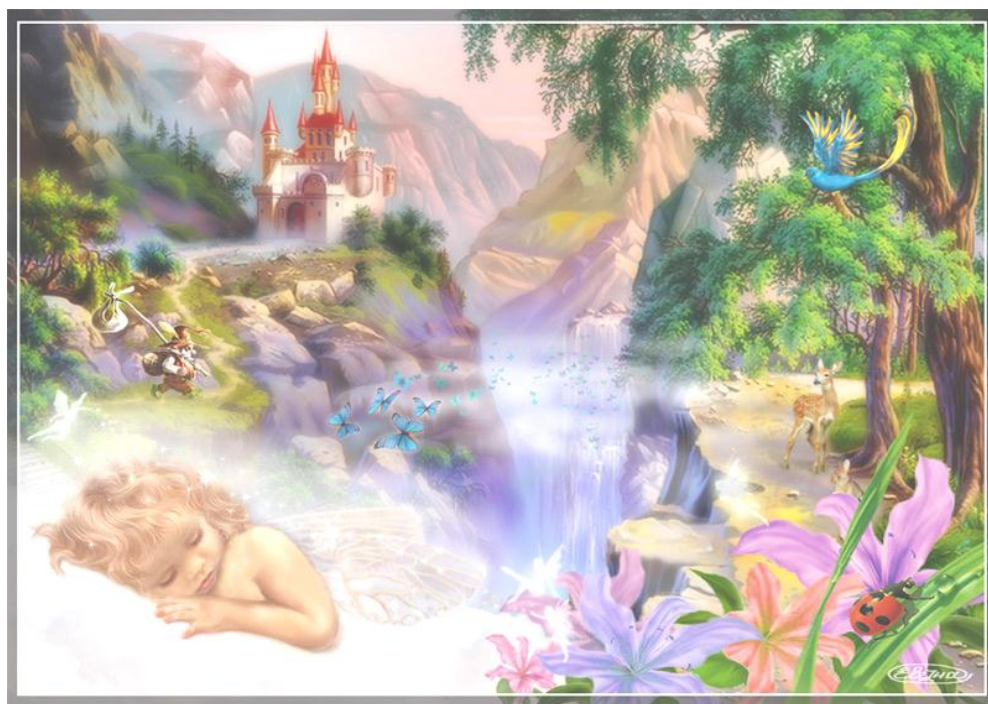


**ISTITUTO COMPRENSIVO  
LACCHIARELLA**

**SCUOLA DELL'INFANZIA  
"E. ALESSANDRINI"**

**PROGETTO EDUCATIVO DI PLESSO**

**C'era una volta.....**



Anno scolastico 2011/2012

*C'era... c'era una volta... e come da fresca ampolla zampillano le parole e s'inanellano in lenti pensieri. Immobili le mobili mani, immobili i mobili piedini, i bimbi stan fermi quasi a centellinare le parole che, come da spumeggiante cascata, rotolano dalla bocca del narratore. E la fantasia salta in groppa alle scintille che s'inseguono lungo il cammino per volare negli spazi infiniti: solca mari, attraversa monti e foreste incantate per approdare nel regno degli orchi e delle streghe, dei re e delle regine, dei principi e delle principesse, ove si combatte l'eterna lotta tra la cattiveria e la bontà, ove il bene trionfa sul male: ... e tutti vissero felici e contenti. Magico regno della fantasia ove il sogno diventa realtà, ove l'impossibile diventa possibile; magico regno che alimenta la creatività dei bimbi, che induce al sogno! E il regno della fantasia riprende vita in una nuova dimensione ove non c'è posto per orchi e streghe, re e regine, principi e principesse, ma incontriamo personaggi nuovi, forse più umani e perciò a noi più vicini; personaggi attinti dalla realtà ma rivitalizzati dalla fantasia e proiettati nella dimensione del mistero e del magico.*

Nirvana Ortese

C'era una volta.....queste sono le parole magiche che consentono di entrare in un mondo fantastico, meraviglioso: Il Mondo di Fantasia.

La fiaba resta un riferimento insostituibile per alcune sue proprie caratteristiche: il mondo fantastico, il simbolico, i conflitti (buono-cattivo), e l'ingrediente ottimistico del lieto fine.

I racconti fantastici, ed in particolare, le fiabe e i racconti magici, consentono anche di evidenziare ed utilizzare simboli che si riferiscono a complessi e spesso angosciosi problemi che i bambini affrontano nel corso della loro vita e che invece possono essere condivisi e discussi spostando ansie e paure nei personaggi e nelle situazioni della narrazione.

La fiaba presuppone un contratto di finzione con il quale le regole del principio di realtà sono sospese, e viene adottato, per il tempo della narrazione, un sistema di regole differenti in cui il magico è assolutamente normale.

Con il suo corteo di fate e di incantesimi, di boschi intricati e di castelli da espugnare, ha il potere di suggerire, attraverso una sequenza di rappresentazioni simboliche, un significato esistenziale non altrimenti accessibile al bambino: gli spiega che la vita è un percorso ad ostacoli che bisogna affrontare con coraggio ed intelligenza.

