

PIANO ANNUALE

SCUOLA DELL'INFANZIA "NEGROMANTI"

Anno scolastico 2019/2020

Il compito della Scuola dell'Infanzia è quello di sviluppare in ogni bambino le sue potenzialità in termini di: **autonomia, identità e rispetto delle diversità, competenze**, il tutto nella prospettiva di valorizzare gli aspetti peculiari della personalità di ognuno.

Ogni anno nel nostro plesso, si rinnova la magia della crescita con l'arrivo di un personaggio fantastico correlato al Progetto di plesso annuale; con questo espediente vogliamo far scoprire al bambino la gioia e la consapevolezza di diventare più grande.

Si diventa grandi attraverso l'osservazione e la sperimentazione dei cambiamenti del proprio corpo, l'acquisizione della capacità di relazionarsi con il linguaggio, con il gioco simbolico, e sviluppando la capacità di condividere e rispettare regole comportamentali. Il tutto reso speciale dalla "polverina magica del personaggio fatato".

Nel corso dei tre anni il bambino prende coscienza della propria identità diventando sempre più autonomo e competente.

Si tratta in sintesi di aiutare il bambino a sviluppare positivamente la propria identità attraverso la crescita del sentimento di appartenenza, che matura in un contesto ambientale aperto e stimolante; è importante predisporre un ambiente favorevole al rafforzamento dell'autostima e della sicurezza: sicuramente un **setting d'apprendimento** proporzionato alle sue capacità motorie operative e mentali.

Nella progettazione didattica di plesso il bambino verrà posto al centro dell'azione educativa in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici. Il principio d'ispirazione della didattica proposta è: *la scuola è il luogo in cui si impara insieme all'altro, in cui si impara meglio nella relazione con l'altro e in cui si entra in una realtà di dinamiche relazionali più grande e complesso rispetto alle esperienze quotidiane di ogni singolo individuo.*

Oggi l'apprendimento scolastico è solo una delle tante esperienze di formazione che i bambini e gli adolescenti vivono per acquisire competenze specifiche.

La scuola è perciò investita da una domanda che comprende, insieme, l'apprendimento e «il saper stare al mondo». E per

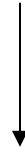
poter assolvere al meglio alle sue funzioni istituzionali, la scuola è da tempo chiamata a occuparsi anche di delicate dimensioni dell'educazione. L'intesa tra adulti non è più scontata e implica la faticosa costruzione di un'interazione tra le famiglie e la scuola, cui tocca, ciascuna con il proprio ruolo, esplicitare e condividere i comuni intenti educativi. Alla scuola spetta il compito di fornire supporti adeguati affinché ogni persona sviluppi un'identità consapevole e aperta, nel rispetto delle differenze di tutti e dell'identità di ciascuno. Le Indicazioni Nazionali per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo richiede oggi, in modo ancor più attento e mirato, l'impegno dei docenti e di tutti gli operatori della scuola, con particolare attenzione alle disabilità e ad ogni fragilità, ma richiede altresì la collaborazione delle formazioni sociali, in una nuova dimensione di integrazione fra scuola e territorio.

Centralità della persona: le finalità della scuola devono essere definite a partire dalla persona che apprende, con l'originalità del suo percorso individuale e le aperture offerte dalla rete di relazioni che la legano alla famiglia e agli ambiti sociali. Lo studente è posto al centro dell'azione educativa in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi. Particolare cura è necessario dedicare alla formazione della classe come gruppo, alla promozione dei legami cooperativi fra i suoi componenti, alla gestione degli inevitabili conflitti indotti dalla socializzazione

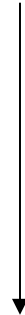
Per una nuova cittadinanza: la scuola persegue una doppia linea formativa: verticale e orizzontale. La linea verticale esprime l'esigenza di impostare una formazione che possa poi continuare lungo l'intero arco della vita; quella orizzontale indica la necessità di un'attenta collaborazione fra la scuola e la famiglia in primo luogo.

