nella propria capacità espressiva in un ambiente collaborativo.</p>	<p>Materiali Occasionali strutturati e materiale psicomotorio</p>	<p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none"> Regolazione del comportamento motorio postura, ascolto, coordinazione, r allentamento Regolazione emotiva gestione della frustrazione , investimento esterno, senso autoefficacia Regolazione del comportamento con gli altri abilità prosociali Attenzione Memoria del la consegna pianificazione 	


PROGETTO NANNA

La nanna è un passaggio particolarmente delicato per i piccoli alunni perché richiama, inevitabilmente, le figure parentali e le emozioni ad esse correlate, viene, cioè, “voglia di mamma”; la maggioranza dei bambini vive il sonno solo in famiglia ed è difficile per loro accettare di rilassarsi in un ambiente “sconosciuto” che suscita molte ansie e paure. Il progetto nasce dall’esigenza di veicolare nel bambino un’accettazione tranquilla di questo delicato momento educativo ed è così strutturato:

Percorso operativo	Soluzioni organizzative	Tempi Spazi	Obiettivi	Metodologia
<p>Nanna</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Destinatari : bambini di 3 anni ▪ Risorse umane : i docenti delle sezioni con alunni di 3 anni. 	<ul style="list-style-type: none"> • La presenza di 2 collaboratrici scolastiche garantisce sicurezza e sorveglianza degli alunni permettendo alle docenti di occuparsi dei bambini di 4 e 5 anni • Nel periodo dell’accoglienza l’orario delle insegnanti viene modulato perché sia possibile aumentare i tempi di presenza di una di esse nel dormitorio. • Al risveglio gli alunni vengono accompagnati nelle sezioni di appartenenza dal personale ATA 	<p>A partire dalla terza settimana di frequenza, per tutto l’anno scolastico Dalle ore 13,00 alle ore 15.</p> <p>Spazio : dormitorio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • favorire la piena accettazione del tempo-sonno • distribuire le risorse umane per supportare i bisogni di tutti gli alunni 	<ul style="list-style-type: none"> • Si instaurano routine che risultano rassicuranti: uso dei servizi igienici, usufruire di oggetti transazionali, fare la fila coi compagni, accompagnamento musicale... • I genitori vengono invitati, ove è possibile, a preparare i lettini con i propri figli. Collaborare attivamente alla preparazione dell’occorrente per il riposo permette all’alunno, attraverso la condivisione col genitore, di superare le proprie insicurezze. • Gli alunni vengono accompagnati nel dormitorio dalle proprie insegnanti che si fermano con loro per aiutarli a rilassarsi.

PROGETTO SICUREZZA

Nel vasto tema dell'educazione alla sicurezza, ha un ruolo importante la prevenzione nell'ambito scolastico. Le insegnanti ritengono che prima di fare il piano di evacuazione si debba **far svolgere ai bambini delle attività mirate a far interiorizzare i concetti di rischio e di pericolo e le procedure corrette da seguire.**

Percorso operativo	Tempi Spazi	Obiettivi	Contenuti
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Destinatari : tutti i bambini ▪ Risorse umane : tutto il personale scolastico <p>Finalità Avviare precocemente un'azione di prevenzione centrata sull'assunzione di comportamenti corretti, sia personali che sociali. Scoprire e conoscere alcuni rischi e pericoli presenti nella nostra scuola.</p>	<p>Tutto l'anno Tutto lo spazio scolastico</p>	<p>Identificazione di rischi nell'ambiente scolastico; Riconoscimento e lettura dei simboli sulla sicurezza; Lettura delle indicazioni che i simboli ci danno; Sperimentazione di comportamenti corretti in situazione di emergenza; Coinvolgimento affettivo ed emotivo; Interiorizzazione di comportamenti corretti in situazione di emergenza.</p>	<p>Letture di racconti: incendio, terremoto; Rielaborazione grafica e verbale del racconto Lettura dei simboli sulla sicurezza; Sperimentazione dei percorsi di fuga; Identificazione apri-fila e chiudi-fila; Prove di evacuazione. Visita alla caserma dei Vigili del Fuoco</p> 

PROGETTO IGIENE E SORVEGLIANZA

Nella Scuola dell'Infanzia si raggiunge la CURA, quando l'adulto tiene conto del benessere fisico, psicologico e relazionale del bambino. Nella progettualità e nell'organizzazione del servizio abbiamo messo in evidenza i bisogni della fascia di età dei bambini che varia dai 2 ½ ai 5 anni.