E' inevitabile infatti il rischio di incontrare figure ingannatrici e ostacolanti e di non riconoscere le figure positive che ci possono aiutare.

Insegna anche che se ci si comporta secondo le "regole giuste" si possono superare le difficoltà e vincere la prova.

Il bambino mentre si diverte ad ascoltare storie, acquisisce abilità essenziali per il futuro apprendimento della lettura, studia con molta attenzione le storie che lo affasciano, comincia a distinguere per conto suo alcune parole e impara a riconoscerle.

Si dà così inizio ad una "educazione al libro": il bambino impara a maneggiarlo, sfogliarlo, averne cura e questa sua prima esperienza influirà favorevolmente sul futuro atteggiamento nei riguardi della lettura che diventerà patrimonio abituale del bambino.

Le fiabe non sono solo belle da leggere e da ascoltare...ma anche da inventare!

Inventare storie “ fa bene” agli adulti e ai bambini, aiuta a costruire la propria identità e diventa un’occasione per sperimentare nuovi percorsi di conoscenza.

Proprio per questi valori, la fiaba, costituirà il nucleo centrale e fondamentale del nostro progetto di plesso.

Strutturare sul racconto e la narrazione il nostro progetto educativo, non significherà immergerci completamente nella “favola” dimenticando il mondo reale, ma si creeranno occasioni di apprendimento per favorire la curiosità, l’esplorazione, l’esperienza diretta, il gioco e il procedere per tentativi ed errori.

“I bambini, opportunamente guidati, avranno occasione di approfondire, sistematizzare gli apprendimenti e di avviare processi di simbolizzazione e formalizzazione in ciascuno dei Campi di Esperienza” come affermato nelle Indicazioni per il Curricolo (settembre 2007).

Si è deciso di continuare anche per quest’anno questo progetto partendo dalla considerazione che la fiaba è uno strumento dalle potenzialità inesauribili per i bambini di questa fascia d’età.

Attraverso i momenti di ascolto, di drammatizzazione, di riflessione e discussione avremo l’opportunità di costruire un clima nel quale sia possibile per ogni bambino STARE BENE a scuola.

Solo un ambiente che permette e promuove il benessere è un ambiente nel quale si può attuare un intervento di “prevenzione” di situazioni di difficoltà e dare a tutti l’opportunità di superarle.

## ATTUAZIONE PROGETTO

La programmazione delle singole attività sarà attuata collegialmente dal team dei docenti di ciascuna delle tre fasce.

Saranno individuati momenti di lavoro in comune costituendo anche gruppi d'intersezione.

Per la **fascia dei tre anni** si proporrà ai bambini la storia del **“Folletto Tintoretto”**

Attraverso il gioco li guiderà alla scoperta del mondo dei colori e delle possibilità espressive che le diverse tecniche possono offrire.

Il ritratto del folletto sarà lo spunto per cominciare a conoscere e prendere coscienza del proprio corpo e delle sue parti.

Per **la fascia dei quattro anni** si proporrà una storia che condurrà i bambini a scoprire i cinque sensi.

Esploreranno le possibilità di gioco e di scoperta che bocca, naso, orecchie, occhi, mani e piedi possono costituire.

Un percorso che dal mondo fantastico li condurrà nel mondo “scientifico” fatto di esperimenti e scoperte.

Si è programmato un itinerario didattico che proseguirà anche nel prossimo anno scolastico.

**Per i “grandi” di cinque anni** si è deciso di affrontare una lettura più “impegnativa” **“ Il MAGO DI OZ” di Baum**

Il libro è ricco di avventure fantastiche e anche di temi importanti come l'amicizia che nasce tra i protagonisti, la diversità come valore, l'autostima che nasce dalla presa di coscienza delle proprie capacità.

La storia farà da tramite per dare l'avvio al laboratorio teatrale che coinvolgerà i bambini di tutte e tre le sezioni.

## **METODOLOGIA**

La metodologia da noi seguita farà riferimento ai seguenti punti:

- Condividere collegialmente la progettualità del percorso educativo.
- Predisporre uno spazio accogliente, caldo, accurato.
- Attuare quello che nelle indicazioni per il curriculum viene indicato come “ tempo disteso”.
- Assumere uno stile educativo fondato sull’osservazione e l’ascolto.
- Incoraggiare il dialogo e la cooperazione nella costruzione della conoscenza.
- Produrre una documentazione del lavoro svolto per rendere visibili le modalità ed i percorsi seguiti.

