

# PROGRAMMAZIONE DIDATTICA S.d.I. "KIPLING"

a.s.2018/2019

## 1° NUCLEO PROGETTUALE

### LA MAGIA DI FOLLETO COLORINO MI TRASFORMA IN...

Espediente fantastico per:

- dividere i bambini in gruppi omogenei d'età,
- rafforzare gli aspetti di identità,
- fare emergere le relazioni affettive,
- evidenziare i cambiamenti nel tempo.

- Esplorare gli spazi della scuola (interni/esterni)
- Esplorare l'ambiente e giocare con i materiali a disposizione
- Vivere serenamente "avventure" (giochi motorio-drammatici) per l'avvio alla comprensione dei concetti spaziali
- Percepire la globalità del proprio corpo
- Rappresentare graficamente il proprio corpo nelle parti principali

3 anni  
...FARFALLA ROSSA per...

- Ascoltare
- Capire
- Farsi capire
- Arricchire il lessico e la struttura della frase
- Sperimentare i materiali pittorici e riconoscerli
- Attribuire significato a ciò che rappresenta
- Dare una forma elementare a ciò che rappresenta
- Verbalizzare in sequenza storie figurate

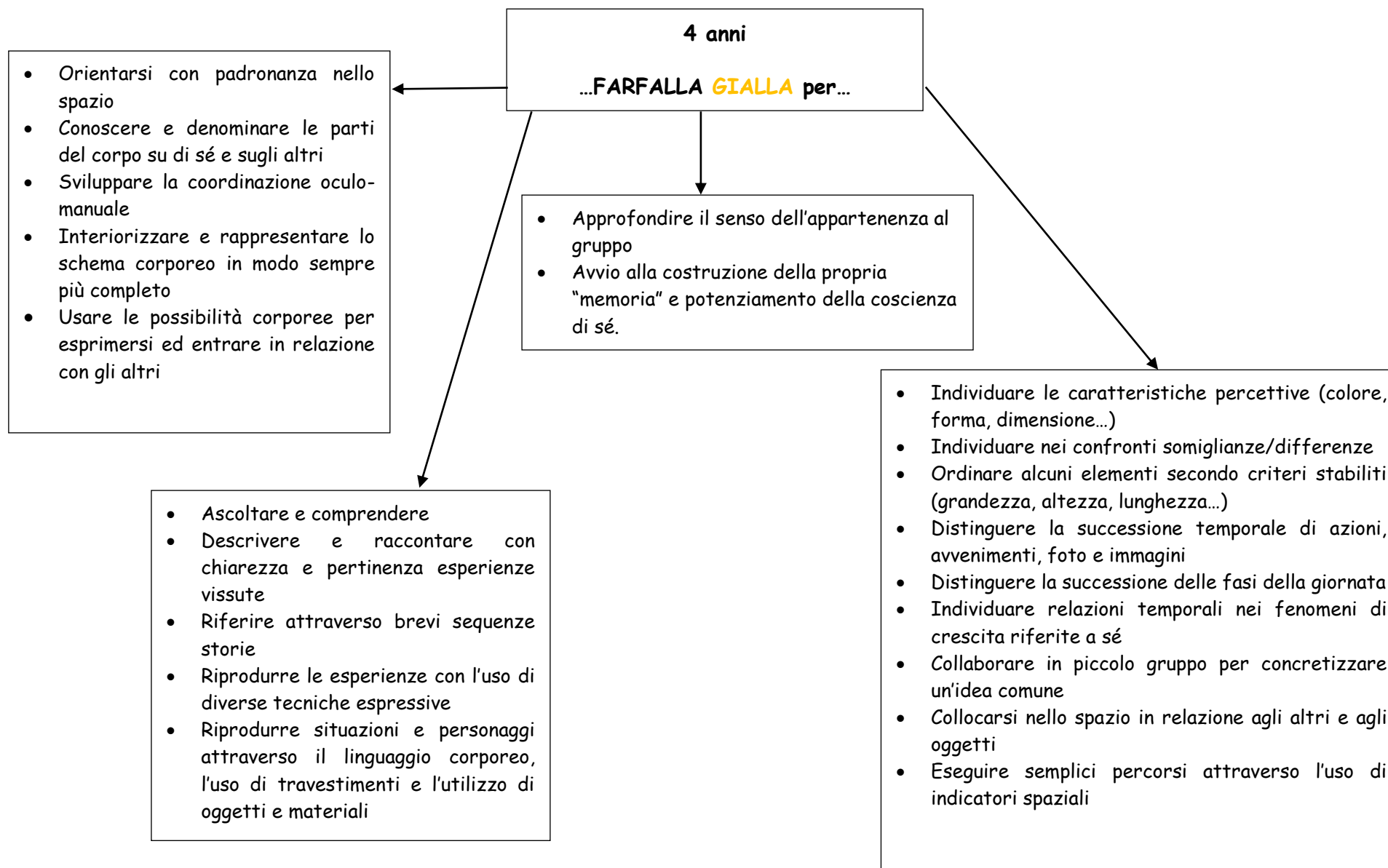
- Sviluppare il senso dell'appartenenza al gruppo
- Avvio alla costruzione della propria storia

