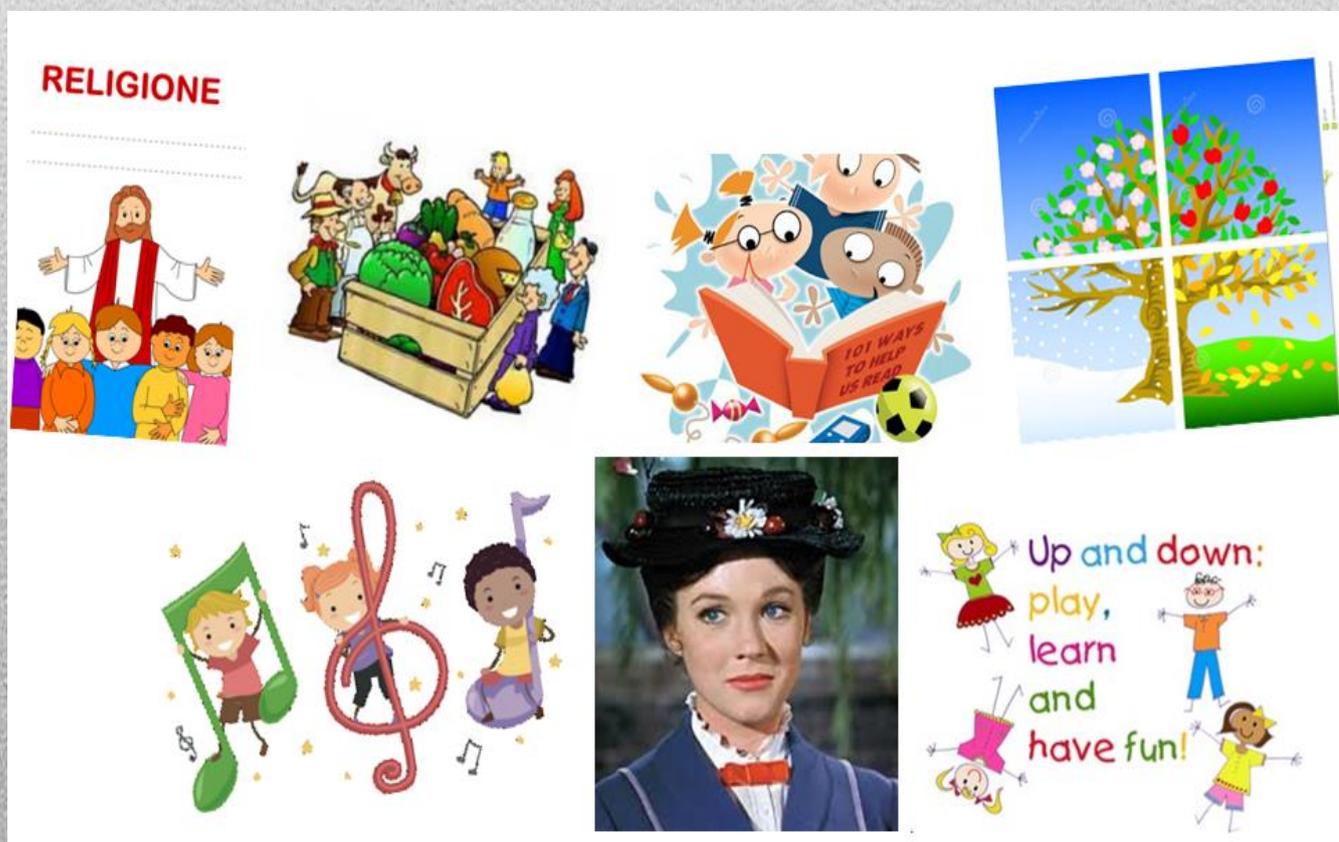


Scuola Infanzia "Casali Santa"

Programmazione di plesso



USCITE

- 03 Novembre sez. A ludoteca
- 07 Novembre sez. A raccolta olive “ Gemma Perchi “
- 10 Novembre sez. B ludoteca
- 01 Dicembre gruppo 5 anni biblioteca
- 15 Dicembre gruppo 3-4 anni biblioteca
- 01 Febbraio gruppo 5 anni Coop (laboratorio sulla filiera)
- 13 Febbraio sez A e B Teatro Moriconi (spettacolo “ Il lupo e i setti capretti “)
- 24 Aprile sez A Teatro Moriconi (spettacolo “ Il mio amico mostro “)
- 30 Maggio sez A e B visita alla Quinoa Marche
- PS: si attueranno due-tre uscite per progetto Continuità presso la Scuola Primaria “Gemma Perchi” in data da definire e soltanto per gli alunni dell’ultimo anno.
- Nel nostro Istituto verrà effettuato, come da consuetudine, lo *Screening di potenziamento per i bambini dell’ultimo anno in previsione del passaggio alla primaria, ovviamente con autorizzazione dei genitori e avverrà nel proprio plesso.*

Le indicazioni del Consiglio d'Istituto suggeriscono per i progetti di plesso l'orientamento alla musica, tenuto conto della vocazione dell'Istituto e l'ispirazione ai "cento linguaggi", dalla visione pedagogica di Loris Malaguzzi, che in questo componimento sintetizza la sua concezione del fanciullo.

Invece il cento c'è

Il bambino è fatto di cento.