# LA FIABA



## Percorso didattico operativo

### L'ascolto

- Ascoltare
- Comprendere
- Rielaborare verbalmente

### L'analisi

- Individuare i personaggi:  
Il protagonista e gli altri  
Come sono?  
Le caratteristiche  
Cosa fanno?  
le azioni  
Rilevarne la valenza emotiva:  
buono-cattivo
- Scoprire i luoghi:  
Descrizione.  
Classificazione:  
Luoghi fantastici.  
Luoghi reali  
Spazi aperti  
Spazi chiusi
- Individuare gli eventi:  
Cosa è successo?  
Ordine logico temporale:  
fare sequenze e ordinarle  
Perché è successo?  
causa –effetto  
Cosa succederebbe se...  
Formulare ipotesi
- Inventare situazioni nuove:  
cosa succederebbe se...  
formulare ipotesi.

## **Le emozioni:**

- Esprimere le proprie emozioni
- Vincere le paure

## **Dal racconto alla rappresentazione:**

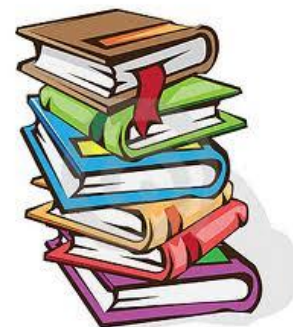
- Rappresentare graficamente , con tecniche e materiali vari, personaggi, luoghi e situazioni del racconto.
- Drammatizzazione:  
i linguaggi dl corpo  
le espressioni mimiche  
interpretare i personaggi  
assumere ruoli

il gioco del teatro

# STRUMENTI

## I LIBRI:

- si guardano: lettura delle immagini
- si leggono: ascolto di storie, approccio al codice della scrittura.
- si rispettano: uso corretto
- si costruiscono: realizzazione di libri con materiali vari.



conosciamo la casa dei libri:  
visite alla biblioteca

## LA TELEVISIONE:

- La televisione racconta:  
visione guidata di DVD o cassette inerenti la tematica.
- Uso creativo della videocamera per raccontare storie.
- In televisione ci siamo noi:  
giochi di mimica con la video camera



## IL COMPUTER:

- Uso creativo del computer:  
video- pasticciando
- Uso del programma Power Paint per realizzare sequenze di storie.
- Uso del programma Word per realizzare giochi con i personaggi delle storie.
- Utilizzo di software specifici e applicativi

**esperienze d'informatica**



## IL TEATRO

### Le fiabe si animano



- Partecipazione ad alcune rappresentazioni teatrali sia a scuola che in teatro.
- Dramatizzazione delle fiabe ascoltate

### laboratorio teatrale

## I BURATTINI



- Assistere ad alcuni spettacoli con i burattini a scuola o al teatro.
- Giocare con i burattini.
- Animare i personaggi dando loro voce e movimento.
- Costruire nuovi burattini  
Allestire uno spettacolo.

## LE OMBRE CINESI

- Assistere ad alcune rappresentazioni a scuola.
- Giocare con le ombre cinesi.
- Scoprire come funzionano.
- Giocare con le ombre e la luce.
- Inventare e costruire nuovi personaggi.
- Animarli dando loro voce.
- Allestire uno spettacolo.



## OGGETTI E MATERIALI DELLA VITA QUOTIDIANA

- Inventare storie aventi come protagonisti oggetti della vita quotidiana dei bambini.
- Stimolare i bambini a creare nuove storie.

Uso di materiali vari per costruire e rappresentare situazioni, ambienti e personaggi fantastici

### Laboratorio creativo



# LABORATORIO TEATRALE



L'attività di drammatizzazione risponde ad un profondo bisogno dei bambini; infatti, è proprio attraverso il gioco dei ruoli e del " far finta ", che si impadroniscono della realtà che li circonda superando paure e difficoltà attivando processi espressivi, comunicativi, formativi.

## **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO:**

Facilitare l'identificazione e l'interpretazione di personaggi attraverso l'uso di travestimenti.

Sviluppare la capacità di assumere ruoli e di controllare le proprie emozioni.

Sviluppare la capacità di esprimere con la mimica, sentimenti e stati d'animo.

Utilizzare il proprio corpo come mezzo di comunicazione con gli altri.

Sviluppare la capacità di analizzare e interpretare le caratteristiche dei vari personaggi.

Sollecitare la capacità di muoversi correttamente nello spazio scenico.

Favorire la capacità di ordinare correttamente, in sequenze temporali, le vicende rappresentate.

Acquisire padronanza di tecniche pittoriche diverse per la realizzazione degli scenari.

**FRUITORI:** bambini di 3/4/5 anni.

**SPAZI:** saloni, aule, teatro.

**TEMPI:** novembre-maggio.

**VERIFICA:** sarà effettuata attraverso l'osservazione dei bambini, sia in momenti specifici dell'intervento educativo, sia alla fine delle esperienze. Essa deve mirare ad una riflessione sui contenuti specifici dell'attività e sull'interesse, partecipazione e collaborazione dei bambini.

**DOCUMENTAZIONE:** fotografica, costumi, scenografie, spettacoli.

# LABORATORIO CREATIVO



Questo progetto nasce dall'esigenza di proporre ai bambini occasioni per esprimere attraverso la manipolazione di vari materiali la loro fantasia e creatività.

