

**SCUOLA DELL'INFANZIA
"IL PRATO"
RENDOLA**



PROGRAMMAZIONE ANNUALE DI PLESSO

ANNO SCOLASTICO 2024-25

***IL BAMBINO È FATTO DI CENTO
IL BAMBINO HA CENTO LINGUE, CENTO MANI, CENTO PENSIERI, CENTO MODI DI PENSARE DI
GIOCARE E DI PARLARE;***

CENTO , SEMPRE CENTO, MODI DI ASCOLTARE, DI STUPIRE, DI AMARE.

***CENTO ALLEGRIE PER CANTARE E CAPIRE, CENTO MONDI DA SCOPRIRE, CENTO MONDI DA
INVENTARE, CENTO MONDI DA SOGNARE.....***

LORIS MALAGUZZI

PRESENTAZIONE DELLA NOSTRA SCUOLA

La Scuola dell'Infanzia "Il Prato" è ubicata in campagna nella frazione di Rendola. Accoglie in totale n°72 bambini che provengono prevalentemente da Montevarchi e dalle frazioni limitrofe, 6 insegnanti curricolari, 3 insegnanti di sostegno, 1 insegnante di religione cattolica, 2 collaboratrici scolastiche e 2 collaboratrici per il servizio di mensa. I bambini si distribuiscono in 3 classi eterogenee:

- La sezione degli Orsi Panda con 23 bambini (7 di 3 anni, 8 di 4 anni, 8 di 5 anni);
- la sezione dei Pinguini con 26 bambini (7 di 3 anni, 10 di 4 anni, 9 di 5 anni)
- la sezione delle Coccinelle con 23 bambini (6 di 3 anni, 8 di 4 anni, 9 di 5 anni).

**ORARIO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E
ORGANIZZAZIONE DELLA GIORNATA**

La scuola rimane aperta dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 17.00 con il servizio mensa.

ORARIO SCOLASTICO

h 9.00	h 9.00	h 10,15	h 11.40
9.30	10.00	11.45	12.15

ENTRATA E ACCOGLIENZA	ATTIVITA' DI ROUTINE: appello e conta, calendario, incarichi, conversazioni, ecc.	ATTIVITA' CURRICOLARI E LABORATORI	LABORATORI RIORDINO MATERIALI E PREPARAZIONE ALLA MENSA
--------------------------------------	---	---	--

h 12.15 13.15	h 13.15 14.15	h 14.15 15.45	h 15.45 16.30	H 16.30 17.00
MENSA	GIOCHI LIBERI E GUIDATI IN AULA O IN GIARDINO	RIPOSO 3 E 4 ANNI ATTIVITA' CURRICOLARI 5 ANNI	RIORDINO MATERIALI E MERENDA	PREPARAZIONE ALL'USCITA E USCITA

PREMESSA

Il contesto educativo nella scuola dell'infanzia è composto da importanti fattori che intervengono nel processo di apprendimento dei bambini. Tra questi ricopre un ruolo importante l'**ambiente**: da come viene strutturato lo spazio fisico, dagli arredi predisposti, dal materiale a disposizione dipende la qualità delle esperienze dei bambini, l'interesse che riescono a porre su una determinata attività, la tranquillità o meno nello svolgimento di un determinato lavoro, la possibilità di fermarsi a riflettere su ciò che stanno facendo. Affinché un contesto diventi davvero educativo è necessario che sia pensato, progettato e organizzato: nulla è lasciato al caso! La qualità dello spazio educativo rappresenta infatti un tema centrale per la scuola dell'infanzia rispetto alla formazione della identità e allo sviluppo delle potenzialità del bambino. Quest'ultimo riceve sicurezza da uno spazio raccolto che gli permetta di sperimentare e di instaurare relazioni con i compagni e con le insegnanti. La scarsa articolazione dello spazio, così come gli ambienti di grandi dimensioni, rendono confusi gli scambi comunicativi e inducono gli adulti a comportamenti direttivi e di controllo, che non favoriscono le capacità interattive dei bambini. Essi, al contrario, sono sollecitati a vivere e condividere esperienze di gioco se l'ambiente è connotato da spazi articolati e differenziati.