*Il bambino ha cento lingue, cento mani, cento pensieri
cento modi di pensare di giocare e di parlare
cento sempre cento modi di ascoltare, di stupire, di amare
cento allegrie per cantare e capire, cento mondi da scoprire,
cento mondi da inventare, cento mondi da sognare.*

*Il bambino ha cento lingue (e poi cento, cento, cento)
ma gliene rubano novantanove.*

*Gli dicono: di pensare senza mani, di fare senza testa,
di ascoltare e di non parlare, di capire senza allegrie,
di amare e di stupirsi solo a Pasqua e a Natale.*

*Gli dicono di scoprire il mondo che già c'è
e di cento gliene rubano novantanove.*

*Gli dicono: che il gioco e il lavoro, la realtà e la fantasia,
la scienza e l'immaginazione, il cielo e la terra,
la ragione e il sogno sono cose che non stanno insieme.*

Gli dicono insomma che il cento non c'è.

Il bambino dice: invece il cento c'è.



Contesto di plesso

Nel plesso ci sono due sezioni eterogenee:

Sez. A (le “farfalle”) con 22 bambini: 4 di tre anni, 8 di quattro anni e 10 di cinque anni.

Sez. B (i “fiori”) con 22 bambini di tre anni, di quattro anni e di cinque anni.

- Team Docenti :

Sez. A : Bolognini Sabrina , Cavaliere Elisabetta

Sez. B : Spurio Emma, Carotti Beatrice

Insegnante di religione cattolica: Basile Rita

- Personale non docente :

- Collaboratrici scolastici : Pergolesi Donatella e Cerioni Marina (ATA),
Mazzarini Umberto (LSU)

- Collaboratrici cucina : Bagliamonte Rita (cuoca), Freddi Rosa (ottobre-dicembre: aiuto cucina; gennaio-giugno: aiuto collaboratrici tramite progetto comunale)

ORARI:

- Entrata ore 8:00

- Uscita pomeridiana ore 15:30 – 16:00

- Uscita antimeridiana 11:50 – 12:00, prima uscita 13:15 – 13:45

Una tata per amica (Mary Poppins)



La programmazione di quest'anno ha come sfondo integratore il film musicale di Mary Poppins, da cui si cerca di estrapolare i principali temi pedagogici proposti. La tata, col suo percorso magico, accompagna attraverso la fantasia, il gioco, le emozioni, lo stupore e il rispetto delle regole, i bambini ad acquisire regole di vita.

Questo progetto, attraverso le esperienze pratiche, l'esplorazione, la ricerca, l'utilizzo di canzoncine, filastrocche e racconti, porterà i bambini a scoprire l'importanza del gioco come momento di crescita; un tempo prezioso che riunisce insieme tutta la famiglia, uno spazio per far volare l'immaginazione e la fantasia.

OBIETTIVO FORMATIVO: i bambini sperimentano le attività ludiche come momento da condividere con gli altri, un tempo importante per crescere, imparare a stabilire relazioni, luogo dove imparare a rispettare le regole e liberare la fantasia.

Formazione gruppi alunni:

- Gruppo 3 anni (8 alunni) Spurio Emma
- Gruppo 4 anni (16 alunni) Carotti Beatrice- Cavaliere Elisabetta
- Gruppo 5 anni (20 alunni) Bolognini Sabrina

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (3 anni):

Italiano

- acquisire fiducia nelle proprie capacità con i pari e con gli adulti in un ambiente sereno ed accogliente.
- usare il codice verbale per esprimere richieste relative ai propri bisogni.
- attribuire un significato alle proprie produzioni grafico-pittoriche.
- scoprire e sperimentare l'uso corretto di pennarelli e pennelli.
- giocare con le parole (filastrocche, canti, conte, versi di animali, ecc.).
- comprendere brevi e chiare consegne.
- ripetere semplici canzoni e filastrocche.
- riconoscere i personaggi principali di una storia conosciuta.

Matematica

- memorizzare la successione dei numeri naturali con filastrocche e giochi cantati.
- esplorare, vivere e percepire lo spazio, attraverso giochi psicomotori e della tradizione.
- associare forme euclidee con oggetti della realtà.

Arte e immagine

- incontrare l'arte attraverso esperienze ludiche, corporee e di drammatizzazione.
- esprimere con i colori e con il corpo elaborando esperienze, sentimenti ed emozioni attraverso i linguaggi della musica, del teatro e del racconto.

Scienze motorie

- nominare alcune parti del corpo su di sé e sugli altri.
- muoversi nell'ambiente scolastico con naturalezza.
- eseguire correttamente un piccolo percorso.
- individuare ed utilizzare semplici riferimenti spaziali.

Musica

- riconoscere i suoni e i rumori presenti nell'ambiente circostante.
- muoversi seguendo un semplice ritmo.

Storia

- intuire la successione temporale degli avvenimenti.
- Comprendere semplici relazioni di causa-effetto.
- Sapere esprimere i propri vissuti emotivi

Scienze

- esplorare l'ambiente per coglierne le informazioni.
- sviluppare gli schemi motori di base.
- rappresentare lo schema corporeo.
- verbalizzare le esperienze vissute e arricchire il proprio vocabolario.
- sviluppare e stimolare la curiosità per porre domande.
- distinguere giorno e notte

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (4 anni):

Italiano

- incentivare la conversazione guidata dall'adulto e/o spontanee dall'interazione con i coetanei
- favorire l'ascolto di letture, fiabe e racconti
- comprendere il contenuto di un racconto
- maturare la disposizione a risolvere i conflitti con la discussione
- saper individuare i personaggi principali di un racconto
- arricchire il lessico e l'articolazione della frase
- narrare eventi personali o piccoli racconti.

Matematica

- cogliere relazioni spaziali sopra-sotto, dentro-fuori
- compiere semplici ipotesi in giochi di gruppo con regole
- acquisire capacità di raggruppare, ordinare, contare, misurare fenomeni della realtà ed oggetti
- classificare quantità e grandezze.

