



Programmazione didattica Sezione infanzia 2023-24

1. Premessa

La Progettazione annuale delle Attività Educative e Didattiche elaborata per l'anno scolastico 2023/2024

ha essenzialmente tenuto conto delle grandi finalità della Scuola dell'Infanzia:

- Conquista dell'autonomia
- Maturazione dell'identità
- Sviluppo delle competenze
- Prime esperienze di cittadinanza

Il piano di lavoro elaborato fa riferimento ai Campi di Esperienza e ai relativi Traguardi per lo Sviluppo delle Competenze presenti nelle Nuove Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia del 04 settembre 2012.

Motivazione e interesse saranno i principali attrattori dell'apprendimento perché la scuola può essere educativa soltanto se attiva, cioè strettamente aderente al principio della motivazione e della vita.

2. Campi ed obiettivi

I campi di esperienza sono gli ambiti di apprendimento entro i quali i bambini sviluppano le proprie competenze in maniera globale e unitaria ovvero i contesti per raggiungere la consapevolezza delle proprie esperienze, ri-elaborandole, ri-evocandole e ri-costruendole grazie ai "mediatori" disponibili (immagini, parole, strumenti, informazioni).

Dall'analisi iniziale è emerso che i bisogni prevalenti dei nostri bambini sono:

- 3 anni - superare l'egocentrismo ed avere un buon rapporto con gli altri e le cose;
- 4 anni - riuscire ad ascoltare per un tempo ragionevolmente utile, fissare l'attenzione sull'attività proposta e portare a termine l'attività intrapresa;
- 5 anni - acquisire sempre maggiori e più ampie competenze valorizzando l'intuizione, l'immaginazione e l'intelligenza.

Il nostro compito consisterà nel creare condizioni, nel predisporre attività di insegnamento/apprendimento che possano rispondere a tali bisogni in un clima sociale positivo, attraverso l'interazione fra bambini e adulti nel dare e ricevere spiegazioni.

I campi di esperienza sono i diversi ambienti del fare e dell'agire del bambino e quindi settori specifici ed individuabili di competenza nei quali il bambino conferisce significato alle sue molteplici attività, sviluppa il suo apprendimento, acquisendo anche le strumentazioni linguistiche e procedurali e persegue i suoi traguardi formativi nel concreto dell'esperienza.

Di seguito, per ogni campo di esperienza vengono individuati i principali obiettivi formativi e traguardi di sviluppo che i bambini di 3,4 e 5 anni dovranno conseguire:

- a. Il sé e l'altro:** Accettare il distacco dalla famiglia; Acquisire una positiva percezione di sé e della propria storia; Interagire e collaborare all'interno di un gruppo e utilizzare le differenze individuali come risorse; Stare con gli altri superando tensioni e aggressività; Accettare le diversità presenti nel gruppo, comprendere l'importanza di stabilire relazioni significative con adulti e compagni (3,4,5).
- b. Il corpo e il movimento:**
- Esplorare e conoscere con il corpo nuovi spazi e materiali; Provare piacere nel muoversi in un contesto creativo e comunicativo (3,4);
 - Sviluppare la capacità di coordinazione globale; Assumere ruoli diversi nel gioco simbolico; Mettersi in relazione con sé, gli altri e l'ambiente usando il corpo (3,4,5);

- Essere in grado di elaborare strategie per raggiungere una buona autonomia mia nella gestione degli spazi; percepire il valore comunicativo ed espressivo della propria corporeità (5).

c. Immagini, suoni, colori:

- Sperimentare varie tecniche espressive; Manipolare e costruire con materiali diversi; Sperimentare e produrre una varietà di suoni e ritmi; Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo; Costruire e rappresentare usando tecniche diverse (3,4);
- Esprimersi con il disegno, la pittura, e altre attività manipolative utilizzando materiali, strumenti e diverse tecniche espressive creative; Interpretare i propri prodotti e quelli dei compagni; Sperimentare varie tecniche drammaturgico-teatrali; Scoprire volumi e profondità, forme, color e suoni e le emozioni che suscitano; Sperimentare il movimento corporeo per realizzare coreografie; Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando corpo e oggetti (5).

d. I discorsi e le parole:

- Migliorare le competenze fonologiche; Arricchire il lessico e l'articolazione delle frasi; Ascoltare e comprendere storie, racconti, narrazioni; Esprimere con il linguaggio verbale bisogni, sentimenti e pensieri; Stabilire un rapporto privilegiato con i libri e il piacere di leggere (3,4);
- Usare parole appropriate per descrivere; Rielaborare e comunicare esperienze e vissuti; Giocare con le rime; Distinguere tra segno grafico e scrittura; Avvicinarsi con interesse e curiosità al mondo della lingua scritta; Costruire storie partendo da uno stimolo dato (5).

e. La conoscenza del mondo:

- Esplorare e conoscere gli spazi della scuola; Comprendere e rispettare le regole nel gioco; Riconoscere e descrivere le forme degli oggetti, operare con piccole quantità; Riconoscere la sequenza temporale prima/dopo; Riconoscere la relazione causa/effetto; Individuare le posizioni e nello spazio usando i concetti topologici e di misurazione (3,4);
- Raggruppare e ordinare per colorare, forma e grandezza; Ricostruire le sequenze di un racconto; Formulare previsioni e ipotesi; Operare con le quantità; Riconoscere e usare i numeri; Affinare le capacità di osservazione e percepire fenomeni naturali attraverso i sensi; Rapportare il passato alla trasformazione di cose e persone; Individuare e organizzare strategie (5).

3. Lineamenti di metodo

Le varie proposte educative saranno realizzate con modalità ludiche, esplorative, grafiche, comunicative e di relazione. I bambini saranno coinvolti sia in attività di osservazione e di scoperta del reale, sia in attività di sperimentazione delle proprie potenzialità creative. Lo scopo è di sviluppare e consolidare le loro abilità nella prospettiva delle competenze chiave europee, attraverso percorsi didattici specifici per ogni fascia d'età.