- Avviare una collaborazione per realizzare un gioco in comune
- Intuire la scansione temporale degli eventi (adesso-prima-poi; giorno-notte)

# PROGRAMMAZIONE DIDATTICA S.d.I. "KIPLING" a.s.2018/2019

## 1° NUCLEO PROGETTUALE :

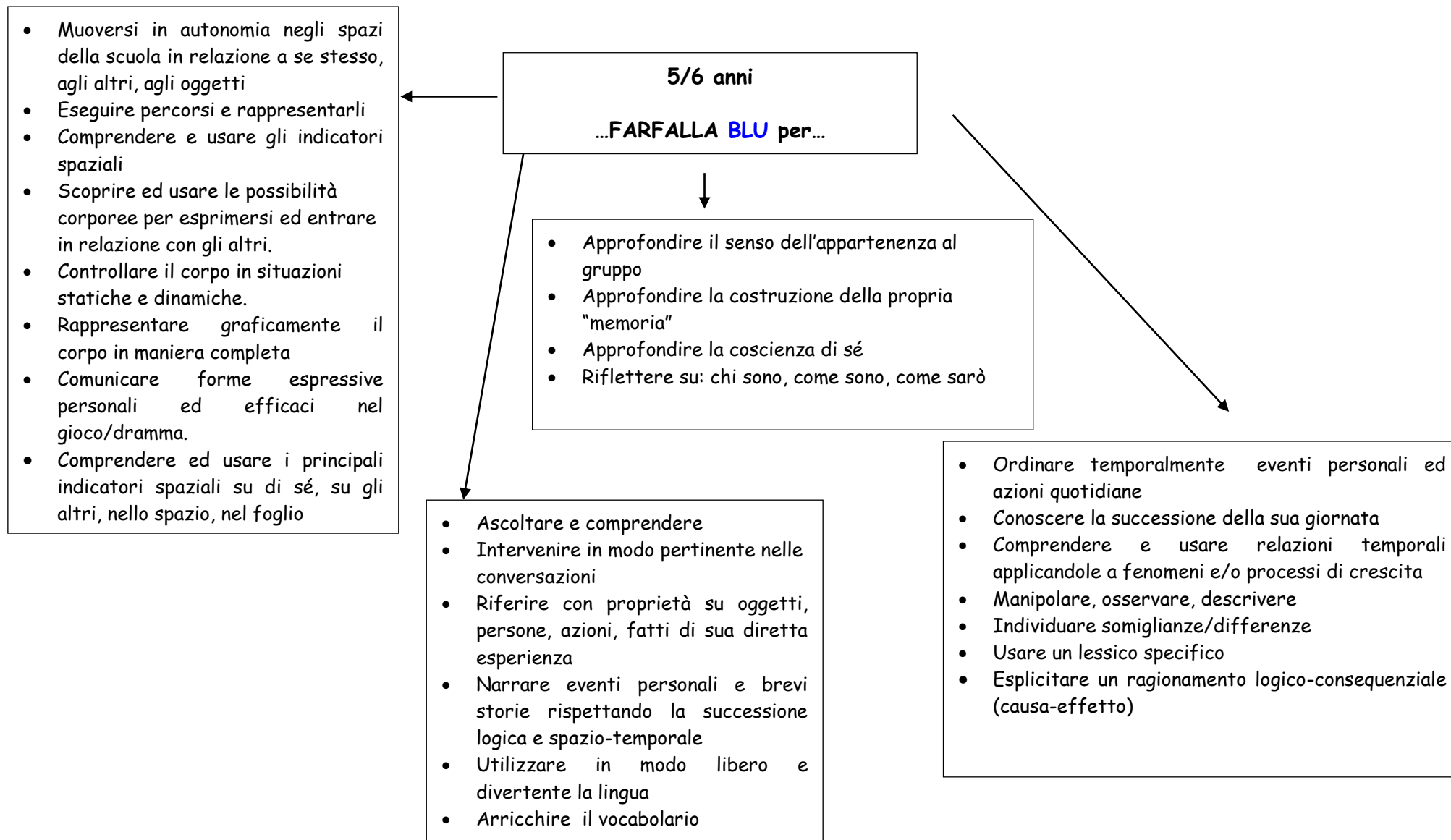
### LA MAGIA DI FOLLETO COLORINO MI TRASFORMA IN...