Arte e immagine

- sperimentare e conoscere diverse tecniche e strumenti grafico-pittoriche
- incentivare la creatività, la spontaneità nell'attività artistica
- potenziare la coordinazione occhio-mano
- affinare la motricità fine della mano con esercizi di prensione e pressione
- riproduzione grafica dal vero di immagini.

Scienze motorie

- rafforzare la coscienza di sé
- coordinare i movimenti del corpo nello spazio
- percepire il sé corporeo in movimento
- potenziare il controllo posturale
- riprodurre percorsi motori e ritmici.

Musica

- saper utilizzare il corpo e la voce per imitare suoni e canzoni
- muoversi seguendo semplici ritmi
- discriminare la differenza tra suono e rum

- ore
- memorizzare filastrocche e canzoni. Storia

- intuire il prima o dopo di un'azione
- memorizzare sequenze iconiche;
- saper collocare persone, oggetti e fatti nel tempo
- verbalizzare un'esperienza vissuta nel senso logico-temporale
- organizzazione temporale della giornata scolastica.

Scienze

- capacità di domandare
- maturare il rispetto per tutti gli esseri viventi
- favorire la disponibilità al confronto con gli altri
- saper formulare soluzioni e ipotesi a semplici problemi
- incentivare l'osservazione con l'impiego di tutti i sensi
- avviare il processo al pensiero critico.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO (5 anni):

Italiano

- Partecipare in modo corretto alle conversazioni
- Porre domande pertinenti sull'argomento in corso
- Ascoltare e comprendere discorsi
- Ascoltare e comprendere racconti e fiabe
- Verbalizzare le proprie produzioni grafiche – pittoriche
- Realizzare letture – scritture spontanee
- Passare dalla lettura di immagini alla lettura di simboli e scritte
- Saper organizzare lo spazio – foglio per disegnare, incollare e scrivere rispettando i concetti topologici.
- Muoversi nello spazio lungo direzioni precise (costruire, eseguire e decodificare percorsi dritti, a slalom...)
- Provare ad esprimersi con frasi complete
- Inventare rime e filastrocche
- Comprendere e assimilare parole (individuare suoni iniziali e finali, scegliere parole da "fare a pezzetti" per individuare la scansione sillabica e rappresentarla a livello sonoro e motorio, distinguere le parole lunghe dalle corte)
- Sperimentare semplici forme comunicative di lingue diverse dalla propria (lingua inglese)

Matematica

- Riconoscere i numeri presenti nell'ambiente di vita
- Riconoscere e scrivere i numeri dall'1 al 10
- Decodificare, costruire e rappresentare percorsi, labirinti e mappe secondo i punti di riferimento topologici dati
- Discriminare e nominare forme geometriche piane: cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo
- Rappresentare oggetti, l'ambiente con l'uso creativo delle forme
- Classificare in base a: colore, forma, dimensione, spessore, uso, peso, sostanza e numero
- Usare correttamente i connettivi logici più elementari
- Giocare con i numeri: giochi di gruppo, conte e filastrocche, 1-2-3 stella, campana ecc.
- Associare e collegare simboli numerici alla quantità
- Contare utilizzando diversi strumenti
- Contare in senso progressivo e regressivo
- Comprendere e riconoscere dx e sx su di se

Arte e Immagine

- Esplorare con il colore alcuni aspetti percettivi dell'ambiente naturale.
- Percepire gradazioni, accostamenti e mescolanze di colori.
- Esprimere sensazioni, idee, opinioni in relazione alla lettura dell'opera d'arte.
- Usare autonomamente tecniche e modalità come dipingere con gli acquerelli, ritagliare, piegare, incollare.
- Esplorare, individuare e saper riprodurre le forme geometriche.
- Realizzare manufatti in occasioni di festività e ricorrenze.
- Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità espressive, rielaborando, interpretando, inventando, attraverso l'uso originale dei materiali e delle tecniche apprese.

Scienze Motorie

- Denominare le parti del corpo compresi i segmenti.
- Identificare e utilizzare gli organi di senso.
- Sperimentare la lateralità sul proprio corpo.
- Coordinare movimenti della mano (ritagliare seguendo un contorno, spezzare, piegare, strappare ecc.)
- Compiere movimenti di precisione con le mani (impugnare correttamente matite, pennarelli, pennelli)
- Camminare, correre e saltare a comando in varie direzioni.
- Spostarsi con diverse andature su percorsi definiti.
- Coordinare i movimenti del corpo al suono di un ritmo e/o di una melodia.
- Adeguare il movimento a riferimenti temporali (prima, dopo, insieme...)
- Sperimentare giochi di equilibrio statico e dinamico
- Verbalizzare esperienze motorie e corporee.
- Drammatizzare storie e racconti.
- Adottare soluzioni personali per risolvere semplici problemi motori.
- Superare attraverso il gioco piccole frustrazioni (accettare l'esito della competizione)
- Valorizzare attraverso le esperienze il piacere nell'attività motoria.

Educazione musicale

- Discrimina la differenza tra suono e rumore.
- Ascolta i vari generi musicali ed esprime le emozioni ed i sentimenti con diversi linguaggi.
- Utilizza semplici simboli per produrre ritmi.
- Produce semplici sequenze sonoro-musicali.
- Esegue canti per imitazione in gruppo o da solo.
- Crea sonorizzazione di storie.