Il ruolo delle insegnanti sarà di stimolo, di guida e di regia.

L'attività sarà mirata in modo particolare alla realizzazione di alcuni giochi ispirati alla fiaba o racconto scelto.

## **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO:**

Stimolare l'espressione fantastica e la creatività.

Sviluppare la capacità di attuare un progetto.

Sviluppare la capacità d'analisi delle caratteristiche dei vari materiali.

Far acquisire la conoscenza di nuove tecniche espressive.

Sviluppare la capacità di manipolare in modo finalizzato materiali vari.

Sviluppare la capacità di affrontare e risolvere problemi.

**FRUITORI:** bambini di 3/4/5 anni.

**SPAZI:** aule, saloni, atrio.

**TEMPI:** novembre, maggio.

**VERIFICA:** in itinere (con l'osservazione costante e mirata del grado d'interesse e coinvolgimento dei bambini), finale (con l'analisi dei prodotti eseguiti).

**DOCUMENTAZIONE:**

- fotografica delle varie fasi dell'attività.
- elaborazioni grafiche del progetto
- prodotti realizzati dai bambini

# LABORATORIO INFORMATICA



Le proposte presentate nel progetto multimediale vogliono offrire ai bambini la possibilità di utilizzare un codice diverso per stimolare la creatività, le funzioni logiche e d'apprendimento .

## FINALITA'

- AVVIARE I BAMBINI AD UNA PRIMA FAMILIARIZZAZIONE CON IL MONDO DELL'INFORMATICA, CON LE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DI FUNZIONAMENTO
- ENTRARE NEL VIVO DELLA MACCHINA DA UN PUNTO DI VISTA DELL'ESPLORAZIONE E DELLA DOMANDA
- PRENDERE CONTATTO CON LO STRUMENTO INFORMATICO VIVO, CON UN PROGRAMMA E INDAGARNE I SIGNIFICATI ANCHE CON L'AUSILIO DI ALTRI LINGUAGGI
- APPROFONDIRE LE CARATTERISTICHE DEL COMPUTER IN RELAZIONE ALLE CAPACITA' DEL BAMBINO DI :

### ESPLORARE

attraverso giochi di navigazione in un ambiente fantastico

### OPERARE

attraverso la realizzazione di progetti grafici

### IMPARARE

attraverso giochi di forme, di colori, di numeri, di logica e di memoria

### FANTASTICARE

con personaggi e ambienti immaginari

**SPAZI:**

aule

**TEMPI:**

ottobre, maggio.

**VERIFICA:**

in itinere (con l'osservazione costante e mirata del grado d'interesse e coinvolgimento dei bambini), finale.

**DOCUMENTAZIONE:**

elaborati dei bambini, fotografica

## STRUTTURAZIONE DELLA SCUOLA

La Scuola dell'Infanzia risulta attualmente composta da 8 sezioni di cui 7 nel plesso centrale e 1 distaccata presso l'asilo nido comunale

| SEZIONE   | GRUPPO     | N° | ETA'     | PORT.HAND |
|-----------|------------|----|----------|-----------|
| ROSSA     | OMOGENEO   | 23 | 5 ANNI   | 2         |
| GIALLA    | OMOGENEO   | 22 | 5 ANNI   |           |
| BLU       | OMOGENEO   | 22 | 5 ANNI   | 1         |
| VERDE     | OMOGENEO   | 25 | 3 ANNI   |           |
| LILLA     | OMOGENEO   | 23 | 3 ANNI   |           |
| ROSA      | ETEROGENEO | 24 | 3-4 ANNI |           |
| AZZURRA   | ETEROGENEO | 23 | 3-4 ANNI |           |
| ARANCIONE | ETEROGENEO | 25 | 3-4 ANNI |           |

Il team docente è composto da 16 insegnanti curricolari, 1 insegnante di sostegno operante su tre bambini di due sezioni diverse. e 1 insegnante specialista di religione cattolica.

Nel plesso vi è la presenza giornaliera di 1 assistente comunale che opera su bambini diversamente abili.

Orario di funzionamento scolastico: dalle ore 8.00 alle ore 16.00.

Il prolungamento orario dalle 16.00 alle 17.00 è svolto a turno dai docenti di due sezioni.

Dalle 17.00 alle 18.00 il servizio è assicurato da personale comunale.

Anche in quest'anno scolastico, i lavori di ristrutturazione, in corso nell'edificio, condizionano pesantemente lo svolgimento delle attività.

Non possiamo infatti disporre di spazi attrezzati per attività di laboratorio, queste devono essere organizzate di volta in volta nelle aule o negli ambienti comuni.