## PROGRAMMAZIONE DIDATTICA S.d.I. "KIPLING" a.s.2018/2019

### 1° NUCLEO PROGETTUALE :

#### \_LA MAGIA DI FOLLETO COLORINO MI TRASFORMA IN...



La nostra proposta educativa, contenuta nel secondo nucleo progettuale **"C' ERANO UNA VOLTA..... STORIE, FILASTROCCH E CIBI "** ha lo scopo di promuovere nei bambini il piacere dell'ascolto, del fantasticare attraverso i racconti e le esperienze di nonni e di personaggi fantastici.

Il recupero delle tradizioni rappresenta la riscoperta della propria storia, delle origini e del senso di appartenenza. Le storie e le filastrocche, inoltre, permettono ai bambini di vivere le proprie emozioni, i propri sentimenti, di superare paure ed insicurezze e di creare un mondo proprio attraverso la finzione e l'invenzione; creano e rinforzano i legami di amicizia, favoriscono l'integrazione e contribuiscono positivamente alla costruzione dell'io, all'accettazione delle regole, alla curiosità, alla manualità e all'ingegno.

Il coinvolgimento dei nonni e l'ascolto dei loro racconti, consentirà ai bambini di accrescere la conoscenza del proprio corpo e favorire, acquisire ed interiorizzare corrette abitudini alimentari scoprendo i cibi corretti e genuini che si tramandano nella nostra cultura alimentare.

Grazie al progetto "Corpo in armonia" con l'esperto di psicomotricità si contribuirà inoltre ad arricchire la progettazione educativa potenziando le abilità psicomotorie dei bambini.

"Questa proposta nasce dall'esigenza di sviluppare, promuovere e facilitare il lavoro individuale e di gruppo, mirato ad unire corpo, musica e movimento, in modo che ognuno possa entrare in contatto con le proprie emozioni e rielaborarle con tutti i linguaggi espressivi. Il linguaggio musicale, infatti, permette di instaurare un clima in cui il bambino si sente accolto, ascoltato, compreso e valorizzato, senza essere sottoposto alla richiesta di prestazioni e in assenza di giudizio da parte dei coetanei e degli adulti"

Per l'anno scolastico in corso questo progetto sarà finanziato dal PON.

## FINALITA'

- Sviluppare il pensiero logico, l'orientamento spazio-temporale e gli aspetti relazionali e cognitivi delle attività ludiche infantili
- Favorire l'espressività corporea ed emozionale del bambino.
- Sostenere l'autoregolazione e il controllo dell'impulsività.
- Rendere il bambino protagonista della propria realtà corporea e di quella degli altri attraverso l'acquisizione di regole condivise, indispensabili per costruire un clima relazionale positivo.
- Potenziare i prerequisiti psicomotori degli apprendimenti.
- Interagire verbalmente
- Cooperare, socializzare e condividere esperienze
- Acquisire corrette abitudini alimentari
- Provare piacere ad assaggiare alimenti proposti per avere un bagaglio di sapori e gusti
- Vivere il momento del pranzo non come fine a se stesso, bensì come momento educativo e di comunicazione e socializzazione