Storia

- Ordinare informazioni di diverso tipo.
- Riconoscere e nominare l'aspetto ciclico della scansione temporale: ore, giorni, settimana.
- Cogliere la ciclicità del tempo stagionale e la lentezza dei tempi naturali.
- Percepire il trascorrere del tempo in sistematizzare verbalmente e/o graficamente le esperienze.
- Individuare problemi, formulare ipotesi e trovare soluzioni legate ad esperienze quotidiane (lavarsi-vestirsi-allacciare le scarpe).
- Raccontare una fiaba rispettando il filo conduttore.
- Memorizzare e rinarrare una storia individuando e rispettando le esatte successioni temporale.
- Ricostruire ed elaborare successione e contemporaneità.
- Percepire attraverso un gioco la durata di un tempo breve rispetto ad un tempo più lungo.
- Comprendere e avviarsi all'uso degli indicatori temporali: prima, dopo, in principio, alla fine ed altri.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere vissuti ed esperienze.
- Compilare quotidianamente il calendario del tempo e degli incarichi. Rappresentare se stessi e un percorso effettuato
- Avere consapevolezza del proprio passato (costruzione della storia personale attraverso l'uso di foto ed oggetti).
- Sperimentare alcune modalità di misurazione del tempo.

Scienze

- Imparare ad osservare e cogliere significati.
- Classificare e raggruppare per colore, forma, dimensione e quantità.
- Utilizzare i sensi per conoscere se stesso e l'ambiente.
- Riconoscere e denominare su se stesso e sugli altri le varie parti del corpo.
- Rappresentare il proprio corpo in maniera particolareggiata.
- Interpretare con il corpo le emozioni.
- Rispettare le diversità.
- Affrontare e risolvere problemi raccogliendo informazioni, formulando e verificando ipotesi.
- Consolidare e rafforzare le esperienze vissute dando un ordine logico alle trasformazioni degli elementi naturali usati (dal legno, alla carta, all'uva, al vino, dall'oliva all'olio...)
- Conoscere e distinguere le scansioni principali del giorno: mattino, pomeriggio e sera.
- Conoscere la scansione della settimana.

- Conoscere la scansione del giorno e della notte.
- Conoscere, distinguere e descrivere varie tipologie di ambiente: mare, montagna, campagna, città...
- Adottare comportamenti corretti per la salvaguardia della sicurezza: ambiente domestico e scolastico del bambino e regole del codice della strada.
- Verbalizzare e rappresentare graficamente le esperienze vissute.
- Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente ed i materiali comuni. Rispettare e conoscere le regole di vita scolastica e dell'ambiente in cui si vive.
- Porre domande e formulare ipotesi sull'esperienza vissuta.

Programmazione per Campi d'Esperienza

Italiano

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE | | |
|---|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| <ul style="list-style-type: none"> • Capire e farsi capire. • Esprimere verbalmente i bisogni primari. • Formulare semplici domande e dare semplici risposte. • Verbalizzare esperienze personali in modo semplice. • Partecipare attivamente alle conversazioni con adulti e compagni. • Accostarsi alla lettura di immagini. • Acquisire e comprendere nuovi vocaboli. • Memorizzare semplici filastrocche, poesie e canzoncine. • Sperimentare le proprie capacità espressive. • Ascoltare racconti e letture dell'insegnante. • Pronunciare correttamente le parole. | <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione ed espressione verbale. • Esprimere i propri bisogni in modo adeguato relativamente al linguaggio e al contesto. • Formulare domande relativamente ad un'esperienza, propria o altrui, o ad una storia. • Identificare ed eseguire consegne relative a precise attività didattiche. • Acquisire capacità di ascolto e comprensione. • Partecipare alla conversazione rispettando il turno della parola. • Abituare il bambino ad osservare e riflettere. • Leggere immagini descrivendo in modo semplice persone ed oggetti. • Utilizzare parole nuove. • Memorizzare filastrocche, poesie e canzoncine. | <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lingua italiana incrementandone la ricchezza lessicale. • Alternare correttamente ascolto e conversazione. • Formulare domande appropriate e risposte congruenti all'interno di un contesto comunicativo. • Scoprire e utilizzare i termini adeguati per descrivere ciò che si osserva. • Verbalizzare il proprio vissuto formulando frasi più articolate. • Spiegare le proprie produzioni in modo dettagliato. • Stimolare l'apprendimento di termini precisi e l'uso di sinonimi e contrari. • Interpretare filastrocche, poesie e canzoncine con espressività e utilizzando linguaggi non verbali. • Stimolare la curiosità verso la lettura e la scrittura. • Scoprire la presenza di lingue |

| | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Capacità di ascoltare e ripetere quanto ascoltato.• Acquisire l'uso di simboli e segni grafici. | <p>diverse.</p> <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere i simboli della lingua scritta.• Usare in modo corretto gli articoli, i tempi e i modi dei verbi. |
|--|--|--|

Storia

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO – STORIA | | |
|---|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE-IDENTITA' STORICA | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| <ul style="list-style-type: none">• Prendere coscienza della propria identità.• Esprimere e controllare emozioni e sentimenti.• Adattarsi ai ritmi della giornata scolastica e superare il distacco dalla famiglia.• Superare paure e conflitti.• Superare la dimensione egocentrica.• Acquisire fiducia e sicurezza in sé stessi e negli altri, coetanei ed adulti.•Cogliere il significato delle feste della nostra tradizione.• Accettare ed adattarsi alle norme e alle regole della sezione e della vita comunitaria. | <ul style="list-style-type: none">• Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie, espressive e comunicative.• Acquisire l'abitudine a collaborare con i compagni per un fine comune.• Rispettare le principali regole in situazione di gioco libero e guidato.• Rispettare le proprie e altrui cose.• Capacità di intuire lo scorrere del tempo (notte – giorno, settimana, mese, anno, stagione).• Intuire i contenuti dei messaggi delle feste tradizionali.• Conoscere il proprio ambiente culturale e le sue tradizioni.• Mettere in atto le prime regole di vita sociale, rispettando gli esseri umani, la natura e gli animali. | <ul style="list-style-type: none">• Operare in gruppo per raggiungere obiettivi comuni.• Riconoscere e distinguere i propri e gli altrui comportamenti positivi e negativi.• Collocare persone, fatti ed eventi nel tempo.• Ricostruire attraverso diverse forme di documentazione (storia e tradizioni).• Dalla storia personale alla storia universale.• Eseguire azioni seguendo criteri di successione e contemporaneità.• Assumere un atteggiamento di rispetto verso l'ambiente esterno.• Rispettare ed accettare la diversità (disabilità fisiche, diversità di culture, razze e religione).• Far proprie e rispettare le regole imposte dal gruppo. |