Differenziare gli spazi significa organizzare ambienti "riconoscibili", con arredi e materiali diversificati in relazione all'uso cui ognuno di essi è destinato (manipolazione, attività espressive, lettura, gioco simbolico...) in modo che ogni bambino sia in grado di orientarsi autonomamente. Così l'ambiente si fa "ambiente educante", sostenendo e accompagnando l'attività dell'insegnante, come se fosse un "altro educatore", alleato fondamentale nel proporre, ogni giorno, le attività ai bambini.

Nella Scuola dell'Infanzia di Rendola, le insegnanti hanno scelto di organizzare il proprio lavoro utilizzando la modalità del **laboratorio**. Esso favorisce, attraverso un numero ridotto di bambini, lo scambio di idee sia fra coetanei che con le insegnanti ed un uso autonomo degli spazi. Nella scuola di Rendola si trovano tre laboratori, **scientifico, espressivo e della manipolazione**, e due spazi organizzati, quello della **casa e dei mestieri** e quello **dell'attività motoria, biblioteca e travestimento**.

LABORATORIO SCIENTIFICO:

Nel Laboratorio Scientifico i bambini realizzano specifici percorsi che consentono di approfondire il linguaggio matematico (pavimentazioni, tangram, giochi matematici); essi hanno a disposizione l'angolo dell'esploratore per l'osservazione e l'esplorazione dell'ambiente, della natura, degli animali delle piante e del corpo umano. Conoscono le caratteristiche di materiali diversi attraverso attività di collezione e di travaso.

LABORATORIO ESPRESSIVO:

Nel Laboratorio Espressivo i bambini trovano: lo spazio per le attività di pittura a cavalletto e a parete, i libri degli artisti, i materiali per esperienze Munari, gli acquerelli, l'angolo del frottage, il disegno con le forbici, l'angolo delle parole, la stamperia. Viene proposta la conoscenza e l'uso creativo di tutte le tecniche pittoriche e grafico espressive; si fanno conversazioni e costruzione di narrazioni, lettura di storie e drammatizzazioni.

LABORATORIO DELLA MANIPOLAZIONE

Nel Laboratorio della Manipolazione i bambini fanno esperienza di percorsi tattili-sensoriali (scatola azzurra, sabbia magica, pastella, pasta di sale, plastilina, argilla); di falegnameria; di creatività con materiale di recupero, di attività di coordinazione oculo-manuale nell'angolo dei giochi di motricità fine (angolo delle dita).

SPAZIO-LABORATORIO DELLA CASA E DEI MESTIERI

Dove i bambini possono fare esperienza del gioco di "entrare nei panni di qualcun altro", di "assumere un altro punto di vista" (gioco simbolico); in questo spazio hanno la possibilità di esplorare il gioco con l'acqua utilizzando i locali del bagno.