## 2°NUCLEO PROGETTUALE

"C'ERANO UNA VOLTA....STORIE, FILASTROCCHHE E CIBI "In questo percorso didattico volto allo sviluppo graduale e consapevole dell'identità individuale e sociale, nonché alla maturazione del senso di appartenenza ad un determinato contesto territoriale e culturale, avrà un ruolo centrale IL RACCONTO DI STORIE, FILASTROCCHHE E TRADIZIONI del passato raccontate da "nonni" e personaggi locali che rievocheranno la loro infanzia.

FARFALLA ROSSA

3/4 anni

- Sviluppare la capacità di ascolto e il rispetto dei tempi delle routines scolastiche.
- Interiorizzare le prime regole di comportamento a scuola.
- Stabilire rapporti di fiducia con gli altri.
- Saper percepire in maniera globale il proprio corpo..
- Esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti con il corpo.
- Saper aspettare il proprio turno nei giochi individuali e di gruppo.
- Stimolare la curiosità e il desiderio di sperimentare giochi del passato individuali e di gruppo.
- Conoscere attraverso i vissuti dei nonni i giochi ed i giocattoli di un tempo.
- Scoprire il piacere della condivisione durante l'attività ludica.
- Partecipare serenamente al racconto da parte dei nonni di storie, filastrocche ed alimentazione della tradizione.
- Orientarsi nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti.
- Lavorare con gli elementi della natura per sviluppare la manualità con materiali diversi e la capacità senso-percettiva.
- Capacità di conoscere i colori fondamentali ed alcuni complementari.
- Partecipare a semplici drammatizzazioni ed effettuare giochi di finzione.
- Saper raccontare le loro esperienze.

FARFALLA GIALLA

4/5 anni

- Stabilire rapporti di fiducia e di rispetto verso gli altri (adulti e bambini).
- Sapersi collocare nello spazio secondo criteri stabiliti
- Esprimersi con il linguaggio mimico-gestuale per interpretare stati d'animo ed emozioni.
- Avvio alla percezione globale e segmentaria del proprio corpo.
- Saper controllare il proprio corpo in maniera statica e dinamica
- Conoscere attraverso i vissuti dei nonni le storie e le filastrocche di un tempo.
- Primo approccio alla scoperta dei cibi della tradizione.
- Lavorare con gli elementi della natura per sviluppare la manualità con materiali diversi e la capacità senso-percettiva.
- Partecipare a semplici drammatizzazioni ed effettuare giochi di finzione.
- Saper ascoltare e comprendere il racconto dei nonni relativo a storie ed alimentazione.
- Usare un linguaggio appropriato per interagire, comunicare e raccontare esperienze personali e non.
- Ordinare temporalmente le fasi di un semplice evento vissuto o narrato.

FARFALLA BLU

5/6 anni

- Stabilire rapporti di fiducia, collaborazione e rispetto con gli altri (adulti e bambini).
- Acquisire maggiore sicurezza e fiducia in se stesso attraverso l'uso di abilità personali.
- Collocarsi nello spazio modificandolo con creatività in base alle esperienze condivise dal gruppo.
- Potenziare il senso ritmico e sviluppare la coordinazione psicomotoria.
- Saper scandire il ritmo con gesti, suoni e strumenti.
- Conoscere attraverso i vissuti dei nonni le storie e le filastrocche di un tempo.
- Conoscere e riscoprire i cibi della tradizione.
- Esprimere creatività e capacità inventiva in situazioni spontanee e non (invenzione di una storia o filastrocca)
- Capire la necessità dell'intesa e della collaborazione nel gioco di squadra
- Capacità di comprendere il concetto spaziale di direzione.
- Sperimentare la manualità con materiali diversi.
- Progettazione e costruzione dei giocattoli utilizzando materiali di recupero e non.
- Individuare problemi e cercare possibili soluzioni.
- Formulare ed esplicitare un ragionamento logico-consequenziale (causa-effetto).
- Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo e al movimento di tutto il corpo.
- Usare il linguaggio verbale appropriato per riferire una storia o una filastrocca in rima