Geografia

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO | | |
|--|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | GEOGRAFIA ED USO UMANO DEL TERRITORIO | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| <ul style="list-style-type: none">• Esplorare la realtà.• Conoscere la propria realtà territoriale. | <ul style="list-style-type: none">• Collocare nello spazio se stessi, oggetti e persone.• Seguire un percorso sulla base di indicazioni date. | <ul style="list-style-type: none">• Esplorare la realtà circostante.• Cogliere le trasformazioni dell'ambiente naturale (ciclo stagionale). |

Cittadinanza e costituzione

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO (CITTADINANZA E COSTITUZIONE) | | |
|---|--|---|
| COMPETENZE CHIAVE EUROPEE | COMPETENZE CIVICHE E SOCIALI | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| <ul style="list-style-type: none">• Prendere coscienza della propria identità.• Esprimere e controllare emozioni e sentimenti.• Adattarsi ai ritmi della giornata scolastica e superare il distacco dalla famiglia.• Superare paure e conflitti.• Superare la dimensione egocentrica.• Acquisire fiducia e sicurezza in sé stessi e negli altri, coetanei ed adulti.•Cogliere il significato delle feste della nostra tradizione.• Accettare ed adattarsi alle norme e alle regole della sezione e della vita comunitaria. | <ul style="list-style-type: none">• Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie, espressive e comunicative.• Acquisire l'abitudine a collaborare con i compagni per un fine comune.• Rispettare le principali regole in situazione di gioco libero e guidato.• Rispettare le proprie e altrui cose..• Mettere in atto le prime regole di vita sociale, rispettando gli esseri umani, la natura e gli animali. | <ul style="list-style-type: none">• Operare in gruppo per raggiungere obiettivi comuni.• Riconoscere e distinguere i propri e gli altrui comportamenti positivi e negativi.• Assumere un atteggiamento di rispetto verso l'ambiente esterno.• Rispettare ed accettare la diversità (disabilità fisiche, diversità di culture, razze e religione).• Far proprie e rispettare le regole imposte dal gruppo. |

Matematica

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO | | |
|---|--|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| NUMERO E SPAZIO | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Confrontare le quantità in un gioco. • Effettuare semplici classificazioni. • Orientarsi nello spazio scuola. • Sperimentare lo spazio e il tempo attraverso il movimento. • Individuare e rappresentare rapporti di quantità (piccolo o grande, poco o tanto....). • Individuare e riconoscere le forme geometriche principali (cerchio, quadrato, triangolo) negli oggetti di vita quotidiana. | <ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare, confrontare e ordinare oggetti; • Classificare in base a: colore, dimensione e forma; • Riconoscere i concetti topologici fondamentali: sopra/sotto, avanti/dietro... • Riconoscere, individuare e riprodurre le forme geometriche; • Trovare soluzioni a piccoli problemi; • Rappresentare oggetti in base ad una proprietà. • Percepire le informazioni attraverso i sensi. | <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere numeri e quantità. • Sviluppare il pensiero logico. • Aggiungere e togliere oggetti da un insieme. • Confrontare gli oggetti e coglierne uguaglianze e differenze. • Contare in senso progressivo collegando ogni numero oralmente con il raggruppamento di elementi corrispondenti. • Valutare e rappresentare le quantità. • Collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone secondo gli indicatori di posizione. • Muoversi nello spazio con consapevolezza (a destra- a sinistra, interno-esterno, primo-ultimo...). • Acquisire il concetto di maggiore e minore. • Riconoscere la relazione causa-effetto. • Conoscere il concetto di uguaglianza ed equipotenza. • Costruire insiemi in base ad un criterio dato. • Acquisire il concetto di simmetria. • Usare in modo creativo le forme. |

Scienze

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO –SCIENZE | | |
|---|--|--|
| COMPETENZE CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Manifestare curiosità verso la scoperta del mondo. • Capacità di osservare la natura e le sue trasformazioni. • Maturare comportamenti di rispetto e di protezione dell'ambiente. • Osservare i fenomeni atmosferici. • Riconoscere l'alternanza del giorno e della notte. • Acquisire il concetto del tempo ciclico: le stagioni. | <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni. • Identificare le differenze tra il mondo vegetale e quello animale. • Ordinare tre immagini in sequenza temporale. • Associare l'alternanza del giorno e della notte con la successione dei giorni. • Individuare i principali aspetti delle stagioni. • Utilizzare simboli ed elementari strumenti di registrazione. • Associare oggetti alle relative funzioni. | <ul style="list-style-type: none"> • Discriminare e descrivere le trasformazioni in natura. • Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale. • Ordinare oggetti e immagini in sequenza logica. • Confrontare le caratteristiche tra uomo, animali e piante. • Formulare ipotesi per spiegare alcuni fenomeni. • Osservare le trasformazioni nel corso di esperimenti. • Memorizzare i percorsi che si svolgono quotidianamente e rappresentarli. • Utilizzare simboli e strumenti di registrazione, diagrammi, tabelle. • Sviluppare la capacità di interessarsi a strumenti tecnologici, scoprendone le funzioni e i possibili usi. |