I bambini così piccoli richiedono una particolare attenzione ai bisogni primari: pulizia, sicurezza, riposo e alimentazione.

Il progetto e la richiesta di potenziamento della turnazione ATA nascono:

- dalle esigenze funzionali del servizio con l'apertura della scuola dalle ore 7.45 alle ore 16.00 con l'articolazione di due uscite;
- dalle esigenze pedagogiche degli spazi interni ed esterni, degli arredi e delle strutture di giochi che richiedono pulizia, sorveglianza e manutenzione continua da parte del personale scolastico.
- dall'esigenza di assicurare il benessere fisico del bambino con una continua sorveglianza, assistenza nell'utilizzo dei servizi igienici e cambio dei bambini.

DESTINATARI	alunni 2 ½ , 3, 4, 5 anni
PERIODO	anno scolastico 2017/2018
TEMPI	dalle ore 8.18 alle ore 16.45 inclusa la pausa di mezz'ora prevista dal CCNL
RISORSE UMANE	Collaboratori scolastici
SOLUZIONI ORGANIZZATIVE	Per soddisfare le esigenze funzionali e la sorveglianza dei bambini nell'uscita pomeridiana dalle 15.45 alle 16.00 e per garantire un'adeguata pulizia delle sezioni, si chiede di potenziare la turnazione che va dalle 8.18 alle 15.30 del personale ATA con 45 minuti di straordinario.

I CAMPI DI ESPERIENZA

L'esperienza diretta, il gioco ,il procedere per tentativi , permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di esperienza offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi della nostra cultura, capaci di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti progressivi più sicuri.(INDICAZIONI NAZIONALI PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA).

**Dai campi di esperienza
Agli obiettivi di apprendimento
Specifici per età**

IL SE' E L'ALTRO

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.

Svilupa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo **sempre** più adeguato.

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con 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 nelle prime generalizzazioni 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 sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

ALUNNI DI 3 ANNI

- **Iniziare a prendere co-scienza della propria identità (sessuale e familiare)**
- **Superare gradatamente l'egocentrismo**
- **Cogliere la diversità tra gli individui**
- **Esprimere emozioni e sentimenti**
- **Apprendere le prime regole di vita sociale**
- **Sviluppare le prime forme di dialogo sulle domande, sugli eventi della vita quotidiana e sulle regole del vivere insieme**
- **Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini**
- **Svolgere autonomamente semplici operazioni quotidiane**
- **Scoprire le tradizioni della famiglia e della comunità, sviluppando il senso di appartenenza**

ALUNNI DI 4 ANNI

- Riconoscere la propria identità personale
- Instaurare con i compagni rapporti positivi e affettivi
- Ricercare la relazione con l'adulto
- Partecipare alle attività proposte, confrontando le proprie idee con gli altri
- Scoprire la diversità e l'unicità di ciascuna persona
- Esprimere un'emozione e un sentimento
- Sviluppare la fiducia nelle proprie capacità
- Conoscere e rispettare le regole della vita scolastica
- Svolgere autonomamente semplici operazioni quotidiane
- Scoprire le tradizioni della cultura di appartenenza e quelle di altre culture presenti a scuola

ALUNNI DI 5 ANNI

- Consolidare la propria identità
- Lavorare insieme ad un progetto comune
- Cogliere il punto di vista degli altri in relazione al proprio, nelle azioni e nella comunicazione
- Riconoscere l'appartenenza ad un gruppo
- Riconoscere l'autorevolezza degli adulti
- Riconoscere il valore della diversità
- Riconoscere i propri stati d'animo e quello degli altri
- Mostrare fiducia in sé stessi
- Rispettare le regole della vita sociale
- Riflettere sul senso delle proprie azioni
- Svolgere autonomamente le operazioni quotidiane
- Conoscere le tradizioni della cultura di appartenenza e quella di altre culture presenti nella comunità scolastica