Il metodo educativo dovrà indirizzare, con amorevolezza, all'autonomia, all'osservazione, all'esplorazione, alla manipolazione e quindi all'acquisizione delle varie conoscenze superando le difficoltà. Di seguito si riportano le principali strategie:

- il gioco: risorsa privilegiata attraverso la quale i bambini si esprimono, raccontando ed interpretano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali.
- il racconto fantastico, veicolo di svariati stimoli di discussione sui personaggi e sugli ambienti delle storie;
- la drammatizzazione e l'incoraggiamento del gioco di finzione (gioco simbolico);

- l'acquisizione di concetti attraverso ripetute e svariate proposte e metodologie didattiche;
- difficoltà gradualmente nei percorsi proposti;
- coordinamento tra i diversi campi di esperienza.

Saranno rispettate e sostenute le diversità, le intuizioni e le competenze di tutti i bambini incoraggiando la ricerca personale e la sperimentazione. Inoltre, si stimolerà la possibilità di misurarsi con problemi, sfide e curiosità (problem solving) collaborando insieme per vivere e condividere un percorso di apprendimenti, relazioni ed interazioni.

Qualora i risultati non risultino in sintonia con le attese, si apporteranno le necessarie modifiche, con una continua ricostruzione dei percorsi didattici, adeguando le metodologie ed i contenuti ai tempi dei bambini ed ai loro ritmi.

Si cercheranno esperienze nuove da proporre, ma anche nuove metodologie, stimolando ipotesi, quesiti, soluzioni di problemi e percorsi alternativi e modificabili.

Le varie attività saranno documentate con elaborati prodotti con tutte le tecniche possibili a testimonianza delle competenze raggiunte da ogni singolo.

Come supporto si utilizzeranno i quaderni operativi delle Edizioni TRESEI, differenziati in base all'età.

4. Gli spazi della classe

La scuola è organizzata in modo che, in ciascun ambiente, si trovino connotazioni affettive e punti di riferimento in grado di trasmettere un senso di stabilità e continuità.

L'ambiente che ci circonda è fondamentale per suscitare interessi e stimoli diversi. È importante programmare e organizzare un contesto motivante e ricco di materiali strutturati in quanto, in questa fascia d'età, i bambini devono trovare nella scuola motivi di attività, esperienza, gioco, lavoro. La disponibilità di una gamma di materiale ludico per le diverse esigenze, legato sia all'età e sia agli interessi personali, aiuta nella vita di relazione, nel rispetto delle regole comuni, nella possibilità di avere più occasioni e stimoli orientati alla creatività ed al fare quotidiano. La classe, punto di riferimento primario dei bambini, è organizzata con una postazione per ciascun bambino (spazio personale) e con spazi-zona con precise valenze ed educative:

- Zona costruzioni e puzzle: In questo spazio sono presenti materiali diversi per realizzare attività, fantasie, risolvere intoppi tecnici, in un continuo porre e porsi dei problemi e di tentativi per risolverli, alla base degli apprendimenti futuri. Le costruzioni favoriscono anche le attività di gruppo (es. costruiamo insieme);
- Angolo casa: Giocando alla mamma, al papà, al negozio, si sperimenta il gioco simbolico e proiettivo. Si interpretano ruoli e, attraverso il linguaggio verbale e corporeo, si comunicano sentimenti ed emozioni in relazione all'esperienza familiare. Nel gioco del "far finta" i bambini imparano ad organizzarsi e ad interagire tra di loro, definendo i ruoli di ciascuno;
- Angolo per la lettura: Arredato con libri illustrati di fiabe e racconti vari, cuscini, tavolini e sedie. Il bambino ha la possibilità di sfogliare e guardare, da solo o con gli amici, i libri messi a disposizione, sperimentando il contatto con gli stessi. Lo spazio potrà essere utilizzato anche per poter raccontare le proprie esperienze agli altri.

5. Gli spazi comuni

Gli spazi comuni, che completano la disponibilità di spazi della classe, sono i seguenti:

- Giardino per le attività ludiche e motorie: Lo spazio esterno è una risorsa preziosa perché non è solo un momento di libertà per i bambini, ma anche l'occasione per scoprire e sperimentare molteplici esperienze: il contatto con la natura; la sperimentazione di un ambiente con spazi non definiti e non strutturati; il gioco con materiali naturali (sassi, foglie, ecc.); l'incontro con bambini e insegnanti di altre sezioni. Il giardino offre anche la possibilità di differenziare l'esperienza educativa proposta ai bambini, di favorire progetti ludico-didattici che non sempre sono possibili all'interno dell'edificio scolastico;
- Sala Mensa con tavoli e sedie a misura di bambino: Il pranzo è un momento significativo sia sul piano della soddisfazione del bisogno primario, sia per la valenza affettiva che il rapporto con il cibo ha in una situazione di intenso scambio sociale. Pranzare a scuola permette di ampliare la gamma degli alimenti conosciuti, contribuendo alla conquista di una maggiore autonomia personale e pone le basi per una sana educazione alimentare;
- Servizi igienici: I servizi sono arredati e personalizzati e di facile accesso. I bambini imparano in questi spazi le principali abitudini igieniche acquisendo sempre maggiore autonomia.

6. Struttura del tempo

Attraverso la strutturazione dei tempi si va incontro alle esigenze formative e psicologiche di ogni bambino. Dalla ripetitività nasce il ricordo, l'impressione della memoria, la previsione di quello che sta per accadere e, pertanto, la sicurezza.

In questa organizzazione il bambino ritrova le stesse modalità di gestione del tempo e dello spazio, che diventano per lui riconoscibili e quindi familiari.

L'accoglienza, la cura di sé, il pranzo, il gioco, le diverse attività sono tutti momenti educativi che fanno parte del ritmo quotidiano scolastico. Il bambino sperimenta il "tempo" nello scorrere della giornata: un "tempo" cadenzato dalla successione di "impegni" ognuno dei quali è collegato all'altro. Ogni giornata tende a ripetere con metodicità gli stessi momenti in modo che i bambini sappiano sempre dove si trovano, con chi e cosa si può fare. La routine quotidiana diventa l'incontro con un tempo conosciuto, atteso e previsto che, garantendo sicurezza, stimola all'esplorazione e alla scoperta. La giornata tipo è la seguente:

- ORE 08.00 – 09.00 Accoglienza e gioco libero.
- ORE 09.00 – 10.00 Attività di routine (appello, preghiera, merenda, ecc...);
- ORE 10.00 – 12.00 Attività programmate con l'insegnante di classe, musica, religione, ed. fisica, inglese e teatro;
- ORE 12.00 1^a uscita
- ORE 12.00 – 13.00 Pranzo nella sala mensa
- ORE 13.00 – 14.00 Momento ludico/ricreativo (giardino/classe).
- ORE 13.30 2^a Uscita
- ORE 14.00 – 15.45 Attività programmate con l'insegnante di classe.
- ORE 15.45 – 16.00 3^a Uscita.