Musica

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI (MUSICA) | | |
|---|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE-ESPRESSIONE ARTISTICA E MUSICALE | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| <ul style="list-style-type: none">• Ascoltare, memorizzare, mimare filastrocche e brevi poesie.• Accompagnare una melodia con semplici movimenti del corpo.• Riconoscere il suono della propria voce, della voce dell'insegnante e dei compagni.• Esplorare e ricercare sonorità nello spazio esterno, inteso come ambiente di vita. | <ul style="list-style-type: none">• Riconoscere il proprio corpo come strumento musicale.• Esplorare suoni e musicalità dell'ambiente.• Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive ed utilizzare voce, corpo, oggetti per semplici produzioni musicali.• Memorizzare poesie, canti e filastrocche. | <ul style="list-style-type: none">• Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo.• Sviluppare la sensibilità musicale.• Memorizzare e ripetere poesie, canti e filastrocche.• Distinguere i suoni delle vocali da quelle delle consonanti.• Usare le tecnologie informatiche e multimediali per comunicare. |

Arte

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI | | |
|--|--|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| <ul style="list-style-type: none">• Conoscere i colori primari (rosso, giallo, blu).• Manipolare plastilina e pasta di sale.• Cominciare ad utilizzare tecniche pittoriche.• Accettare il contatto con tutti i materiali d'uso. | <ul style="list-style-type: none">• Scoprire la formazione dei colori derivati attraverso la mescolanza dei colori primari.• Sviluppare le tecniche di manipolazione.• Utilizzare con creatività i materiali a disposizione.• Acquisire abilità di motricità fine.• Leggere e verbalizzare una semplice storia da immagini in sequenza ordinata. | <ul style="list-style-type: none">• Rafforzare le tecniche grafiche acquisite.• Migliorare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.• Rappresentare con il disegno il contenuto di racconti narrati o letti dall'insegnante.• Acquisire padronanza in nuove tecniche espressive usando il colore in modo appropriato.• Portare a termine il proprio lavoro in modo autonomo e personale.• Esprimere emozioni attraverso il linguaggio del corpo.• Sviluppare capacità di drammatizzare eventi vissuti o immaginari. |

Ed. Fisica
SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO | | |
|--|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE-ESPRESSIONE CORPOREA | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la percezione globale dell'unità corporea. • Riconoscere le parti principali dello schema corporeo. • Potenziare e sviluppare le attività motorie di base. • Percepire la propria identità sessuale. • Acquisire sicurezza e fiducia nelle proprie capacità motorie. • Riprodurre semplici ritmi con le mani e con i piedi. • Accettare di giocare in gruppo. • Orientarsi nello spazio. • Riconoscere ciò che fa bene e male al corpo in termini di alimenti e azioni. | <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e denominare le principali parti del corpo su se stesso, sugli altri, su immagini. • Rappresentare graficamente lo schema corporeo. • Riconoscere le funzioni delle parti del corpo. • Potenziare la motricità fine. • Partecipare a giochi motori con serenità. • Muoversi con destrezza nei giochi liberi e guidati. • Eseguire percorsi e sequenze ritmiche. • Sviluppare la coordinazione del movimento nello spazio. • Possedere una buona autonomia personale. • Curare la propria persona , l'ambiente, gli oggetti personali, i materiali comuni nella prospettiva della salute e dell'ordine. | <ul style="list-style-type: none"> • Raffigurare in modo completo e strutturato la figura umana. • Cominciare a riconoscere la destra e la sinistra su di sé e sugli altri. • Coordinare il movimento del proprio corpo con quello degli altri . • Raggiungere un adeguato controllo nelle situazioni statiche e dinamiche. • Acquisire i concetti topologici. • Consolidare i movimenti della mano e del coordinamento oculo-manuale ai fini dell'attività grafica. • Sviluppare le percezioni sensoriali: visive, tattili, gustative, olfattive, uditive. • Capacità di associare movimenti al tempo e al ritmo di musiche. • Muoversi creativamente e orientarsi nello spazio. • Comprendere l'importanza di una corretta alimentazione. • Essere autonomi nell'azione del vestirsi, spogliarsi. |

Tecnologia

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPO D'ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO - TECNOLOGIA | | |
|---|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Manifestare curiosità verso la scoperta del mondo. • Capacità di osservare la natura e le sue trasformazioni. • Maturare comportamenti di rispetto e di protezione dell'ambiente. | <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, esplorare la natura e le sue trasformazioni. • Identificare le differenze tra il mondo vegetale e quello animale. • Ordinare tre immagini in sequenza temporale. • Associare l'alternanza del giorno e della notte con la successione dei giorni. • Utilizzare simboli ed elementari strumenti di registrazione. • Associare oggetti alle relative funzioni. • scoprire concetti geometrici come quelli di direzione e di angolo. • Operare e giocare con materiali strutturati, costruzioni, giochi da tavolo di vario tipo. | <ul style="list-style-type: none"> • Discriminare e descrivere le trasformazioni in natura. • Riconoscere le differenze tra il mondo naturale e quello artificiale. • Ordinare oggetti e immagini in sequenza logica. • Confrontare le caratteristiche tra uomo, animali e piante. • Formulare ipotesi per spiegare alcuni fenomeni. • Osservare le trasformazioni nel corso di esperimenti. • Memorizzare i percorsi che si svolgono quotidianamente e rappresentarli. • Utilizzare simboli e strumenti di registrazione, diagrammi, tabelle. • Sviluppare la capacità di interessarsi a strumenti tecnologici, scoprendone le funzioni e i possibili usi. • Descrivere le forme di oggetti tridimensionali. |

Inglese

SCUOLA DELL'INFANZIA

| CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE | | |
|--|---|--|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | LA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| <ul style="list-style-type: none"> • utilizzare parole e frasi standard • interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana. | <ul style="list-style-type: none"> • recitare brevi e semplici filastrocche • utilizzare in modo pertinente parole o frasi standard | <ul style="list-style-type: none"> • cantare canzoncine imparate a memoria • presentarsi, chiedere e porgere oggetti in lingua straniera |

Nota Bene: Nel nostro istituto, il progetto “Inglese” è previsto soltanto per il gruppo dei bambini di 5 anni, tramite un’esperta esterna.