IL CORPO E IL MOVIMENTO

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 e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

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

ALUNNI DI 3 ANNI	ALUNNI DI 4 ANNI	ALUNNI DI 5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Percepire lo schema corporeo • Conoscere le principali parti del corpo su sé stesso e sugli altri • Sviluppare la sicurezza di sé con giochi e attività di movimento • Controllare il corpo (camminare, correre, saltare) • Utilizzare il linguaggio corporeo • Utilizzare la mimica per accompagnare la parola e la musica • Sensibilizzare alla corretta alimentazione e all'igiene personale • Sviluppare l'autonomia personale 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la conoscenza del proprio corpo attraverso l'esperienza sensoriale e percettiva • Riprodurre graficamente lo schema corporeo • Utilizzare il proprio corpo come strumento espressivo di comunicazione e di identificazione • Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati • Curare la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine • Sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio 	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare attraverso i sensi • Riprodurre lo schema corporeo in maniera completa • Rappresentare il corpo in movimento • Prendere consapevolezza del proprio corpo • Rappresentare le emozioni attraverso l'espressività corporea • Raggiungere il coordinamento motorio • Muoversi creativamente nello spazio • Orientarsi nello spazio • Acquisire corrette abitudini nella prospettiva della salute e dell'ordine • Raggiungere l'autonomia personale • Discriminare la destra e la sinistra

IMMAGINI, SUONI, COLORI

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 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 l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.

Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo 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 e riprodurli.

ALUNNI DI 3 ANNI	ALUNNI DI 4 ANNI	ALUNNI DI 5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi con linguaggi differenti (con la voce, il gesto, la manipolazione e le esperienze grafico-pittoriche) • Esplorare materiali diversi • Percepire, ascoltare e discriminare i suoni all'interno di contesti diversi • Scoprire il linguaggio musicale • Sperimentare il piacere di fare musica • Memorizzare semplici canzoncine • Scoprire ed apprezzare il silenzio • Conoscere e denominare i colori fondamentali 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi attraverso linguaggi differenti: sonori, gestuali, vocali, teatrali, grafico-pittorici, manipolativi • Esprimersi attraverso il disegno, la pittura ed altre attività manipolative • Utilizzare diverse tecniche espressive • Esplorare materiali diversi e sperimentarne l'uso • Scoprire ed usare la musica come un vero e proprio linguaggio, un possibile mezzo di espressione e comunicazione • Riprodurre semplici sequenze sonore • Associare il ritmo al movimento • Scoprire i colori derivati tramite la combinazione dei colori primari 	<ul style="list-style-type: none"> • Inventare storie, esprimersi attraverso forme di rappresentazione e drammatizzazione • Comunicare emozioni • Utilizzare materiali creativamente • Conoscere tecniche artistiche • Sviluppare interesse per la fruizione e l'analisi di opere d'arte • Utilizzare la musica come mezzo di espressione e di comunicazione • Produrre semplici sequenze sonore, utilizzando simboli di notazione informali • Associare il ritmo al movimento

I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

Sperimenta rime, filastrocche, 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.

ALUNNI DI 3 ANNI	ALUNNI DI 4 ANNI	ALUNNI DI 5 ANNI
<ul style="list-style-type: none"> • Esprimersi attraverso la parola • Ascoltare narrazioni • Descrivere le proprie esperienze • Conversare e dialogare • Usare la lingua per esprimere le proprie emozioni • Favorire la comunicazione attraverso la lettura di libri illustrati • Memorizzare e ripetere brevi poesie e filastrocche • Arricchire il patrimonio lessicale 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, comprendere, rielaborare fiabe, favole, storie • Usare la lingua per giocare ed esprimersi in modo personale e creativo • Descrivere le proprie esperienze • Memorizzare e ripetere semplici poesie e filastrocche • Parlare, descrivere, raccontare e dialogare, scambiandosi domande, informazioni, impressioni, giudizi e sentimenti • Inventare storie, da soli o in gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, comprendere, rielaborare narrazioni e letture di storie • Comunicare e descrivere le proprie esperienze • Conversare e dialogare usando un lessico adeguato • Esprimere verbalmente le proprie emozioni • Memorizzare e ripetere poesie e filastrocche • Esprimersi in maniera personale e creativa • Utilizzare un linguaggio sempre più ricco ed articolato • Inventare storie • Stimolare il progressivo avvicinarsi alla lingua scritta • Utilizzare le immagini per avvicinarsi alla lingua scritta • Riconoscere l'esistenza di lingue diverse da quella materna • Confrontare linguaggi diversi • Stimolare la riflessione linguistica