Per un nuovo umanesimo: ogni persona tiene nelle sue stesse mani una responsabilità unica e singolare nei confronti del futuro dell'umanità. La scuola può e deve educare a questa consapevolezza e a questa responsabilità i bambini e gli adolescenti, in tutte le fasi della loro formazione.

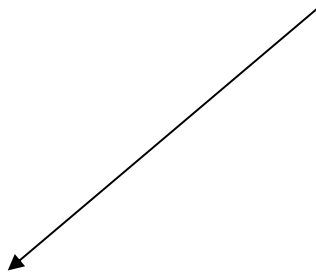
IL NUCLEO PROGETTUALE



LA MIA CRESCITA



LA MAGIA MI TRASFORMA IN...



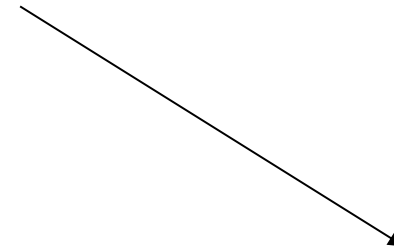
**FARFALLA
a POIS
(anticipatari)**



**FARFALLA ROSSA
(3 anni)**



**FARFALLA GIALLA
(4 anni)**



**FARFALLA BLU
(5 anni)**

Anticipatari + 3 anni
FARFALLA A POIS e FARFALLA ROSSA per...

- Sviluppare il senso d'appartenenza al gruppo
- 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
- Avviare una collaborazione per realizzare un gioco in comune
- Intuire la scansione temporale degli eventi (prima-ora-poi; giorno-notte)
- Sviluppare la capacità di ascolto, attenzione nel momento della lettura e delle indicazioni
- Arricchire il lessico e la struttura della frase
- Sperimentare i materiali pittorici e riconoscerli
- Attribuire significato a ciò che rappresenta graficamente e no

4 anni

FARFALLA GIALLA per...

- Approfondire il senso d'appartenenza al gruppo
- Avvio alla costruzione della propria "memoria" e potenziamento della coscienza di sé
- Orientarsi con padronanza nello spazio
- 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
- Usare le possibilità corporee per esprimersi ed entrare in relazione con gli altri
- Sviluppare la capacità di ascolto, attenzione nel momento della lettura e delle indicazioni
- Descrivere e raccontare con chiarezza e pertinenza esperienze vissute
- Riferire attraverso brevi sequenze storie con i corretti connettivi temporali
- Riprodurre le esperienze con l'uso di diverse tecniche espressive
- Riprodurre situazioni e personaggi attraverso il linguaggio corporeo, l'uso di travestimenti e l'utilizzo di oggetti e materiali
- Individuare le caratteristiche percettive (colore, forma, dimensione...)
- Individuare nei confronti somiglianze/differenze
- Ordinare alcuni elementi secondo criteri stabiliti (grandezza, altezza, lunghezza...)
- 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
- Collaborare in piccolo gruppo per concretizzare un'idea comune
- Collocarsi nello spazio in relazione agli altri e agli oggetti
- Eseguire semplici percorsi attraverso l'uso di indicatori spaziali

5 anni
FARFALLA BLU per...

- Approfondire il senso d'appartenenza al gruppo
- Approfondire la costruzione della propria "memoria"
- Approfondire la coscienza di sé
- Riflettere su chi sono: com'ero, come sono, come sarò
- Muoversi in autonomia negli spazi della scuola in relazione a se stesso, agli altri, agli oggetti
- Eseguire percorsi e rappresentarli
- Comprendere e usare gli indicatori spaziali
- Scoprire e usare le possibilità corporee per esprimersi ed entrare in relazione con gli altri
- Controllare il corpo in situazioni statiche e dinamiche.
- Rappresentare graficamente l'intero schema corporeo
- Comunicare forme espressive personali ed efficaci nel gioco/dramma.
- Comprendere e usare i principali indicatori spaziali su di sé, su gli altri, nello spazio, nel foglio
- Sviluppare la capacità di ascolto, attenzione nel momento della lettura e delle indicazioni
- Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni
- Riferire con proprietà su oggetti, persone, azioni, fatti di sua diretta esperienza
- Narrare eventi personali e brevi storie rispettando la successione logica e spazio-temporale
- Utilizzare in modo libero e divertente la lingua
- Arricchire il vocabolario
- Ordinare temporalmente eventi personali ed azioni quotidiane
- Conoscere la successione della sua giornata
- Comprendere e usare relazioni temporali applicandole a fenomeni e/o processi di crescita
- Manipolare, osservare, descrivere
- Individuare somiglianze/differenze
- Usare un lessico specifico
- Esplicitare un ragionamento logico-consequenziale (causa-effetto)