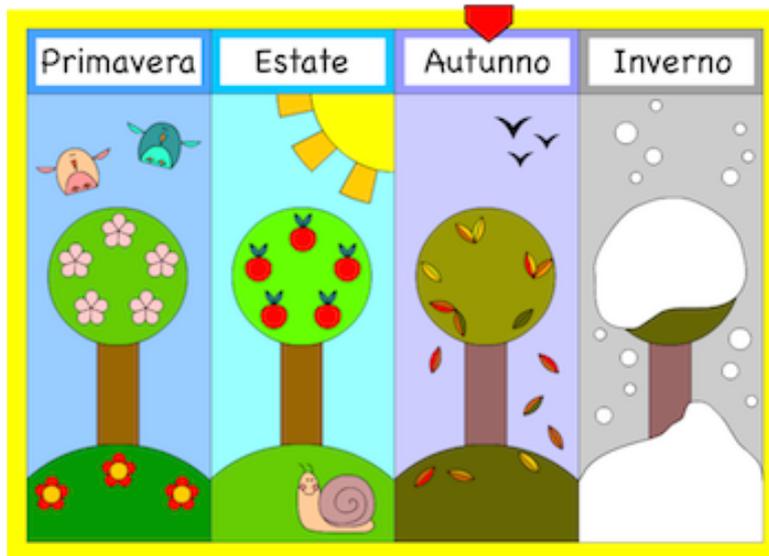
Religione

SCUOLA DELL'INFANZIA

| DISCIPLINA: RELIGIONE CATTOLICA | | |
|--|---|---|
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | RELIGIONE CATTOLICA | |
| OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO | | |
| TRE ANNI | QUATTRO ANNI | CINQUE ANNI |
| <ul style="list-style-type: none"> • Osservare il mondo circostante come dono di Dio. • Scoprire che la venuta di Gesù è motivo di gioia e soprattutto d'amore. • Memorizzare semplici preghiere e canti. • Scoprire semplici linguaggi simbolici caratteristici della tradizione cristiana. • Ascoltare semplici racconti biblici. | <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere le "meraviglie" del mondo come dono di Dio Creatore. • Riconoscere i momenti significativi della vita di Gesù. • Sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà circostante. • Riconoscere elementi e segni della Chiesa. • Acquisire alcuni termini del linguaggio cristiano attraverso l'ascolto di racconti biblici. | <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la presenza di Dio, Creatore e Padre, nelle cose che ci circondano. • Riconoscere il messaggio d'amore e di pace espresso dagli insegnamenti di Gesù. • Esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. • Riconoscere la Chiesa come comunità dei cristiani. • Rispettare ed accettare la diversità culturale e religiosa sviluppando relazioni interpersonali positive. |

PROGETTI

Stagioni e Festività



TEMPO :

- Tutto l'anno scolastico in sezione

OBIETTIVO :

- Vedi obiettivi allegati

ATTIVITÀ PROPOSTE:

- Focalizzare l'attenzione e prendere consapevolezza delle festività di calendario (Natale, Carnevale, Pasqua...) e di quelle personali e affettive (Compleanni, festa della mamma, del papà, dei nonni...) attraverso:
 - Ascolto e comprensione di racconti
 - Conversazioni guidate
 - Realizzazione di cartelloni
 - Memorizzazione di poesie, filastrocche e canzoni
 - Drammatizzazioni da parte dei bambini in occasione di festività particolari
 - Realizzazione di addobbi e lavoretti individuali
 - Verbalizzazioni, rielaborazioni grafiche, schede operative, ecc.

VALUTAZIONE:

- Avviene di volta in volta attraverso l'osservazione diretta, durante il gioco e le attività strutturate e le griglie osservative.

Il Mondo dentro un libro



TEMPO :

- Dal mese di Gennaio a Maggio. L'insegnante, ogni settimana o ogni quindici giorni, leggerà alla propria sezione un libro, tra quelli portati dai genitori o tra i libri presenti a scuola; si discuterà sulla tematica del libro scelto, concludendo con una rappresentazione grafica.

OBIETTIVO :

- Creare occasioni di lettura insieme tra bambini e docenti per condividere il piacere della lettura fatta insieme. Da qui scaturirà una conversazione, un dibattito o altro che si concluderà con una rappresentazione grafica del bambino su un episodio che lo ha colpito particolarmente e verbalizzazione del disegno effettuato.