LA CONOSCENZA DEL MONDO

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; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.

Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

ALUNNI DI 3 ANNI

- **Esplorare la realtà**
- **Osservare, manipolare materiali diversi**
- **Scoprire le forme e le grandezze**
- **Sviluppare la capacità di collocare nello spazio sé stesso, oggetti e persone**
- **Compiere i primi tentativi di rappresentare lo spazio**
- **Riconoscere i concetti topologici fondamentali: aperto/chiuso, sopra/sotto, dentro/fuori**
- **Comprendere l'importanza di rispettare il proprio ambiente**
- **Riconoscere la causa e l'effetto di alcuni fenomeni**
- **Percepire il trascorrere il tempo**

ALUNNI DI 4 ANNI

- Esplorare il proprio ambiente di vita nella sua dimensione naturale
- Osservare e descrivere fenomeni naturali ed esseri viventi
- Rispettare l'ambiente naturale circostante
- Formulare previsioni e semplici ipotesi
- Conoscere e discriminare le figure geometriche euclidee
- Riconoscere e confrontare grandezze: piccolo-grande, alto-basso, lungo-corto
- Riconoscere i concetti topologici: davanti/dietro, vicino/lontano
- Valutare quantità: di più/di meno
- Ordinare oggetti in base ad un attributo
- Mettere in relazione oggetti in base ad un attributo
- Sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio
- Sviluppare la capacità di collocare situazioni ed eventi nel tempo

ALUNNI DI 5 ANNI

- Esplorare la realtà circostante
- Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e/o le esperienze
- Avanzare previsioni e ipotesi
- Ipotizzare soluzioni a problemi
- Perseguire progetti nel tempo documentandone gli sviluppi
- Raggruppare, seriare, ordinare, contare
- Orientarsi nello spazio
- Rappresentare uno spazio
- Collocare e rappresentare sé stesso nello spazio
- Riflettere sull'ordine e sulla relazione
- Conoscere e rappresentare simboli e codici
- Approcciare simboli numerici
- Collocare situazioni ed eventi nel tempo

VALUTAZIONE E VERIFICA

La **valutazione** è la tappa conclusiva di un percorso didattico che regola il progetto didattico .

All'interno della sezione, le insegnanti valutano i livelli di apprendimento conseguiti dai bambini, in riferimento ai diversi *campi di esperienza*; valutano, inoltre,

l'efficacia del proprio operato, le modalità di relazione usate, i materiali, i tempi, gli spazi e le scelte organizzative, per predisporre eventuali aggiustamenti alla sua azione educativa.

La **verifica** è un momento di riflessione, utile ai docenti per analizzare e confrontare percorsi di lavoro, strategie educative utilizzate, risultati conseguiti.

La verifica dei risultati raggiunti avviene in più momenti:

all'inizio dell'anno scolastico (**valutazione iniziale**),

in itinere (**valutazione formativa**)

alla fine di un percorso e alla fine dell'anno scolastico (**Valutazione sommativa**).

Essa si avvale dei seguenti strumenti:

- osservazioni occasionali;
- osservazioni sistematiche;
- registrazioni tramite griglie prestabilite;
- feed-back dei bambini.

Per verificare il raggiungimento di un determinato obiettivo si utilizzano:

- Verbalizzazioni;
- prove pratiche;
- lavori di gruppo;
- momenti di gioco;
- rappresentazioni grafico/pittoriche.