II NUCLEO PROGETTUALE

SÌ... VIAGGIARE

Questo progetto conduce i bambini in un viaggio alla scoperta di se stessi e di ciò che li circonda.

Il tema del viaggio contiene stimoli educativi fondamentali. Il viaggio è metafora della vita e della crescita individuale, ma anche metafora del percorso che i bambini intraprendono a scuola. L'identità del bambino si costruisce attraverso un vero e proprio viaggio, durante il quale si fanno incontri, si instaurano relazioni, si scoprono luoghi diversi. Il viaggio, infatti, è occasione di esperienza, di arricchimento delle conoscenze, di relazione con gli altri, coetanei o adulti; permette di vivere emozioni diverse, avventure, scoperte, cambiamenti. Si parte sempre carichi di emozioni anche contrastanti: attese, paure, desideri, incertezze. Si arriva sempre cambiati, diversi, arricchiti. Il percorso didattico sarà costituito da attività di diverso tipo, finalizzate ad accompagnare i bambini nella loro crescita, perché prendano coscienza delle proprie emozioni e riescano a rielaborarle, e perché maturino l'atteggiamento del viaggiatore: sappiano essere esploratori curiosi, sappiano gestire l'imprevisto, sappiano essere aperti al nuovo e al diverso da sé, al confronto, sappiano essere disponibili a rischiare, a scoprire, a rinnovarsi... Tutte le sezioni lavoreranno sul tema del viaggio, con modalità diverse, adeguate alle programmazioni di ciascuna.

In particolare tutti i bambini saranno coinvolti in un Progetto di Lingua Inglese, nel quale si affronteranno semplici obiettivi sviluppati a livello esclusivamente verbale; basandosi sulla metodologia del CLIL la lingua inglese verrà inserita nelle routine quotidiane, che caratterizzano il trascorrere del tempo nella scuola dell'infanzia.

Il viaggio sarà anche tema da utilizzare nell'organizzazione di momenti di festa comune.

In particolare per la festa di fine anno si prevede un particolare viaggio nel tempo in cui ogni sezione affronterà un viaggio nel tempo accompagnata da un particolare personaggio viaggiatore.

Nel corso dell'anno i bambini della scuola dell'infanzia Negromanti affronteranno due UDA in riferimento alla strutturazione del curricolo verticale nel quale saranno coinvolti tutti gli ordini di scuola appartenenti all'istituto comprensivo Lorenzo Lotto. La prima U.D.A. IL SÉ E L'ALTRO ha l'obiettivo fondamentale di riconoscere l'altro diverso da sé e imparare le regole fondamentali di una buona convivenza civile ponendo le basi per l'educazione alla cittadinanza. Con riferimento normativo alla Legge 92 del 21 agosto 2019 sull'Educazione Civica, in attesa dell'effettiva attuazione di suddetta legge, si è deciso di farvi comunque riferimento per un primo approccio educativo-didattico a scuola.

In quest'ottica le insegnanti hanno promosso progetti con:

- la casa famiglia per anziani "Pergolesi",
- l'associazione "Compagni di Jeneba" (progetto intercultura)
- "La locomotiva delle scoperte" (progetto di pratica psicomotoria metodo Aucouturier)
- "Libriamoci" (progetto lettura).