7. Unità di apprendimento

Di seguito sono riportati i principali progetti che saranno sviluppati nel corso dell'anno.

- a. Accoglienza e reinserimento: L'accoglienza del bambino al primo ingresso nella scuola richiede la conoscenza del suo mondo interiore, dei suoi bisogni, delle sue necessità anche nascoste, per dare spazio ai suoi progetti, rispettare i suoi tempi ed aiutarlo ad affrontare un

momento delicato dal punto di vista affettivo-relazionale. La fase iniziale costituisce un momento delicato ed importante anche perché comporta un cambiamento nelle abitudini. Per garantire un distacco dalla famiglia il più possibile sereno, è importante concordare con i genitori i tempi e modi adeguati alle necessità (ingressi alternati e differenziati, introduzione graduale al tempo pieno).

L'obiettivo primario dell'accettazione dell'insegnante da parte del bambino da perseguire con giochi e attività espressive mirate, la promozione della conoscenza reciproca, la conoscenza/consolidamento delle regole, la definizione dei bisogni e delle aspettative del bambino e della famiglia. È importante conseguire una buona autonomia nell'uso dei servizi igienici e nella sistemazione degli indumenti, nel riordino di giochi e materiali usati e nella cura degli spazi scolastici, nei comportamenti corretti da tenere a tavola. I bambini saranno sensibilizzati al rispetto delle regole di comportamento, come azioni positive tese ad aprirsi al mondo, ai comportamenti da assumere nelle situazioni di emergenza, alla gestione della sicurezza propria e degli altri. L'esplorazione della scuola consentirà l'acquisizione di una maggiore conoscenza sulle caratteristiche di ambienti, strumenti, mobili, oggetti e loro utilizzo. In contemporanea si lavorerà sulle regole: CAMMINO - non corro; PARLO - non urlo; GIOCO RISPETTANDO GLI ALTRI E LE COSE - non lancio giochi, non spingo, non faccio male ai compagni; SONO AMICO DI TUTTI - non offendo; CHIEDO IL PERMESSO per spostarmi di stanza, per prendere oggetti.

Con i bambini più grandi, per superare eventuali difficoltà di reinserimento determinate dal cambio dell'insegnante di classe e dalla lunga vacanza estiva, sarà necessario costruire un nuovo clima di fiducia e ribadire le regole della scuola, chiare, flessibili ma coerenti, soprattutto nella prospettiva della sicurezza. Si favorirà la ricostruzione delle relazioni con compagni ed adulti, l'esplorazione delle caratteristiche dell'aula, la definizione di una mappa dei bisogni e delle aspettative del bambino e della famiglia.

In considerazione del livello di maturazione raggiunto dai bambini, continuerà l'impegno per il raggiungimento di una buona autonomia nell'uso dei servizi igienici, nella sistemazione dei vestiti, nel riordino della sezione.

Sono previsti incontri con i genitori e la compilazione di un questionario conoscitivo del bambino. Tra le attività, anche una serie di schede sul tema del ritorno a scuola, da realizzare con tecniche grafiche.

- b. Il trascorrere del tempo:** Sperimentazione, comprensione ed acquisizione dei concetti di giorno, settimana, mese e stagione, con l'uso di un apposito calendario mensile, da completare e colorare giornalmente. La scelta è motivata dal fatto che il trascorrere del tempo, nella sua naturale evoluzione, accompagna i bambini durante l'intero anno scolastico: si arriva a scuola a settembre e, dopo un po', inizia l'autunno. Si vivono poi intensamente, durante l'anno scolastico, l'inverno e la primavera; infine si chiude la scuola il 30 giugno ed è già estate. La tematica scelta è aderente all'esperienza vitale del bambino, e, quindi, più rispondente ai suoi bisogni ed interessi. La realtà, nella sua naturalità e interezza, viene assunta come punto di partenza da cogliere attraverso la ricchezza della percezione infantile e non proposta come prodotto elaborato dall'adulto.

Le attività riguarderanno filastrocche con illustrazioni, osservazioni e riproduzioni grafico – pittoriche per consolidare la conoscenza dei colori (primari e secondari) ed il loro collegamento con gli elementi naturali. I sapori, gli odori e i colori delle diverse stagioni evidenziandone le principali caratteristiche (frutti tipici, cambiamento climatico, comportamento degli animali, ecc.). Realizzazione di appositi lavoretti con diversi materiali.

- c. Esplorare, conoscere e progettare:** Attività di osservazione e di ragionamento stimolando la curiosità ed il toccare, guardare, ascoltare, fiutare qualcosa e dire che cosa si è toccato, visto, udito, odorato, ricercando la proprietà dei termini. Attività di manipolazione, di conta di oggetti, immagini, persone. Valutazione delle quantità, aggiungendo e togliendo pezzi e parti. Riconoscimento delle principali forme geometriche. Ordinamento e raggruppamento

per colore, forma, grandezza. Ricordare e ricostruire attraverso diverse forme di documentazione quello che si è visto, fatto, sentito.