SPAZIO DELLE ATTIVITA' MOTORIE, DELLA LETTURA E DELLA NARRAZIONE

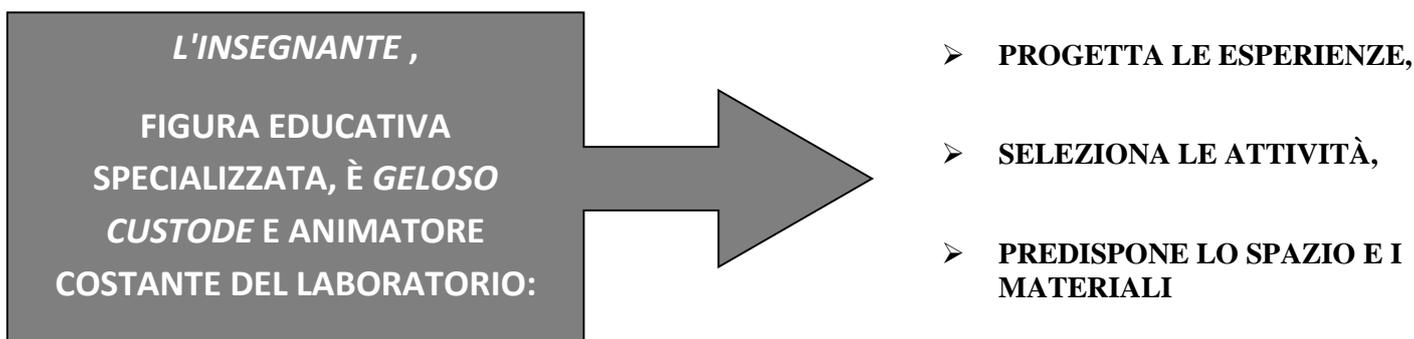
Dove i bambini fanno attività motoria utilizzando tappeti, attrezzi e materiali specifici. Lo spazio viene utilizzato anche per attività di scoperta della musica attraverso gli strumenti musicali e attività di gioco del travestimento. Inoltre è presente la biblioteca, all'interno della quale i bambini fanno l'esperienza del prestito dei libri da portare a casa.

La scelta delle insegnanti del metodo educativo per **laboratori** permette ai bambini di:

- ⇒ effettuare *esperienze* in prima persona
- ⇒ imparare ad imparare (rielaborazione del sapere e dell'esperienza)
- ⇒ avere un'occasione formidabile di attività coinvolgenti senza sforzo apparente: un gioco
- ⇒ vivere un luogo dove possono trovare soluzioni innovative e originali ai problemi.

ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO DELLE INSEGNANTI:

Le 6 insegnanti delle tre sezioni, insieme alle 2 insegnanti di sostegno, lavorano in team condividendo ogni aspetto della programmazione, della osservazione dei bambini, della organizzazione degli spazi della scuola, della organizzazione delle esperienze comuni a tutti i bambini e della valutazione.



Le insegnanti trovano occasioni di confronto negli incontri di programmazione, dove avviene la progettazione, la condivisione, lo scambio sulle osservazioni dei bambini, la valutazione delle attività.

IL GIOCO

Nella scuola dell'infanzia lo strumento fondamentale per l'apprendimento è **il gioco**.

In esso vi sono 3 elementi che vengono maggiormente tenuti in considerazione dalle insegnanti nel momento della progettazione:

- ✓ **le azioni** che un bambino/a può fare durante un determinato gioco,
- ✓ **le emozioni e le sensazioni** che possono essere indotte da un determinato gioco e che possono incoraggiare o scoraggiare lo svolgimento dello stesso
- ✓ ed infine **cosa il bambino/a può imparare** da un determinato gioco.

Osservare **le azioni** permette alle insegnanti di rilevare le effettive capacità e/o competenze possedute dai bambini, quelle da affinare, quelle da sviluppare e, di conseguenza, predisporre attività, esperienze e materiali per permettere di fare giochi che possano confermare e rafforzare le certezze dei bambini e modificare le insicurezze possedute nel “fare”.

Le sensazioni e le emozioni provate dai bambini durante il gioco permettono loro di agganciare emotivamente il proprio vissuto personale e favoriscono o meno il completo assorbimento in quello che stanno facendo rendendo il gioco strumento della propria crescita. Se il bambino prova piacere o gioia o divertimento o benessere nel fare una certa attività di gioco sarà portato a ripeterla, a ricercarla, a rafforzarla con aspetti, materiali e strumenti sempre nuovi al contrario se prova disagio o paura (anche solo paura di sbagliare) sarà portato ad evitare e precludersi esperienze di apprendimento. Agganciare la passione dei bambini permette di favorire loro lo svolgimento di determinate attività.