**TRAGUARDI  
PER  
LO  
SVILUPPO  
DELLA  
COMPETENZA**

## CAMPI D'ESPERIENZA

| Il sé e l'altro   |  |   |
|---|--|---|
| <b>Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme</b>  |  |   |
| In questo campo troviamo tutte le esperienze e le attività che stimolano il bambino a comprendere la necessità di darsi e di riferirsi a norme di comportamento e di relazioni indispensabili per una convivenza valida e positiva, in relazione ai valori della propria cultura nel quadro di quelli universali. |  |   |
| COMPETENZE DI BASE  | ABILITA'   | CONOSCENZE  |
| Sviluppare l'identità personale e della coscienza di sé   | <p>Dimostrare fiducia nelle proprie capacità ed interiorizzare un'immagine positiva di sé</p> <p>Sviluppare un senso d'appartenenza alla propria famiglia</p> <p>Sviluppare un senso d'appartenenza in contesti sociali sperimentati (famiglia, scuola.....)</p> <p>Acquisire autonomia nella gestione di sé e delle proprie attività</p> <p>Acquisire autonomia nella cura dei propri oggetti e di quelli comuni</p> <p>Partecipare alle attività di routine</p> <p>Individuare i propri spazi (casella,armadio...)</p> | <p>-il proprio nome e cognome</p> <p>- la propria età</p> <p>- i componenti della propria famiglia</p> <p>-la propria sezione,scuola, territorio, paese</p> <p>- i nomi di tutti i compagni</p> <p>- i simboli legati alle tradizioni</p> <p>- alcune ricorrenze civili e religiose</p> <p>- l'utilizzo corretto di giochi e materiali</p> <p>-le procedure per riordinare gli oggetti personali e la sezione, collocando giochi e materiali nel posto giusto</p> |
| Esprimere e gestire sentimenti, bisogni, emozioni   | <p>Separarsi in modo sereno dalle figure parentali</p> <p>Motivare il proprio punto di vista</p> <p>Riuscire a superare la dimensione egocentrica</p> <p>Comunicare bisogni, desideri e paure</p> <p>Comprendere gli stati emotivi altrui</p> <p>Gestire le situazioni di conflitto, controllando gli impulsi negativi</p>   | <p>- i sentimenti di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• paura</li> <li>• ammirazione</li> <li>• amicizia</li> <li>• gioia</li> <li>• tristezza</li> <li>• compiacimento estetico</li> <li>• simpatia</li> <li>• amore</li> <li>• rabbia</li> <li>• contrarietà</li> </ul> <p>-il nome delle proprie esigenze e stati d'animo</p>   |
| Interagire con adulti e bambini   | <p>Accettare e rispetta le diversità</p> <p>Accettare i compagni nel gioco</p> <p>Accettare le insegnanti come figure di riferimento</p> <p>Accettare di partecipare alle attività proposte</p>  | <p>- le caratteristiche che contraddistinguono i bambini provenienti da altre comunità</p> <p>- le procedure per portare a termine un compito assegnato ( in contesti operativi noti)</p> <p>-le regole della vita scolastica relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• routine (accoglienza, pranzo,igiene ....)</li> </ul>   |

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | <p>Collaborare nelle attività di gruppo</p> <p>Rispettare le regole della vita comunitaria</p> <p>Condividere spazi e materiali</p> <p>Aspettare il proprio turno</p> <p>Comprendere il bisogno di aiuto di un altro bambino e rendersi disponibile.</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• attività guidate</li> <li>• gioco libero o strutturato</li> <li>• gioco individuale o di gruppo</li> </ul> <p>-il corretto utilizzo di spazi e materiali comuni</p> <p>- semplici sentimenti ed emozioni riferiti ad altri (gioia, paura, tristezza, disapprovazione)</p>  |
| <p><b>Il corpo in movimento</b><br/> <b>Identità, autonomia, salute</b><br/>         Ciò che caratterizza questo campo è un'educazione ad esprimersi attraverso il proprio corpo, atta a favorire lo sviluppo armonico dei vari aspetti della personalità, l'autonomia e la realizzazione dell'io, secondo tappe ed intenzioni educative.</p> |   |   |
| <b>COMPETENZE DI BASE</b>   | <b>ABILITA'</b>   | <b>CONOSCENZE</b>   |
| Raggiungere una buona autonomia personale   | <p>Curare in autonomia la propria persona</p> <p>Acquisire corrette abitudini igienico – sanitarie</p> <p>Raggiungere pratiche corrette di sana alimentazione</p> <p>Assaggiare i cibi proposti</p>   | <p>- le procedure necessarie ad agire in autonomia per: vestirsi, mangiare,utilizzare i servizi igienici, lavarsi.....</p> <p>- cosa fa bene e cosa fa male</p>   |
| Interiorizzare e rappresentare l'io corporeo  | <p>Indicare i segmenti corporei su se stesso e sugli altri</p> <p>Rappresentare la figura umana</p> <p>Tentare di rappresentare la figura umana in movimento</p> <p>Esplorare, rappresentare ed interagire con la realtà circostante</p> <p>Riuscire ad organizzare lo spazio-foglio</p> <p>Utilizzare la linea di terra nelle rappresentazioni grafiche</p> <p>Collocare se stesso in base a parametri spaziali</p> <p>Prendere consapevolezza della propria identità sessuale</p> | <p>- il nome delle principali parti del corpo e del viso</p> <p>-le parti principali dello schema corporeo: testa, busto,arti, mani e piedi</p> <p>-il nome delle diverse posture</p> <p>-il nome e le caratteristiche principali delle cose che vede ( della realtà in cui vive)</p> <p>- i principali parametri spaziali (sopra, sotto, di lato.....)</p> <p>- maschi e femmine</p> |
| Sviluppare una buona capacità motoria globale e fine  | <p>Possedere una sufficiente motricità fine della mano nelle azioni di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• strappare</li> <li>• incollare</li> <li>• colorare,disegnare, dipingere</li> </ul>   | <p>-materiali e strumenti da utilizzare nelle produzioni grafico- pittoriche e plastiche</p> <p>- alcune tecniche da utilizzare nelle produzioni grafico- pittoriche e plastiche</p>  |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ritagliare</li> <li>• impastare</li> </ul> <p>Possedere una sufficiente coordinazione oculo-manuale</p> <p>Muoversi con sicurezza e fiducia</p> <p>Eeguire e verbalizzare posture</p> <p>Correre, saltare mantenendo la direzione e l'equilibrio</p> <p>Muoversi nello spazio in base ad azioni e comandi</p> <p>Muoversi nello spazio in base a suoni, rumori e musica</p> <p>Orientarsi nello spazio scuola, avendo acquisito ed interiorizzato strutture e nozioni spaziali</p> <p>Utilizzare le proprie capacità sensoriali per esplorare la realtà</p> <p>Controllare il proprio corpo durante i momenti di gioco</p> | <p>- il nome delle diverse posture e abilità di base</p> <p>- la differenza fra i diversi comandi dati dall'insegnante (correre, saltare, sdraiarsi, salire sopra, prendere, attraversare, arrampicarsi, adesso giochiamo con ..... )</p> <p>- i diversi tipi di stimoli sonori proposti (veloce, lento....)</p> <p>-gli spazi della scuola avendone avuto esperienza</p> <p>-le regole di un gioco mentre lo svolge</p> |
|--|---|--|