- d. Il Natale e la Pasqua: Sono periodi che si prestano al richiamo dei valori della pace, dell'amicizia, dello stare insieme, della comprensione e dell'amore. Le proposte didattiche riguarderanno la sezione, ma anche in intersezione, affinché i bambini possano percepire quello spirito di gruppo che anima ogni esperienza, in un contesto gioioso e condiviso. Le varie attività saranno vissute dai bambini con serenità e gioia, senza ansie da prestazione o condizionamento alcuno, in un clima di cooperazione, solidarietà, gioco, creatività, tolleranza, improvvisazione. E' prevista la realizzazione di addobbi, filastrocche, la preparazione di un regalo "speciale" per la mamma e il papà e, per il Natale, uno "spettacolo musicale". I lavoretti, realizzati con diversi materiali, saranno utilizzati per l'organizzazione di "mercatini".
- e. Il carnevale: Con la sua portata di allegria e di fantasia, lascia spazio per ogni bambino alla capacità di trasformarsi e trasformare la realtà, quindi, alla sperimentazione e al potenziamento di ogni propria dote e capacità esplicita o nascosta. Il "Progetto Carnevale" si propone di costruire maschere divertenti, addobbare la scuola con festoni e coriandoli, condividere con i compagni la preparazione di una festa.
- f. Festa del papà e della mamma: In occasione di entrambe le feste si affronteranno i ruoli all'interno della famiglia, verbalizzando le idee dei bambini in merito ai rapporti con i genitori, i mestieri svolti, esplorando i vissuti emotivo-affettivi. Sono previste le realizzazioni di lavoretti – regalo, produzioni grafico – pittoriche, la memorizzazione di filastrocche e canzoncine.
- g. Progetto "sostenibilità": Il progetto, sviluppato in tutta la scuola, mira a sensibilizzare al problema della salvaguardia dell'ambiente, educando al riuso di vari materiali, riducendo la quantità di rifiuti, aiutando a capire la grande utilità della raccolta differenziata e i suoi vantaggi. Con la costruzione di giochi o decorazioni da materiali di recupero si avvicina il bambino ad un atteggiamento positivo e creativo verso il riciclo.
- h. Festa di fine anno: La festa di fine anno è una consuetudine della scuola che offre l'opportunità di creare un momento di unione e divertimento non solo per i bambini, ma anche per i genitori ed insegnanti che condividono l'obiettivo di far crescere i bambini nel modo migliore.

8. Didattica a distanza (DID)

In base agli attuali decreti legislativi non è prevista la didattica a distanza.

Programmazione di Informatica Infanzia

Insegnante Adriana Aloia

Anno scolastico 2022-2023

	OBIETTIVI FORMATIVI	OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	Metodo – Attività
PRIMA UNITA' DI APPRENDIMENTO: ``Primo incontro con il computer``	Comprendere che il computer è una macchina costruita dall'ingegno umano, uno strumento a servizio dell'uomo, che funziona solo grazie all'uomo e che prima di usarlo bisogna conoscere i suoi elementi fondamentali	<ul style="list-style-type: none">• Avvicinare il bambino al linguaggio informatico.• Conoscere le diverse parti che costituiscono il computer• Saper avviare e spegnere il computer	<ul style="list-style-type: none">• Indicazione delle varie parti del PC direttamente in laboratorio, dove ogni bambino può toccarle con mano.• Esercitazione pratica in laboratorio per la corretta procedura di accensione e di spegnimento del computer.

<p style="text-align: center;">SECONDA UNITA' DI APPRENDIMENTO: "Uso del Mouse e Tastiera"</p>	<p>Comprendere che il computer è una macchina che comunica con l'uomo tramite un suo particolare linguaggio, i comandi ovvero le parole di questo linguaggio vengono ad esso trasmesse mediante due dispositivi principali: mouse e tastiera; quindi, per comunicare con un computer bisogna conoscere e saper usare con abilità questi dispositivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sapere utilizzare correttamente i pulsanti del mouse • Saper direzionare il movimento del mouse in relazione a quanto appare sul monitor • Sapere utilizzare il mouse per aprire ed usare alcuni programmi (word, paint, software didattici) e per chiudere la sessione di lavoro. • Saper utilizzare i principali tasti della tastiera.. • Riconoscere simboli, lettere, numeri sulla tastiera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazione semplici di videoscrittura di parole e numeri sotto forma di gioco. • Disegni a tema o a piacere con Paint e software didattici, per acquistare la manualità con il mouse e la tastiera.
<p style="text-align: center;">TERZA UNITA' DI APPRENDIMENTO: "Primo Approccio con Programmi Applicativi"</p>	<p>Comprendere che il computer è uno strumento che non funziona se l'uomo non vi inserisce (installa) dei programmi: in particolare con dei programmi specifici si può scrivere e si può disegnare come si fa sulla carta, con qualche vantaggio in più, senza però, sostituire la bellezza di un disegno fatto a mano</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprire il programma Word. • Realizzare testi con Word. • Aprire il programma Paint • Realizzare disegni con i principale strumenti di disegno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazione pratiche di videoscrittura. • Realizzazione di disegni su Paint, a tema o liberi

<p style="text-align: center;">QUARTA UNITA' DI APPRENDIMENTO: "Uso di software didattici di rinforzo"</p>	<p>Comprendere che il computer è una macchina, "istruita" dall'uomo, che ha una sua logica, quindi per ottenere il risultato che ci si prefigge bisogna effettuare un'insieme di operazioni ed eseguirle in un certo ordine. Inoltre, comprendere che l'apprendimento di tutte le discipline trova nel computer un altro strumento utile, non esclusivo, che si somma agli altri mezzi didattici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire operazioni con gli insiemi (contare elementi, creare sottoinsiemi con figure geometriche. • Mettere gli oggetti in relazioni di spazio: Sopra, sotto, accanto, destra, sinistra, lontano, vicino. • Mettere in ordine azioni abituali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso di software didattici

LINGUA INGLESE SCUOLA DELL'INFANZIA MARIA TERESA SCRILLI

PREMESSA

In conformità con quanto stabilito dalle Indicazioni Nazionali ministeriali, è di fondamentale importanza favorire un approccio alla lingua straniera già durante il primo percorso scolastico, quello nella scuola dell'infanzia. Sin dalla più tenera età, infatti, i bambini assimilano moltissime informazioni provenienti dal mondo esterno e, se opportunamente sollecitati, sono in grado di acquisire competenze linguistiche e comunicative a lungo termine. È dunque compito della scuola dell'infanzia porre le basi per un interesse alla lingua straniera e suscitare nel bambino curiosità verso l'apprendimento di un nuovo codice linguistico, che verrà poi approfondito negli anni successivi della scuola primaria. Le attività didattiche, volte a favorire questo primo approccio con l'inglese, saranno strutturate sulla base delle effettive capacità cognitive e sugli interessi dei bambini e, pertanto, adattate in itinere. Ogni bambino prenderà confidenza con la nuova lingua seguendo un processo naturale e induttivo: si servirà di stimoli uditivi e visivi adeguati al suo sviluppo cognitivo e che fanno riferimento esclusivamente alla dimensione orale della lingua.