## IL SE' E L'ALTRO

### OBIETTIVI 3/4 ANNI

- Vivere con serenità l'esperienza del primo impatto con la scuola
- Avvio alla conquista dell'autonomia nella gestione della propria persona
- Riconoscere e gestire le routine
- Gestire con sempre maggiore autonomia spazi, strumenti, materiali ed esperienze del contesto scolastico
- Sviluppo del senso dell'accoglienza e dell'appartenenza ad un gruppo
- Acquisire le norme che regolano la vita scolastica
- Esprimere i propri bisogni
- Canalizzare l'aggressività
- Comprendere la diversità dei bisogni
- Avvio al superamento del proprio punto di vista
- Instaurare rapporti positivi con coetanei e adulti
- Accogliere la diversità come valore
- Scoprire e rispettare l'ambiente naturale circostante

### OBIETTIVI 4/5 ANNI

- Vivere con partecipazione le esperienze scolastiche
- Sviluppare l'autonomia riferita alla cura di sé e degli oggetti, alle scelte di gioco e di attività
- Assumere incarichi e portarli a termine
- Scoprire e valorizzare le differenze
- Comprendere e rispettare le regole nel gioco e nelle attività
- Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni ed i propri sentimenti
- Superare i conflitti
- Costruzione della propria memoria e potenziamento della coscienza di sé.
- Sviluppare rapporti di fiducia e di amicizia
- Comprendere e rispettare le emozioni e i sentimenti altrui
- Comprendere e rispettare ogni forma di vita
- Avvio all'ascolto del punto di vista altrui

## CORPO, MOVIMENTO, SALUTE

### OBIETTIVI 3/4 ANNI

- Percepire globalmente il proprio corpo
- Avvio allo sviluppo della coordinazione oculo-manuale
- Rappresentare graficamente il proprio corpo nelle parti principali
- Effettuare discriminazioni senso-percettive
- Orientarsi e appropriarsi dello spazio scuola
- Orientarsi nello spazio in relazione a sé, agli altri, agli oggetti
- Controllo degli schemi dinamici e posturali di base
- Consolidare gli schemi motori del camminare, correre, saltare
- Coordinare i movimenti per entrare in relazione con i compagni nei giochi
- Partecipare serenamente ai giochi motori.
- Discriminare e riprodurre semplici ritmi sonori
- Avvio alle prime forme di autonomia nella cura personale
- Riconoscere gli oggetti personali

### OBIETTIVI 4/5 ANNI

- Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri
- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale
- Interiorizzare e rappresentare lo schema corporeo in modo sempre più completo
- Effettuare discriminazioni attraverso il gusto ed il tatto, il sapore e la forma di alcuni alimenti
- Orientarsi con padronanza nello spazio
- Percepire lo spazio occupato
- Scoprire e ricercare le posizioni che il corpo può assumere
- Percezione globale e segmentaria del corpo
- Controllo del corpo in situazioni statiche e dinamiche
- Coordinare i movimenti con i compagni per entrare in relazione nel piccolo e grande gruppo
- Muoversi al ritmo di semplici brani musicali
- Sviluppo dell'autonomia riferita alla cura di sé, degli oggetti, delle scelte di gioco e di attività
- Usare le possibilità corporee per esprimersi ed entrare in relazione con gli altri

## FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI

### OBIETTIVI 3/4 ANNI

- Usare il linguaggio per interagire e comunicare
- Raccontare esperienze personali
- Memorizzare semplici filastrocche e canzoni
- Arricchire il lessico e la struttura delle frasi
- Ascoltare e comprendere semplici messaggi
- Comprendere e riferire semplici storie, racconti e narrazioni
- Familiarizzare con i libri e altri materiali scritti
- Leggere immagini cercando di attenersi al soggetto
- Distinguere il segno scritto della parola dall'immagine
- Sperimentare i materiali pittorici e riconoscerli
- Usare il linguaggio grafico-pittorico per rappresentare.
- Modulare la propria voce sperimentando toni differenti
- Esplorare la realtà sonora
- Cantare in gruppo
- Effettuare giochi di finzione ed eseguire semplici drammatizzazioni
- Familiarizzare in modo giocoso con il computer