### Linguaggi, creatività, espressioni

#### Gestualità, arte, musica, multimedialità

Questo campo di esperienza considera tutte le attività alla comunicazione ed espressione manipolativo - visiva, sonoro - musicale, drammatico - teatrale, audiovisiva e mass - mediale.

| COMPETENZE DI BASE  | ABILITA'   | CONOSCENZE   |
|---|--|--|
| Comunicare attraverso il linguaggio del corpo                                       | <p>Mostrare interesse e piacere nel seguire spettacoli di vario genere</p> <p>Mostrare di aver compreso i messaggi mimico – gestuali proposti</p> <p>Rappresentare a livello mimico-gestuale azioni, personaggi, animali, stati d'animo</p> <p>Accettare di interpretare un ruolo nel gioco drammatico</p> | <p>- le diverse posture del corpo con finalità espressive</p> <p>- i nuclei essenziali di un racconto per drammatizzarlo</p>   |
| Esplorare i vari materiali a disposizione e utilizzarli in modo adeguato e creativo | <p>Utilizzare con padronanza le diverse tecniche espressive:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• disegnare e colorare con pennarelli e matite</li> <li>• dipingere con tempere e acquarelli</li> <li>• manipolare con creta, plastilina.....</li> </ul>   | <p>-le varie tecniche espressive</p> <p>-i diversi materiali a propria disposizione</p> <p>- gli elementi reali che lo circondano</p> <p>- gli elementi che contraddistinguono un'immagine (sfondo, personaggi, colori.....)</p> |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   | <p>Strutturare soggetti di crescente complessità liberamente e attraverso tecniche di : ricalco, contorno, copia dal vero.....</p> <p>Disegnare con ricchezza di particolari e con creatività</p> <p>Disegnare con consapevolezza e intenzione</p> <p>Eseguire rappresentazioni grafiche inerenti alla realtà circostante, ai vissuti personali, eventi, storie</p> <p>Attribuire un significato ai propri elaborati</p> <p>Sviluppare interesse per le varie forme d' arte</p> <p>Avvicinarsi con piacere al patrimonio artistico e culturale</p> | <p>- i colori primari e composti.</p> <p>- le forme per realizzare composizioni e costruzioni</p>   |
| Esplorare le proprie possibilità sonoro- espressive e simbolico rappresentative | <p>Ascoltare, discriminare e sperimentare i suoni all'interno di contesti diversi</p> <p>Compiere gesti e movimenti associati alla musica e al ritmo</p> <p>Cantare in gruppo e/o da solo</p>  | <p>-la differenza fra suono e rumore</p> <p>- diversi tipi di suoni o rumori (versi di animali, oggetti, voci...)</p> <p>- diversi tipi di ritmo (lento, veloce....)</p> <p>- i diversi gesti di una canzone mimata</p> <p>- parole e musica di un canto o filastrocche</p> |
| Sperimentare le nuove tecnologie  | <p>Usare in modo funzionale ed appropriato gli strumenti multimediali a disposizione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• uso individuale e condiviso del mouse</li> <li>• uso del mouse per il gioco e per altre funzioni</li> <li>• uso della fotocamera digitale</li> <li>• uso della tastiera per scrivere</li> <li>• uso dello scanner per l'acquisizione di immagini</li> <li>• uso del microfono</li> </ul>  | <p>- la sequenzialità delle azioni da compiere con il computer: accensione e spegnimento; lancio e uscita da applicazioni e giochi</p> <p>-le possibilità offerte dalle tecnologie per esprimersi e comunicare</p>  |
|   |  |   |