E poi **attraverso il gioco si impara**: nei giochi vi sono aspetti legati alle competenze tecniche e di coordinazione di ogni bambino che vengono affinate e specializzate; altri aspetti sono legati alla sfera interna (come ci sto io dentro a quel gioco, mi piace - non mi piace), altri ancora riguardano il contesto (il mio rapporto con gli oggetti, il rapporto con gli altri che giocano con me...)

VERIFICA E VALUTAZIONE

Durante il corso dell'anno scolastico, la quotidiana osservazione intenzionale e sistematica dei bambini e la documentazione della loro attività ci consentirà di verificare e di valutare la loro maturazione, le competenze acquisite, le loro particolari inclinazioni ed esigenze e, di conseguenza, di autovalutare il nostro lavoro cioè punti di forza e di debolezza della nostra programmazione che, essendo flessibile, potrà essere rimodulata in itinere per consentire a tutti i bambini di raggiungere i Traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai cinque Campi di Esperienza.

La valutazione iniziale dei bambini, volta a delineare un quadro delle loro capacità in entrata, verrà effettuata attraverso conversazioni, lavori individuali e di gruppo; quelle in itinere e finale si baseranno sulla verbalizzazione delle esperienze didattiche, sulla raccolta degli elaborati dei bambini e sulle abilità dimostrate nelle attività svolte in sezione, in intersezione e nei laboratori.

I LABORATORI, DOVE CRESCE IL PENSIERO DEI BAMBINI

LABORATORIO ESPRESSIVO

Campi di esperienza:

- Immagini, suoni, colori
- I discorsi e le parole
- Il sé e l'altro

Competenze chiave europee:

- Comunicazione nella madrelingua
- Consapevolezza ed espressione culturale
- Imparare ad imparare.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il bambino:

- comunica, esprime emozioni, racconta, interagisce con gli altri utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo e il linguaggio verbale consentono.
- sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- ascolta e comprende narrazioni.
- inventa 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.
- sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte.
- si misura con la creatività e la fantasia e gioca in maniera costruttiva con gli altri

Cosa c'è nel laboratorio:

ANGOLO DEL LINGUAGGIO E DELLE STORIE – GIOCHI DI PAROLE

Nel laboratorio i bambini trovano carte, dadi e giochi utili a sviluppare la creatività verso le parole e li stimolano alla creazione di storie; sperimentano giochi fonologici e meta-fonologici per consolidare e ampliare le conoscenze e le abilità linguistiche per giungere ad un primo contatto con la lingua scritta. Inoltre in questo angolo i bambini vivono esperienze che permettono loro di comprendere le caratteristiche basilari dei segni (impronta, traccia e gesto) e delle scritture (alfabeti, segnali, simboli) utilizzando supporti, materiali e utensili diversificati. Sperimentano e ricercano le variabili dei loro gesti nell'uso dei vari strumenti utilizzando tutti i ricettori sensoriali per l'osservazione degli effetti ottenuti. Creano classificazioni e cataloghi degli esiti prodotti, riflettono sul tipo di comunicazione prodotta dai segni esperiti e progettano messaggi per esprimere sensazioni e narrazioni personali.

In questo spazio c'è una libreria nella quale sono presenti libri liberamente fruibili dai bambini e libri più consoni alla lettura da parte dell'insegnante, per coadiuvare la comprensione attraverso il supporto visivo; i racconti infatti, aiutano i bambini a conoscere il mondo, a tirare fuori le proprie emozioni, acquisire nuove parole, favorire lo sviluppo delle funzioni cognitive fondamentali.

Obiettivi:

- stimolare l'uso del linguaggio verbale per comunicare e per argomentare i propri pensieri
- aumentare il lessico
- riflettere sulla lingua e sul significato delle parole

- Intervenire adeguatamente in diversi contesti
- favorire l'ascolto, la comprensione e l'invenzione di storie
- comprendere la struttura di una fiaba
- memorizzare poesie e filastrocche
- favorire la creatività.