### OBIETTIVI 4/5 ANNI

- Ascoltare e comprendere
- Descrivere e raccontare con chiarezza e pertinenza esperienze vissute
- Riferire attraverso brevi sequenze storie ascoltate
- Memorizzare e ripetere semplici canti, conte e filastrocche
- Analizzare il contenuto di un messaggio
- Avvio all'uso consapevole del libro
- Effettuare una lettura oggettiva e analitica di un'immagine
- Riprodurre le esperienze con l'uso di diverse tecniche espressive
- Utilizzare la voce e le varie parti del corpo per produrre rumori, suoni e ritmi.
- Riprodurre situazioni e personaggi attraverso il linguaggio corporeo, l'uso di travestimenti e l'utilizzo di oggetti e materiali e il computer



## ESPLORARE, CONOSCERE, PROGETTARE

### OBIETTIVI 3/4 ANNI

- Sviluppare un atteggiamento di curiosità verso l'ambiente ed esplorarlo utilizzando i diversi canali sensoriali
- Operare con gli oggetti per cogliere uguaglianze e differenze
- Individuare quantità (tanti-pochi) e dimensioni (grande-piccolo, alto-basso...)
- Raggruppare in base a una caratteristica data
- Riconoscere le situazioni meteorologiche
- Esplorare, orientarsi e appropriarsi dello spazio-scuola
- Orientarsi nello spazio in relazione a sé, agli altri e agli oggetti
- Esplorare l'ambiente e giocare con i materiali a disposizione
- Manifestare curiosità verso la realtà circostante
- Abituarsi a problematizzare la realtà circostante
- Abituarsi a raccontare le proprie esperienze
- Rielaborare verbalmente il proprio vissuto con l'aiuto di materiali significativi: foto, disegni, oggetti...

### OBIETTIVI 4/5 ANNI

- Individuare le caratteristiche percettive dei materiali (colore, forma, dimensione...)
- Stabilire corrispondenze di quantità ( di più/di meno, tanti/quanti)
- Effettuare raggruppamenti secondo caratteristiche date
- Ordinare alcuni elementi secondo criteri stabiliti (grandezza, altezza, lunghezza...)
- Utilizzare strumenti di registrazione del tempo
- Distinguere la successione temporale di azioni, avvenimenti, foto e immagini
- Distinguere la successione delle fasi della giornata
- Individuare relazioni temporali nei fenomeni di crescita riferite a sé e agli esseri viventi
- Collocarsi nello spazio in relazione agli altri e agli oggetti
- Eseguire percorsi attraverso l'uso di indicatori spaziali
- Collaborare in piccolo gruppo per concretizzare un'idea comune
- Cogliere relazioni di causa-effetto

## COMPETENZE IN USCITA 5/6 ANNI

### IL SE' E L'ALTRO

- E' autonomo nella cura della propria persona, sa: soffiarsi il naso, lavarsi, usare i servizi igienici, vestirsi e spogliarsi, allacciare e slacciare le scarpe, abbottonare e sbottonare, usare posate e tovagliolo.
- Riordina il materiale didattico e gli oggetti usati
- Sa esprimere orientamenti personali circa proposte di lavoro, di divertimento, di gioco
- Assume incarichi e li porta a termine
- Porta a termine attività iniziate
- Esprime verbalmente le proprie emozioni e sentimenti
- Stabilisce rapporti di fiducia con gli adulti
- Accoglie e vive la diversità come arricchimento
- Ha rapporti di amicizia con alcuni compagni
- Sa collaborare con tutti
- Aiuta di sua iniziativa
- Rispetta le regole di comportamento che vigono nella sua comunità e ne riconosce l'utilità, sa: dividere con gli altri i giochi ed i materiali, rispettare il proprio turno nei giochi e nelle attività, rispondere alle domande formulategli, rispettare le scansioni della giornata scolastica, essere garbato nei modi e nel porsi in relazione con gli altri.
- Rispetta tutti gli esseri viventi