**I discorsi e le parole****Comunicazione, lingua, cultura**

E' lo specifico campo delle capacità comunicative riferite al linguaggio orale e al primo contatto con la lingua scritta partendo dal principio che la lingua si apprende all'interno di una varietà di contesti comunicativi e che essa nella complessità dei suoi aspetti costitutivi (fonologico, lessicale, semantico, pragmatico) è un sistema governato da regole implicite che si applicano anche se non si sanno descrivere.

| COMPETENZE DI BASE                        | ABILITA'   | CONOSCENZE   |
|---|--|--|
| Ascoltare e comprendere                   | <p>Comprendere ed eseguire una serie di consegne verbali</p> <p>Produrre messaggi adeguati a contesti diversi</p> <p>Ascoltare rimanendo concentrato per un periodo adeguato all'età</p> <p>Comprende la narrazione di una storia o di un racconto</p> <p>Riconoscere gli elementi caratterizzanti di un racconto: personaggi, ambiente, situazioni.</p> <p>Ordinare le sequenze di una storia secondo criteri logico-temporali</p> <p>Rispettare i tempi di ascolto e di produzione verbale</p> <p>Prendere visione spontaneamente dei libri a disposizione</p> <p>Mostrare interesse per il codice scritto</p> <p>Effettuare una lettura dell'immagine e anticipazione di significato del linguaggio scritto ad essa associato</p> | <p>-le varie possibilità del comunicare (affermazione, domanda, richiesta, ordine..)</p> <p>-le variabili spazio temporali: prima, adesso, dopo, intanto che...</p> <p>- i principali connettivi logici e congiunzioni: e/o/mentre/non</p> <p>-la differenza tra lettere ed altri simboli</p>                            |
| Sapersi esprimere, descrivere, raccontare | <p>Pronunciare correttamente tutti i fonemi</p> <p>Strutturare una frase utilizzando soggetto, verbo e complementi</p> <p>Arricchire e precisare il patrimonio lessicale</p> <p>Riferire e commentare esperienze personali</p> <p>Rievocare racconti ascoltati</p> <p>Descrivere un immagine di crescente complessità con ricchezza di particolari</p> <p>Porre semplici domande</p>   | <p>- l'utilizzo di un lessico essenziale per la gestione di semplici comunicazioni in contesti diversi (strutturati e liberi)</p> <p>-nuovi vocaboli</p> <p>-diversi messaggi verbali a contenuto descrittivo (caratteristiche, contrasti percettivi sperimentati ...)</p> <p>-il contenuto di poesie e filastrocche</p> |