L'insegnante coinvolgerà i bambini utilizzando un linguaggio iconico e musicale e proporrà, inoltre, delle attività motorie utili al bambino per fare esperienza concreta di un lessico nuovo. Attraverso tali attività motorie il bambino potrà avvicinarsi alla lingua inglese in un contesto dinamico e stimolante, ma potrà anche riconoscere il proprio corpo come strumento di conoscenza del mondo, di sperimentazione di emozioni e di espressione del sé. Parallelamente alle attività finora esposte, saranno

proposte anche delle attività creative che vedranno i bambini impegnati nella realizzazione di lavoretti, manufatti, cartelloni con l'utilizzo di materiali sempre diversi, al fine di promuovere un apprendimento attivo in un contesto ludico e di stimolare la fantasia e la creatività.

Nel corso dell'anno scolastico alcune ore saranno dedicate ad attività di lettura e drammatizzazione di storie in lingua.

OBIETTIVI EDUCATIVI:

- avvicinarsi ad un nuovo codice linguistico;
- stimolare interesse e curiosità verso l'apprendimento di una lingua straniera;
- migliorare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione;
- lavorare sulla sensibilità musicale attraverso l'imitazione e riproduzione di canti e suoni appartenenti ad un nuovo sistema fonetico;
- valorizzare e promuovere la diversità linguistica e culturale;
- utilizzare il proprio corpo come strumento di conoscenza di sé e della realtà circostante;
- promuovere la socializzazione e il rispetto nei confronti dei compagni;
- sostenere l'uguaglianza di tutti i bambini, evitando il prevalere di alcuni sugli altri;
- favorire l'attivazione di strategie di collaborazione e aiuto tra i compagni, imparando ad operare insieme per il raggiungimento di un obiettivo comune.

OBIETTIVI LINGUISTICI:

COMPETENZE LESSICALI

- acquisire i primi elementi lessicali del nuovo codice linguistico;
- sperimentare e combinare elementi in lingua inglese per formulare brevi frasi ed espressioni di routine;
- imparare e saper utilizzare vocaboli legati alla realtà quotidiana del bambino.

COMPETENZE FONETICHE:

- acquisire una capacità progressiva di riproduzione dei suoni della lingua inglese;
- saper riprodurre intonazione e ritmo di brani musicali e filastrocche inglesi.

COMPETENZE COMUNICATIVE:

- saper utilizzare le strutture linguistiche e il lessico appreso, in modo appropriato e in un contesto adeguato;
- saper rispondere adeguatamente a semplici domande;
- saper esprimere i principali stati d'animo o le esigenze basilari

CONTENUTI D'APPRENDIMENTO:

- Imparare a salutare e congedarsi
- Presentarsi in inglese
- Nominare e riconoscere i principali oggetti scolastici
- Sapere riconoscere i colori
- Imparare a contare fino a 10
- Memorizzare i nomi degli animali
- Conoscere il nome di alcuni cibi ed esprimere i propri gusti
- Nominare i componenti principali della famiglia
- Conoscere alcuni vocaboli relativi a stati d'animo
- Conoscere le principali festività
- Identificare e riconoscere le differenti parti del corpo
- Associare vocaboli a movimenti..

METODOLOGIA:

L'apprendimento della lingua inglese sarà favorito da un contesto ludico e da un approccio naturale, proponendo delle attività giocose e che implicino azioni motorie. Verrà attuata tale metodologia in base al principio secondo cui una lingua si impara meglio quando non viene esplicitamente insegnata, ma utilizzata in un contesto reale. Si organizzeranno in classe situazioni di gioco e di esperienza di vita diretta in cui il bambino non si sentirà costretto ad esprimersi in lingua inglese, ma lo farà in modo del tutto spontaneo e naturale. Pertanto le attività didattiche non sono finalizzate allo sviluppo di una competenza grammaticale, bensì di una competenza comunicativa, privilegiando la dimensione orale della lingua, l'unica su cui il bambino può fare affidamento ed essenziale per l'interazione con i compagni e con l'insegnante. Ci si servirà, inoltre, di brevi racconti, canzoncine, filastrocche, video..

L'apprendimento del lessico verrà promosso, inoltre, attraverso lo svolgimento di attività manipolativo-creative, come disegnare, colorare e decorare elementi di nuovo apprendimento, e attraverso l'utilizzo di flash cards e cartelloni da realizzare insieme. Saranno altresì previsti giochi di movimento al fine di coniugare l'esigenza naturale di movimento dei bambini con la loro maggiore ricettività in condizioni di divertimento, in modo da rinforzare ulteriormente l'acquisizione dei contenuti lessicali, soprattutto in relazione allo spazio in cui vivono.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Le modalità di verifica saranno diverse:

- osservazione della partecipazione ai giochi e alle attività proposte;
- osservazione delle modalità di interazione nel gruppo;
- osservazione degli elaborati in cui il bambino analizza e interiorizza l'esperienza svolta;
- osservazione delle verbalizzazioni dei bambini..

Obiettivo fondamentale è quello di accostare e sensibilizzare i bambini alla lingua straniera. Per accertare e valutare le competenze in itinere, si adotterà la tecnica del Listen and do: ascoltare e fare (disegnare, mimare, associare, ripetere parole in lingua inglese). La valutazione è essenzialmente di gruppo e non individuale affinché i bambini possano apprendere in modo cooperativo, collaborativo e socio-costruttivo in un clima di gioiosa partecipazione.