La seconda U.D.A. FRIDAY FOR FUTURE ha l'obiettivo di sensibilizzare i bambini sulla problematica ambientale e perciò sensibilizzarli alla salvaguardia dell'ecosistema con attività che prenderanno spunto dalla quotidianità dei bambini (raccolta differenziata, piantumazione dell'orto) fino ad arrivare a concetti più complessi (rischio incendi, inquinamento).

In questo percorso sarà fondamentale il contatto diretto con l'ambiente esterno a disposizione.

Nel realizzare laboratori ludico-didattici, le insegnanti collaborano con diverse agenzie del territorio:

- Ludoteca
- Biblioteca dei ragazzi
- Coop
- UNICEF
- Vigili del fuoco
- Lega Ambiente
- Oasi ripa bianca.

FINALITÀ SPECIFICHE DEL PROGETTO “SÌ... VIAGGIARE”

- Sviluppare la capacità di esplorazione ed osservazione dell'ambiente
- Esercitare le potenzialità sensoriali ed espressive
- Produrre messaggi iconici con diverse tecniche grafico-pittoriche e plastiche
- Usare il linguaggio per interagire e raccontare
- Aumentare i tempi di attenzione e concentrazione
- Imparare le regole del vivere e del convivere
- Imparare il rispetto per le differenze
- Conoscere l'altro in un'ottica di accoglienza, interazione ed integrazione culturale
- Sviluppare la consapevolezza dei movimenti grosso-motori
- Affinare le capacità fino-motorie
- Riconoscere e esprimere le proprie emozioni
- Riconoscere e verbalizzare le emozioni dell'altro

- Imparare l'arte dell'ascolto e del rilassamento
- Sviluppare l'abitudine al "bello".

ATTIVITÀ ED ESPERIENZE DIDATTICHE DEL PROGETTO **"SÌ... VIAGGIARE"**

- Storie di vario genere e filastrocche
- Giochi per rafforzare l'identità e la conoscenza di sé
- Giochi per affinare la sensibilità tattile
- Creazione di elaborati in piccoli gruppi per consentire l'instaurarsi di legami
- Giochi di gruppo per interagire con i compagni nel rispetto di regole condivise
- Esplorazione degli spazi scolastici
- Gioco libero e strutturato in sezione e/o in salone
- Giochi motori per interpretare storie e racconti
- Giochi motori per riconoscere i segmenti principali del proprio corpo e/o altrui
- Rielaborazione grafica di esperienze motorie
- Lettura di immagini
- Drammatizzazioni di storie, musiche e leggende

- Analisi e costruzione di personaggi attraverso l'utilizzo di varie tecniche espressive
- Attività pittoriche e manipolative per la conoscenza dei colori primari e/o derivati
- Rielaborazione di esperienze comuni attraverso diverse tecniche (collage, pitture, frottage)
- Allestimento della biblioteca di plesso
- Suddivisione delle storie o leggende in sequenze temporali
- Giochi logico-motori su: quantità (uno, pochi, tanti, nessuno) e dimensioni (grande/medio/ piccolo, lungo/corto, alto/basso)

LA PROGETTAZIONE EDUCATIVA PER COMPETENZE EUROPEE E CAMPI D'ESPERIENZA

Il percorso educativo è strutturato secondo le Nuove Competenze Europee e i relativi Campi d'esperienza che sono contenuti nelle Indicazioni Nazionali del 2012.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA
1. competenza alfabetica funzionale	I DISCORSI E LE PAROLE - Comunicazione, Lingua, Cultura
2. competenza multilinguistica	
3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	LA CONOSCENZA DEL MONDO - Ordine, misura, spazio, tempo, natura
4. competenza digitale	IMMAGINI, SUONI, COLORI - Gestualità, arte, musica, multimedialità – TUTTI I CAMPI
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	TUTTI I CAMPI
6. competenza in materia di cittadinanza	IL SÉ E L'ALTRO - Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme
7. competenza imprenditoriale	TUTTI I CAMPI
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	IL CORPO E IL MOVIMENTO - Identità, autonomia, salute IMMAGINI, SUONI, COLORI - Gestualità, arte, musica, multimedialità