Progetto “Banca del tempo”

Questo progetto ha riscontrato, anche lo scorso anno scolastico una buona adesione e l’esperienza con la collaborazione di genitori volenterosi, viene riconfermata. I laboratori proposti per le due sezioni, A e B, sono i seguenti:

- **Laboratori di Natale**, 7 Dicembre 2016, ore 9.30- 12,00 circa. Dei genitori delle sez. A, Mancinelli Isabella e Angeletti Alessandra, e della sez. B, Ciocia Sara e Giorgetti Walter, realizzeranno con i bambini di entrambe le sez , collaborando con le docenti, un oggetto Natalizio, (Lanterna);
- **Laboratorio dell’ Estate**, 12 Maggio 2017, sempre ore 9,30-12,00 circa, i genitori soprannominati, realizzeranno un laboratorio estivo sempre con relativo oggetto realizzato in collaborazione insegnanti-genitori disponibili.
- **Laboratorio d’ Arte**, 18 Maggio 2017, realizzato dalla signora Polenta Federica, che rappresenterà in giardino, un dipinto inerente la programmazione annuale su Mary Poppins, una tata per amica, e userà varie tecniche, dove i bambini a turni lavoreranno su questa tela, che rimarrà esposta nella festa finale;
- **Realizzazione dei CD**, le docenti liberamente faranno foto in attività strutturate o meno , queste verranno raccolte e, in base alla disponibilità di genitori che collaboreranno, si potrà realizzare il CD;
- **Manutenzione giardino**, i genitori, Costanzo Piero e Luchetta Marco, si offrono per lavori di manutenzione, quali taglio erba in giardino , più raccolta, qualora ci sia la necessità in fase anno scolastico.

- ***PROGETTO “ MUSICA IN CRESCENDO “***, progetto verticale con la Scuola Primaria, portato avanti con il supporto delle docenti di strumento musicale della Scuola secondaria di primo grado (Professoressa Giuliadori Roberta e Nobili D.,) finalizzato all’organizzazione delle attività per la continuità tra la scuola Infanzia e Primaria. Il progetto non è ancora definito nelle date, in cui la professoressa Nobili, verrà settimanalmente nel plesso per attivare un percorso musicale in continuità con la scuola primaria e quindi soltanto con i bambini dell’ultimo anno di scuola.

- ***PROGETTO “ GIOCHIAMO CON L’ INGLESE “***, si realizzerà, come ogni anno e soltanto per i bambini dell’ultimo anno, un progetto da Febbraio a maggio, dove settimanalmente un’esperta, realizzerà un percorso di lingua Inglese.

- ***PROGETTO DI RELIGIONE***, per i bambini che la praticano e dove sussiste autorizzazione, sarà realizzato dalla docente di religione, Rita Basile, che ogni martedì, a fasi alterni, sarà presente prima in una sez, poi nell’altra, per circa un’ora e trenta di attività per ciascuna sezione.

- ***PROGETTO CONTINUITÀ CON LA SCUOLA PRIMARIA “GEMMA PERCHI”***, sarà un progetto in collaborazione Infanzia-primaria, dove la docente del gruppo dei bambini dell’ultimo anno, ins. Bolognini Sabrina , collaborerà con i docenti della classe primaria .

- ***PROGETTO COOP***, i bambini dell’ultimo anno, usufruiranno del laboratorio, “Filiere Coop”. In data 1 febbraio 2017, i bambini di 5 anni, insieme alla docente del gruppo,

andranno per 3 ore, presso i laboratori, alla Coop, di via Gallodoro a Jesi, per conoscere questo laboratorio scientifico scelto dalla docente del gruppo e attuato in collaborazione con esperti in merito.

- ***PROGETTO SCREENING DI POTENZIAMENTO,***

si realizzerà soltanto con i bambini dell'ultimo anno , (Febbraio 2017) previa autorizzazione dei genitori, sarà uno strumento utile di prevenzione per valutare le abilità ed i pre-requisiti di base oltre che le competenze fonologiche e metà – fonologiche nei passaggi dei bambini dalla scuola Infanzia alla scuola primaria. I tempi e i modi sono in fase di definizione e saranno comunicati nei tempi dovuti.

L'OFFERTA FORMATIVA DEL PLESSO

La progettazione didattica della nostra scuola si articola in unità di apprendimento strutturate sulla base:

- Di una progettazione educativa per **campi di esperienza**
- e delle **educazioni trasversali** realizzate in riferimento alle **NUOVE INDICAZIONI CURRICOLARI, all'analisi dei bisogni formativi e del contesto**. In particolare nel corrente a.s. le insegnanti hanno deciso di adottare una programmazione di plesso condivisa che ha come tematica principale il nucleo fondante: LA CRESCITA.

LA METODOLOGIA

- Apprendimento attivo
- Apprendimento cooperativo
- Apprendimento per indagine e scoperta
- Apprendimento significativo
- Apprendimento reticolare
- Apprendimento per ricerca-azione
- Metodo autobiografico
- Tutoring

LE STRATEGIE OPERATIVE

- Importanza del contesto
- La motivazione
- Il fare
- L'ascolto
- Osservazione riflessione e rielaborazione
- Il ricordo
- Ricerca
- Confronto
- Progettualità
- Uso di codici comunicativi diversi
- Valutazione soggettiva
- Verifica

LA MEDIAZIONE DIDATTICA

- Utilizzo dello sfondo integratore
- Utilizzo del materiale strutturato e non
- Attività nei laboratori
- Utilizzo di audiovisivi
- Utilizzo di software didattici
- Libri
- Uscite sul territorio
- Escursioni naturalistiche
- Partecipazione a feste e manifestazioni
- Partecipazione a spettacoli

LA VALUTAZIONE (iniziale, in itinere, finale)

- Osservazione sistematica di comportamenti, interessi, partecipazione, atteggiamenti.
- Prove strutturate e semi strutturate per verificare: conoscenza, comprensione, produzione, competenza.
- Racconti del bambino.
- Espressioni grafiche.
- Verifiche al computer.
- Dialogo e confronto con i genitori.
- Momenti di autovalutazione
- Prove parallele(AUMI)

**Le Insegnanti presenti nel plesso “Casali Santa”
A.s. 2016-2017**

Sez. A Bolognini Sabrina

Cavaliere Elisabetta

Sez. B Spurio Emma

Carotti Beatrice

Jesi, 01 Dicembre 2016

**La fiduciaria
Ins. Bolognini Sabrina**