DESTINATARI

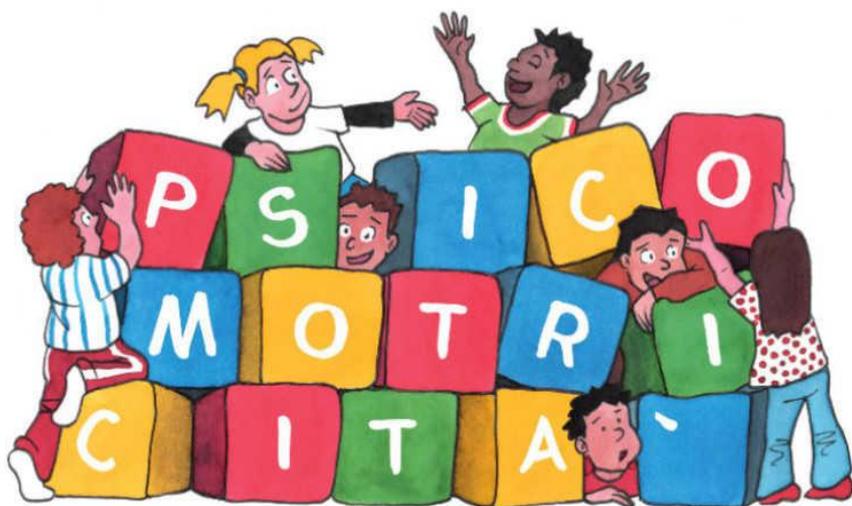
Tutti gli alunni della scuola dell'infanzia Maria Teresa Scilli (3 - 5 anni)

MATERIALI E MEZZI

Le modalità di lavoro prevedono l'utilizzo di materiale cartaceo, audio, video, uso di puppets, libri illustrati in lingua inglese, giochi di movimento, giochi di squadra e attività mimiche, utilizzo di flashcards... In tal modo tutti i bambini avranno la possibilità di sviluppare le proprie capacità attraverso compiti realizzabili e motivanti.

PROGETTO "CRESCERE GIOCANDO"

Sport, attività motoria, giochi individuali e di gruppo



Responsabile Progetto:

Francesco Le Pira (Laureato in **Scienze Motorie**, Istruttore Nazionale Minibasket)

E_mail: f.lepira@libero

Cell: 3288310016



PROGETTO "CRESCERE GIOCANDO"

Premessa

Con i nuovi Programmi della Scuola Primaria (D.P.R. n. 104, 12.02.1985), si è evidenziato l'importanza dell' Educazione Motoria nella Scuola Elementare e dell' Infanzia.

Attraverso essa, ma anche attraverso i vari progetti, sempre più numerosi, nelle scuole viene finalmente riscoperto **il gioco** e i suoi valori ,viene dedicata più attenzione al mondo del bambino, ai suoi interessi e alle sue motivazioni e si evidenzia che il bambino ha voglia di muoversi, di confrontarsi con gli altri, di affinare le capacità senso percettive e gli schemi motori e posturali, di conoscere gesti e movimenti

nuovi, in funzione di una preparazione multilaterale.

Inoltre il **gioco** è collettivo e quindi ancora più incisivo perché racchiude in sé l'attività primaria di una forma sociale che ha bisogno per la propria sopravvivenza di elaborare regole collettive. Questa sequenza logica stride un po' con la natura condizionale egocentrica del bambino che frequenta la scuola, ma è fondamentale costruire per lui le condizioni ambientali dove possa arrivare ad elaborare una definizione collettiva di regole di cooperazione piuttosto che di opposizione, per garantire una morale di reciprocità e di collaborazione.

In questo contesto il presente progetto diventa un mezzo essenziale per favorire la crescita, lo sviluppo e la motivazione del bambino attraverso il Gioco - sport.

Il gioco e lo sport, sono infatti mediatori e facilitatori di relazioni ed incontri, e fondamentali per la trasmissione ai bambini di alcuni principi quali il rispetto, per sé e per l'avversario, la lealtà, il senso di appartenenza e la responsabilità

(il valore della cooperazione e del lavoro di squadra), il controllo dell'aggressività, la negazione di qualunque forma di violenza, il rispetto per l'ambiente.

L'obiettivo tecnico è **educare le potenzialità motorie del bambino** attraverso il **gioco-sport**.

Il raggiungimento degli obiettivi specifici è reso possibile quindi, proprio dal fatto che si tratta di un gioco ed è proprio attraverso questa forma educativa che i bambini apprendono più facilmente sia della propria DIMENSIONE MOTORIA (fattori percettivi, esecutivi, coordinazione motoria), sia quella COGNITIVA (fattori di osservazione, di analisi, di interpretazione dei problemi attraverso il gioco), sia quella RELAZIONALE (impegno affettivo, scoperta dell'altro, apprendimenti sociali).

Obiettivi e Finalità:

Il progetto è rivolto ai bambini della Scuola d'Infanzia .

Molto importante per stabilire gli obiettivi da raggiungere è la conoscenza del mondo del bambino:

- **Vivere è comunicare. Giocando si comunica.** Le attività motorie e sportive sono un contributo alla crescita affettiva, sociale, morale e cognitiva.
- **Fantasia e gioco come espressione ed espansione della personalità.** Il gioco è una esigenza di tutti, finalizzata a ripristinare l'equilibrio neuro dinamico, è una attività della fantasia immaginativa.
- **Il gioco è l'attività primaria del bambino.** Attraverso il gioco il bambino conosce il proprio corpo, lo controlla, lo usa nei modi più svariati, prende conoscenza dei propri gesti, esplora l'ambiente, consolida gli schemi motori, crea un ponte fra realtà e l'immaginario.
- **Il Gioco.** Il gioco deve essere attività motoria e l'attività motoria deve essere gioco. Il bambino per diventare adulto deve arrivare progressivamente a praticare lo sport, iniziando a “ **Giocare lo Sport** “. Attraverso le esperienze motorie e sportive il bambino migliora gli apprendimenti, il comportamento, il carattere, accetta le regole del gioco e i compagni.

Quanto su detto è fondamentale per stabilire il cammino che ogni bambino potrà perseguire in base alla fascia d'età di appartenenza.

Le regole che si andranno ad applicare dovranno tener conto, con gradualità, dell'età dei bambini, delle loro capacità e dei ritmi di apprendimento; ogni categoria deve realizzare un progressivo incontro con il gioco – le regole.

I tre quadri sotto riportati vogliono presentare in maniera sintetica i diversi momenti di attività ludica e motoria che il bambino attraverserà pian piano avvicinandosi progressivamente al gioco - sport.