Campo d'esperienza: Il sé e l'altro

COMPETENZE EUROPEE: 6. competenza in materia di cittadinanza

4. competenza digitale

7. competenza imprenditoriale

Traguardi per lo sviluppo della competenza

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

Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre 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 a 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.

dalle Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia

Obiettivi

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 a 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
- Conoscere esplorando vari ambienti (scuola, giardino, quartiere, centro storico, monumenti)
- Comprendere ed accettare le regole di sicurezza stradale
- Esprimere le proprie emozioni

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
- Saper argomentare con adulti e coetanei il proprio pensiero
- Saper esprimere attraverso i vari linguaggi sentimenti ed emozioni
- Comprendere ed accettare regole di sicurezza stradale
- Conoscere e rispettare i luoghi e gli ambienti collettivi
- Conoscere e interpretare le proprie e altrui emozioni

Campo d'esperienza: Il corpo e il movimento

Competenze Europee: 8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

4. competenza digitale

7. competenza imprenditoriale

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, d'igiene e di sana alimentazione.

Prova piacere nel movimento 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.

dalle Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia

Obiettivi

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
- Salire e scendere le scale alternando i piedi
- Coordinare i movimenti per entrare in relazione con i compagni nei giochi
- Partecipare serenamente ai giochi motori
- Eseguire correttamente un piccolo percorso (strisciando, rotolando, ...)
- individuare e utilizzare semplici riferimenti spaziali (sopra/sotto, dentro/fuori)
- Discriminare e riprodurre semplici ritmi sonori
- Avvio alle prime forme di autonomia nella cura personale
- Riconoscere gli oggetti personali
- Sapersi muovere con sicurezza nello spazio esterno all'ambiente scolastico seguendo comandi ed indicazioni

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 senso-percettive
- 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
- Sapersi muovere con sicurezza nello spazio esterno all'ambiente scolastico seguendo comandi ed indicazioni
- Sapersi muovere a ritmo di musica
- Scaricare in modo positivo l'aggressività

Campo d'esperienza: Immagini, suoni, colori

Competenze Europee: 8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
4. competenza digitale
7. competenza imprenditoriale

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventando 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 e 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 sonore – musicali.

Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

Obiettivi**OBIETTIVI 3/4 ANNI**

- Sperimentare i materiali pittorici e riconoscerli
- Usare il linguaggio grafico-pittorico per rappresentare.
- Discriminare la differenza tra suono e rumore
- Esplorare la realtà sonora
- Cantare in gruppo
- Effettuare giochi di finzione ed eseguire semplici drammatizzazioni
- Familiarizzare in modo giocoso con il computer
- Riconoscere e descrivere situazioni, persone, oggetti, monumenti, statue, fontane, leoni rampanti, osservati per strada
- Muoversi seguendo semplici ritmi musicali

OBIETTIVI 4/5 ANNI

- 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
- Riconoscere e descrivere situazioni, persone, oggetti, monumenti, statue, fontane, leoni rampanti, osservati per strada
- Leggere i segni caratteristici della città più facilmente riconoscibili
- Comprendere, riconoscere ed utilizzare il linguaggio dei segni stradali (mappe, cartine, ecc...)

Campo d'esperienza: I discorsi e le parole

Competenze Europee: 1. competenza alfabetica funzionale
2. competenza multilinguistica
4. competenza digitale
7. competenza imprenditoriale

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.

dalle Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia

Obiettivi

OBIETTIVI 3/4 ANNI

- Acquisire fiducia nelle proprie capacità di scambi comunicativi con i pari e con gli adulti
- riuscire a farsi comprendere dall' adulto e dai compagni usando il codice verbale
- 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

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
- Scoprire e riconoscere la presenza di lingue diverse dalla propria

Campo d'esperienza: La conoscenza del mondo

Competenze Europee: 3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

4. competenza digitale

7. competenza imprenditoriale

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.