## CORPO, MOVIMENTO, SALUTE

- Ha acquisito la capacità di discriminare per: forma, colore, grandezza, odore, sapore, suono.
- Ha coordinazione oculo-manuale fine, sa: colorare rispettando un contorno, riprodurre contorni, ritagliare figure semplici, incollare, eseguire semplici piegature...
- Sa controllare schemi dinamici di base, sa: correre, senza inciampare evitando ostacoli, arrestarsi ad un segnale dato restando in equilibrio, saltare, a piedi uniti, a scavalco, strisciare, rotolare, cadere, arrampicarsi, far capriole, procede carponi.
- Sa controllare schemi posturali di base, sta: accucciato, seduto a gambe incrociate, in equilibrio su un piede.
- Sa partecipare a giochi che richiedono l'accordo con altre persone.
- Conosce e denomina le parti e le principali funzioni del corpo su di sé e su gli altri
- Rappresenta graficamente il corpo in maniera particolareggiata
- Comprende ed usa i principali indicatori spaziali (davanti/dietro, dentro/fuori, sopra/sotto, da una parte/dall'altra, vicino/lontano, in alto/in basso, destra/sinistra): su di sé, su gli altri, nello spazio, nel foglio.
- Sa percepire variazioni di velocità (lento-veloce).
- Comunica forme espressive personali ed efficaci nel gioco/dramma.

## FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI

- Pronuncia correttamente le parole
- Riferisce con proprietà su oggetti, persone, azioni, fatti di sua diretta esperienza
- E' disponibile ad ascoltare
- Si appropria di termini nuovi e li usa in modo adeguato
- Mostra curiosità ed interesse per la lingua inglese
- Acquisisce termini nuovi della seconda lingua
- Comprende e riferisce ciò che è stato raccontato o letto
- Interviene nelle conversazioni in modo pertinente
- Narra eventi personali e brevi storie rispettando la successione logico-temporale
- Descrive e commenta immagini
- Memorizza e ripete semplici filastrocche, canti e brevi poesie anche in lingua inglese
- E' interessato verso i libri e la scrittura in generale
- E' interessato ad un utilizzo divertente e libero della lingua (assonanze, contrari, assurdi, rime e ritmi, scambi ecc...)
- Formula ipotesi sul significato di parole
- Riconosce il proprio nome in mezzo a quello dei compagni
- Utilizza tecniche diverse per rappresentare situazioni vissute o inventate nelle componenti essenziali
- Interagisce in modo logico nei giochi simbolico-drammatici
- Usa la voce e le varie parti del corpo per produrre rumori suoni e ritmi
- Rappresenta in forma elementare semplici ritmi
- Utilizza il computer come ulteriore strumento per giocare, rappresentare esperienze, per riflettere, per scrivere, per comunicare

- Ordina temporalmente eventi personali ed azioni quotidiane
- Conosce la successione della sua giornata e sa collocarcisi
- Usa e comprende relazioni temporali applicandole a fenomeni e/o processi di crescita
- Conosce i nomi dei giorni della settimana
- Sa individuare gli aspetti peculiari delle stagioni
- Sa indicare le diverse situazioni metereologiche
- Utilizza strumenti di registrazione dello scorrere del tempo
- Ha acquisito la capacità di conoscenza senso-percettiva della realtà (manipolazione, osservazione, descrizione)
- Sa individuare problemi e possibili soluzioni
- Individua somiglianze/differenze
- Intuisce le condizioni fondamentali della vita degli esseri viventi
- Sa usare un lessico specifico
- Sa esplicitare un ragionamento logico-consequenziale (causa-effetto)
- Sa raggruppare oggetti secondo caratteristiche comuni
- Riproduce le principali forme geometriche: cerchio, triangolo, quadrato
- Conta oggetti fino a dieci coordinando la sequenza verbale a quella motoria
- Riconosce le quantità tanto, poco, niente
- Stabilisce corrispondenze di quantità: di più, di meno, tanti... quanti.
- Ordina elementi secondo criteri stabiliti: grandezza, altezza, lunghezza...
- Comprende l'uso dei connettivi "e", "non", "o" in situazioni concrete