|   |  |   |
|---|--|---|
|   | <p>Esprimere la propria opinione</p> <p>Ripetere semplici poesie e filastrocche</p> <p>Partecipare a giochi con parole e rime (metalinguaggio)</p>   |   |
| Comunicare con adulti e compagni  | <p>Esprimere verbalmente i propri bisogni e preferenze</p> <p>Esprimersi in un contesto di gruppo su richiesta e spontaneamente</p> <p>Intervenire con pertinenza nei momenti di conversazione</p> <p>Verbalizzare stati d'animo</p> <p>Raccontare e dialogare con i compagni</p>  | <p>- le varie possibilità del comunicare (richiesta, affermazione, domanda, ordine...)</p> <p>-gli argomenti di discussione</p> <p>- il significato di turni, ruoli e loro funzioni</p> <p>- il significato di alcune emozioni: rabbia, paura, felicità, tristezza</p> <p>-le regole da rispettare nei momenti di dialogo e conversazione</p> |
| <p><b>La conoscenza del mondo</b><br/> <b>Ordine, misura, spazio, tempo, natura</b><br/>         E' il campo di esperienza relativo all'esplorazione, scoperta e prima sistemazione delle conoscenze sul mondo della realtà naturale e artificiale. Le finalità specifiche riguardano la prima formazione di atteggiamenti e di abilità di tipo scientifico, favorendo la curiosità, il desiderio di esplorare e capire, il gusto della scoperta; con la elaborazione e la verifica di previsioni, anticipazioni ed ipotesi; inoltre entrano in gioco dimensioni di tipo temporale come la simultaneità, la ciclicità e la periodizzazione.</p> |  |   |
| <b>COMPETENZE DI BASE</b>   | <b>ABILITA'</b>  | <b>CONOSCENZE</b>   |
| Raggruppare, ordinare e classificare secondo criteri diversi  | <p>Individuare e discriminare le caratteristiche percettive di un oggetto / materiale (colore,forma, dimensione)</p> <p>Riprodurre graficamente e costruire con materiali vari le principali forme geometriche</p> <p>Usare le forme geometriche per realizzare composizioni e costruzioni</p> <p>Raggruppare e classificare secondo un criterio dato</p> <p>Includere ed escludere elementi da una classificazione data</p> <p>Ordinare secondo un criterio dato (altezza, dimensione...)</p> | <p>- i colori primari e composti</p> <p>- le seguenti forme geometriche piane: cerchio, quadrato, rettangolo, triangolo</p> <p>- termini descrittivi e di paragone ( più alto, più basso, più grande, più piccolo...)</p> <p>-termini relativi ai concetti topologici (sopra, sotto...)</p>   |
| Operare con le quantità   | <p>Individuare e stabilire relazioni di quantità</p> <p>Contare elementi e utilizzare semplici simboli di rappresentazione (es. pallini o colori...)</p>   | <p>- termini di quantità (di più, di meno, uguale, tanto, poco,niente...)</p> <p>- la sequenzialità numerica (es. contare gli elementi di un insieme fino a...)</p>   |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>Riconoscere e denominare alcuni simboli numerici</p> <p>Eseguire correttamente una consegna verbale che implichi confronti fra quantità</p>   |  |
| Collocare se stesso e oggetti nello spazio                 | <p>Riconoscere e utilizzare gli indicatori spaziali</p> <p>Eseguire un percorso strutturato secondo indicatori spaziali dati</p> <p>Rappresentare graficamente i percorsi effettuati</p> <p>Utilizzare correttamente lo spazio grafico del foglio</p>  | <p>- i termini riferiti agli indicatori spaziali (sopra/sotto, in alto/in basso, dentro/fuori, davanti/dietro, vicino/lontano, di lato, di fronte, in mezzo....)</p>   |
| Percepire il trascorrere del tempo                         | <p>Individuare i diversi momenti della giornata associandoli a vissuti quotidiani (mattina,pomeriggio,sera)</p> <p>Intuire la ciclicità nel succedersi dei giorni e degli eventi</p> <p>Denominare i giorni della settimana nel gioco strutturato e simbolico (es. il calendario)</p> <p>Collocare eventi legati ad esperienze scolastiche e familiari nel presente, nel passato e nel futuro</p> <p>Ricostruire le sequenze di un evento e/o di una storia</p>          | <p>- termini come: mattina, pomeriggio, sera, notte</p> <p>- termini come: adesso, prima/dopo, presto/tardi</p> <p>-il nome dei giorni della settimana</p>   |
| Esplorare l'ambiente naturale e l'ambiente che lo circonda | <p>Percepire le caratteristiche dell'ambiente circostante attraverso i cinque sensi</p> <p>Mostrare curiosità nei confronti dell'ambiente naturale</p> <p>Sperimentare vari modi per entrare in contatto con oggetti, sostanze, esseri viventi</p> <p>Individuare caratteristiche e contrasti percettivi dei materiali (liquido, solido, caldo, freddo, morbido, duro, ruvido.....)</p> <p>Osservare i fenomeni naturali e coglierne le caratteristiche fondamentali</p> | <p>- i cinque sensi e le loro funzioni</p> <p>-la differenza fra esseri viventi ed inanimati</p> <p>- alcune caratteristiche dell'ambiente naturale e non</p> <p>- alcune caratteristiche degli esseri viventi e degli oggetti inanimati</p> <p>- termini descrittivi precisi come : scotta, è freddo, è caldo, è duro, è pesante...</p> |

|  |  |   |
|--|--|---|
|  | <p>Intuire il succedersi delle stagioni</p> <p>Cogliere la ciclicità dei fenomeni naturali</p> <p>Rilevare i cambiamenti climatici nel succedersi delle stagioni e usare semplici simboli per indicarli</p> <p>Comprendere l'importanza del rispetto dell' ambiente</p> <p>Riconoscere un problema e sperimentare tentativi di risoluzione</p> <p>Intuire il concetto di causa/effetto</p> | <p>-il nome delle stagioni</p> <p>-le differenti situazioni climatiche: piove, piove forte, nuvoloso, soleggiato....</p> <p>- le caratteristiche stagionali</p> |
|--|--|---|

In via sperimentale, si è deciso di utilizzare lo strumento del “CURRICOLO” che è stato elaborato , nell’anno scolastico precedente, da un gruppo di lavoro composto da alcuni docenti di diverse scuole del territorio.

Il lavoro non è stato completato, infatti sono esplicitate **COMPETENZE, ABILITA’ E CONOSCENZE**, in ogni singolo “campo di esperienza”, solo per i bambini di cinque anni che usciranno dalla scuola dell’infanzia.

Sarà compito delle insegnanti delle altre fasce di età di modularli, in sede di programmazione, adeguandoli alle diverse esigenze.