S'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.

dalle Indicazioni Nazionali per la Scuola dell'Infanzia

Obiettivi	
OBIETTIVI 3/4 ANNI	OBIETTIVI 4/5 ANNI
<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare un atteggiamento di curiosità verso l'ambiente ed esplorarlo utilizzando i diversi canali sensoriali• Operare con gli oggetti per cogliere uguaglianze e	<ul style="list-style-type: none">• Individuare le caratteristiche percettive dei materiali (colore, forma, dimensione...)• Stabilire corrispondenze di quantità (di più/di meno, tanti/quantità)

differenze

- Individuare quantità (tanti-pochi) e dimensioni (grande-piccolo, alto-basso...)
- discriminare pochi-tanti con l'uso del materiale strutturato e non (attività manipolative con pasta di sale, bottoni, attività del calendario delle presenze)
- classificare oggetti in base ad un attributo (colore, forma, grandezza)
- Raggruppare in base a una caratteristica data
- Riconoscere le situazioni meteorologiche
- 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...

- 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
- Contare in modi diversi distanze ed altezze (passi, palmo, braccia...)
- Riprodurre percorsi semplici attraverso il disegno

COMPETENZE IN USCITA 5/6 ANNI

IL SÉ E L'ALTRO

- È 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 e alcuni coetanei.
- Conosce e scopre i valori delle diverse culture.
- Accoglie e vive la diversità come arricchimento.
- Ha rapporti di amicizia con alcuni compagni.
- Sa collaborare con tutti.
- Ascolta e rispetta l'opinione degli altri.
- 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 nei porsì in relazione con gli altri.
- Rispetta tutti gli esseri viventi.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- 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 scavalcare, 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.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Sa usare con proprietà immagini e simboli
- Ha acquisito padronanza nell'uso di vari mezzi e tecniche espressive
- Sa usare un personale stile espressivo nella rappresentazione grafica, pittorica e plastica della realtà
- Ha acquisito abilità e creatività nelle diverse espressioni teatrali
- È capace di orientarsi nella realtà sonora e di esprimersi con i suoni
- Sa usare in maniera critica e consapevole di alcuni strumenti tecnologici

I DISCORSI E LE PAROLE

- Pronuncia correttamente le parole
- Riferisce con proprietà su oggetti, persone, azioni, fatti di sua diretta esperienza
- È 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

- È interessato verso i libri e la scrittura in generale
- È 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 comunicare

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Ordina temporalmente eventi personali ed azioni quotidiane
- Conosce la successione della sua giornata e sa collocarsi
- Usa e comprende relazioni temporali applicandole a fenomeni e/o processi di crescita
- Conosce i nomi dei giorni della settimana e 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

ORGANIZZAZIONE SCOLASTICA PER IL CORRENTE ANNO

Per esigenze strutturali (tre piani) e per l'elevato numero di bambini, le insegnanti hanno adottato il seguente modulo organizzativo:

- il piano terra ospita una sezione, i due piani superiori ospitano rispettivamente due sezioni;
 - sono previsti momenti d'incontro tra tutte le sezioni nel salone/refettorio in occasione di feste ed eventi significativi;
 - la festa di fine anno scolastico si svolge all'interno del giardino della scuola nelle prime due settimane di giugno
- il pranzo viene effettuato in un turno alle ore 12,15 circa.

Le insegnanti

Petrini Alessia, Ciarmatori Marina, Morici Carolina, Alessandra Bompreszi,
Paradisi Paola, Catani Antonella, Comorio Daniela, Pierucci Elena,
Bartolucci Marta, Stronati Cristina, Zenobi Paola, Primucci Tania,
Federica Damiani, Fiorentini Beatrice, Michela Burattini, Lucia Sanseverinati, Elisabetta Amici (IRC)