<p style="text-align: center;"><u>EMOZIONE</u></p> <p style="text-align: center;">Le prime esperienze in palestra L'educazione motoria di base La conoscenza del corpo e del movimento L'incontro e l'amicizia con la palla</p>
<p style="text-align: center;"><u>SCOPERTA</u></p> <p style="text-align: center;">Sviluppo Capacità motorie La scoperta delle REGOLE</p>
<p style="text-align: center;"><u>GIOCO</u></p> <p style="text-align: center;">Sviluppo Abilità motorie L'entusiasmo del saper fare L'avviamento allo sport</p>

Gli Obiettivi Formativi Specifici :

Il corso di educazione motoria si attiene al **testo ministeriale** degli orientamenti della scuola d'infanzia che così recita:

"Il campo d'esperienza della corporeità e della motricità contribuisce alla crescita e alla maturazione complessiva del bambino promovendo la presa di coscienza del valore del corpo inteso come una delle espressioni della personalità e come condizione funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa e pratica da sviluppare in ordine a tutti i piani d'attenzione formativa." Inoltre: "La forma privilegiata d'attività motoria è costituita dal gioco, che sostanzia e realizza nei fatti il clima ludico della scuola dell'infanzia, adempiendo a rilevanti e significative funzioni di vario tipo, da quella cognitiva a quella socializzante a quella creativa". (articolo 2 comma a) Occorre quindi conoscere e sperimentare tutte le forme praticabili di gioco. Il bambino, a questa età, ha concluso il processo di separazione-individuazione, ma ha la necessità di esercitarsi continuamente su questa dinamica per poter conoscere e controllare progressivamente la dimensione emozionale che tale esperienza di crescita comporta.

Obiettivi specifici di apprendimento



- Capacità di prendere conoscenza e coscienza del sé corporeo.
 - Sviluppare competenze motorie adatte all'età.
 - Imparare ad esprimere, accettare e controllare i propri stati d'animo.
 - Imparare a riconoscere ed accettare la comunicazione dei sentimenti propri ed altrui.
 - Acquisire valori etici fondamentali attraverso la pratica della collaborazione e della condivisione.
 - Favorire la maturazione e il rafforzamento dell'identità di genere nel bambino e nella bambina.
-
- Sviluppo delle capacità senso-percettive.
 - Controllo globale e segmentario degli schemi dinamici di base.
 - Capacità di rapportarsi con l'ambiente circostante.
 - Conoscenza dei principali concetti spazio-topologici e spazio-temporali
 - Consolidamento dell'espressività motoria. .
 - Saper partecipare ai giochi di gruppo.
 - Imparare a rispettare regole.

Di seguito, alcuni esempi di attività educative e didattiche, differenziate per età, che hanno lo scopo di aiutare il bambino a trasformare in competenze personali le conoscenze e le abilità disciplinari:

3/4 anni

- ✓ in cerchio seduti (con 2/3 palloni diversi) passarsi la palla facendola rotolare;
- ✓ in piedi invitiamo i bambini a camminare in tutte le direzioni, riproducendo semplici variazioni di ritmo;
- ✓ percorso motorio attraverso l'invenzione di una storia;
- ✓ ogni bambino con un pallone, "quante cose con la palla";
- ✓ gioco dello "specchio" con l'insegnante (imitazione).

4/5 anni

- ✓ percorso motorio seguendo una storia fantastica, che li condurrà alla scoperta della palla;
- ✓ ogni bambino/a con un pallone ideazione di giochi (palleggiare, rotolare, calciare, lanciare);
- ✓ gioco dei "lupi con i palloni";
- ✓ gioco del "trenino motorio".



5/6 anni

- ✓ Staffetta con slalom, rotolamento, passaggio sopra e sotto l'ostacolo, entrare e uscire dal cerchio;
- ✓ un bambino/a, un pallone guida della palla (mani, piedi), fermare la palla con le varie parti del corpo suggerite dai bambini;
- ✓ due bambini un pallone, giochiamo a passarci la palla in tutti i modi;
- ✓ scambiamoci di posto imitando gli animali e le cose;
- ✓ riportiamo i palloni nella cesta a coppie;
- ✓ in cerchio cantiamo una canzoncina, salutiamoci.
- ✓ Avviamento al gioco - sport

Scopo del Progetto:

Questo progetto vuole utilizzare lo sport non solo come fine esclusivo di un apprendimento motorio, ma utilizzarlo "anche" come strumento:

lo sport come strumento di educazione individuale, a partire dalle conoscenze delle proprie abilità e delle proprie potenzialità, sia fisiche, sia di relazione con gli altri, per arrivare alla costruzione di un gruppo (la classe), che si riconosce non solo in una palestra, ma anche in un aula, in un laboratorio etc ... o in qualsiasi altro spazio dove si individuino modalità di comunicazione.

La realizzazione di un percorso individuale in cui si acquisiscono abilità tecniche è una meta quasi collaterale all'esperienza; io credo e la storia insegna, che lo stimolo e l'abitudine alla pratica sportiva nasce dal piacere della pratica stessa, dalla scoperta e dalla gratificazione, dal rinforzo per ciò che il bambino già è.

Proprio per questo si propone questo progetto: costruire, attraverso il gioco - sport, un clima di cooperazione nella classe, di gratificazione di ogni singolo bambino.

Un itinerario quindi che nelle varie fasi, sviluppi nei soggetti una maggiore conoscenza di se e che rappresenti, anche per il referente della scuola, un'ulteriore opportunità di conoscenza del gruppo-classe.

PROGRAMMAZIONE SCUOLA D'INFANZIA RELIGIONE

ARGOMENTAZIONE	ATTIVITA	OBIETTI
L' amore fraterno di s. Francesco	Filastrocca S. Francesco e il creato Racconti S. Francesco e la predica agli uccelli S. Francesco e il lupo. Il cantico delle creature Gioco: Fratello Sole, Sorella Luna	. Conoscere la figura dell'insegnamento del papa Conoscere . Riflettere Sull'esempio di S. Francesco . Conoscere il ringraziamento a Dio di S. Francesco
Il dono del creato	Filastrocca: Un meraviglioso dono. Racconto: Creazione Adamo ed Eva Gioco: Il domino della creazione	. Conoscere il Racconto biblico della Creazione . Riconoscere il valore del Creato . Conoscere l'ecosistema del cielo, della terra del mare . Riflettere sul mondo come dono di Dio
Tutti sull'arca con Noé	Filastrocca: Tutti sull'arca Racconti: Noé e l'arca Gioco tutti Sull'arca	. conoscere la figura e il ruolo di Noé

APRIRSI AL MONDO

ARGOMENTAZIONE	ATTIVITA	OBIETTIVI
Aprirsi al mondo	Canzone: aprirsi al mondo	. intuire la stretta connessione tra noi e gli altri
La famiglia è..	Filastrocca: la famiglia è... Racconto: Dio è nostro padre Gioco: Mano nella mano	. essere consapevole di far parte di una famiglia . condividere momenti di festa in famiglia Riconoscere il valore della famiglia
Mosè si fida di Dio	Filastrocca: Mosè Racconto: Mosè e la fuga dell'Egitto Gioco: Dieci comandamenti Gioco: segui me	. conoscere la figura di Mosè . riflettere sull'importanza delle regole
Cittadini del mondo	Filastrocca: cittadini del mondo Racconti: un cocodrillo nello zaino Gioco: Uniti insieme Canzone: cittadini del mondo	. Sviluppare consapevolezza della nostra identità all'interno del gruppo . apprezzare l'unicità e i diritti di ciascuno . conoscere i diritti all'istruzione, al gioco e alla salute
Il Sì di Maria	Filastrocca: sì Racconto: l'Annunciazione Gioco: La corona dell'avvento	. Conoscere l'episodio evangelico dell'Annunciazione . Intuire il messaggio di speranza dell'Annunciazione
È Natale	Filastrocca: È Natale Racconto: il censimento La nascita di Gesù La visita dei Re Magi Gioco: La tombola di Natale Canzone: la notte di Natale	. Conoscere l'episodio della nascita di Gesù.

L'amicizia, un grande dono	Filastrocca: un amico Gioco: io e te Canzone: Amicizia è...	. Riflettere su significato dell'amicizia . Apprezzare il valore dell'amicizia . Condividere i gesti di amicizia
Stare con Gesù	Filastrocca: Gesù e i suoi amici Racconto: Gesù e i 12 discepoli Gesù e i bambini Gioco: c'è una chiamata per te	. conoscere la figura dei discepoli . scoprire l'amore di Gesù per i bambini
Un miracolo che cos'è?	Filastrocca: Miracolo Racconto: Le nozze di Cana La pesca miracolosa Gioco: la pesca miracolosa	. Ascoltare e conoscere alcuni miracoli

RICONOSCERSI FRATELLI

ARGOMENTAZIONE	ATTIVITA	OBIETTIVI
Il valore della Santa Pasqua	Filastrocca: È Pasqua Racconto: Gesù entra a Gerusalemme L'ultima cena La resurrezione di Gesù Gioco: memory di Pasqua Canzone: È Pasqua, Regina cœli	Conoscere l'episodio evangelici dell'entrata a Gerusalemme alla Resurrezione di Gesù . Intuire il significato della Pasqua . Conoscere i simboli della Santa Pasqua
L'amore sociale..	Filastrocca: la carità Racconto: un carro attrezzi speciale Gioco: la catena della carità Canzone: carità, fraternità, solidarietà...	. intuire il valore dell'amore anche nel suo aspetto sociale . Riflettere sul significato della carità Conoscere l'esempio di carità di San Martino
Perché la solidarietà?	Racconto: l'unione fa frutta Gioco: Ti aiuto io	. Riflettere su significato della solidarietà
Verso la fraternità universale	Racconto: nel paese degli sgrunfi Gioco: riconoscersi fratelli	Sviluppare la consapevolezza rispetto al rapporto con l'altro, vicino e lontano . Riflettere sul significato globale di amore e di fraternità
La comunità della Chiesa	Filastrocca: La Chiesa siamo noi Racconto: Gesù manda lo spirito Santo I primi cristiani Maria Immacolata concezione Gioco: La Chiesa	. Conoscere l'importanza della Chiesa comunità dei cristiani . Conoscere la figura e il ruolo di Maria nella Chiesa
La pace cos'è?	Filastrocca: Il seme della pace Racconto: La storia dell'arcobaleno Gioco: Il seme della pace Canzone: La pace	. Riflettere sul significato della pace . conoscere i simboli della pace
Il messaggio di Papa Francesco	Filastrocca: Papa Francesco Racconto: Preghiera al creatore Gioco Fratelli tutti	. scoprire la figura del papa Francesco Conoscere il valore dell'insegnamenti del Papa

SCUOLA PARITARIA DELL'INFANZIA MARIA TERESA SCRILLI
PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNUALE DI EDUCAZIONE MUSICALE

Maestro Alessandro Valentini

- Aprire al piacere della musica nel percorso di crescita della prima infanzia attraverso l'ascolto ripetuto di brani musicali adatti ai piccoli
- Accrescere la capacità di attenzione e di ascolto facendo ripetere singoli frammenti vocali da soli, in duo, in trio ed insieme
- Prendere consapevolezza dell'associazione movimento del corpo/suono, quiete/silenzio attraverso vari esercizi svolti in aula che coinvolgono voce e corpo
- Sviluppare la capacità di partecipare al gioco e alla produzione sonora di gruppo rispettandone le dinamiche attraverso l'utilizzo di strumenti musicali ritmici quali maracas, cembali, legnetti, scatole sonore, triangoli, tamburelli, tamburelli baschi, raganella, batteria, sonagli
- Avviarsi alla sincronizzazione della propria pulsazione e tempo personale con una pulsazione data attraverso l'apprendimento di semplici melodie sul metallofono associate ai diversi colori di ogni nota musicale
- Prendere consapevolezza del proprio gesto sonoro (voce, strumenti, movimento) e della sua influenza sull'ambiente attraverso giochi divertenti di gruppo in aula
- Saper modulare l'intensità e la velocità del proprio gesto sonoro suonando strumenti ritmici su basi musicali date
- Sviluppare in modo creativo la propria vocalità attraverso canti da eseguire nel concerto natalizio e nel saggio scolastico di fine anno
- Conoscere e apprezzare gli strumenti musicali, imparare i loro nomi, imparare a riconoscerli dalla forma attraverso l'utilizzo di modellini tridimensionali
- Imparare a riconoscere i timbri di ogni strumento musicale associandone la forma attraverso l'ascolto dei suoni di una tastiera elettronica sintetizzatore e attraverso l'ascolto di brani musicali famosi per strumenti solisti
- Conoscere le giuste posizioni del corpo e i relativi movimenti corretti per suonare ogni singolo strumento musicale attraverso giochi con grandi carte musicali colorate raffiguranti foto di musicisti nell'atto di suonare