Attività:

comunicare, argomentare, ascoltare, comprendere, memorizzare, esplorare rime, inventare storie attraverso varie strategie ludiche, leggere le immagini

ANGOLO DELLA PITTURA

Questo è l'angolo dell'espressività grafico-pittorica e contiene strumenti quali tempere, acquerelli, matite colorate, pastelli a cera, gessetti, pennarelli di tutti i tipi oltre che, naturalmente, pennelli, spugne, rulli, tamponi ecc. I bambini accedono liberamente a tutti i supporti e a tutti gli strumenti esposti, scegliendo autonomamente cosa prendere e cosa fare con il materiale prescelto. In questo spazio laboratoriale i bambini scoprono e riscoprono vari modi per innescare la fantasia e per esprimersi in modo personale

Obiettivi:

- acquisire fiducia nelle proprie capacità
- conoscere i colori fondamentali e le loro combinazioni
- sviluppare il senso estetico, la precisione e la capacità di attenzione
- favorire l'esercizio della creatività
- conoscere opere di pittori famosi e sperimentarne la riproduzione.

Attività:

scegliere, prendere il colore, dipingere, mescolare i colori, copiare, inventare.

ANGOLO CREATIVO DELLO STRAPPO, DEL RITAGLIO E DELL' INCOLLAGGIO

Attraverso le attività ispirate al metodo Munari i bambini entrano in contatto in maniera sistematica con strumenti e materiali di uso comune (forbici, colla, carta, ecc.) manipolabili e trasformabili, con i quali possono realizzare prodotti in piena libertà. Quindi l'accento, in questo spazio laboratoriale, non è tanto sulla realizzazione di un prodotto ma sulle diverse procedure che si possono seguire per realizzarlo.

Obiettivi:

- scoprire e sperimentare le qualità differenti dei materiali, varie tecniche e strumenti diversi
- esprimere in modo personale
- esercitare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale

- riflettere sulle esperienze fatte
- stimolare la curiosità e la creatività.

Attività:

colorare, strappare, tagliare e ritagliare, sperimentare fustelle, incollare, piegare, esplorare e sperimentare con vari strumenti

segni grafici diversi, disegnare in modo personale su temi predefiniti (albero, sole, cielo...), inventare con forme di tanti tipi di carta e cartoncini, sperimentare formati diversi di carta, strappare, sfiorare, toccare, cercare e sperimentare texture naturali e artificiali, ricalcare, timbrare con oggetti naturali e artificiali, stampare

I MATERIALI NATURALI E IL DISEGNO DAL VERO

In questo spazio laboratoriale i bambini trovano materiali naturali raccolti nell'ambiente naturale circostante la scuola o portati da casa (sassi, frittata secca, bastoncini, piccoli pezzi di legno...) e li usano per creare composizioni personali. Sono a disposizione pannelli con cornice con superfici varie, dallo specchio al legno, dalla carta scura alla stoffa argentata ecc.

Obiettivi:

- manipolare materiali diversi
- scegliere secondo il proprio gusto estetico
- osservare e lavorare sui dettagli.

Attività:

manipolare, creare, comporre, disegnare con coerenza, incollare.

IL RITRATTO

Il ritratto e l'autoritratto sono fra le migliori attività didattiche a tema artistico da proporre ai bambini; In questo angolo è presente uno specchio, materiali vari per permettere ai bambini di fare esperienze di ritratto e autoritratto, immagini di ritratti e autoritratti di pittori famosi.

Obiettivi:

- osservare con attenzione
- conoscere gli elementi del corpo
- rappresentare in maniera creativa e personale
- sperimentare stili di pittori famosi.

Attività:

osservare se stessi e gli altri, cogliere dettagli del volto e del corpo, rappresentare attraverso il disegno ed altre tecniche espressive.

IL TAVOLO LUMINOSO

Il tavolo luminoso è costituito da una superficie in vetro illuminata sopra la quale i bambini possono giocare con supporti trasparenti, opachi e colorati, pieni e vuoti per sperimentare giochi di luce e composizioni visive; tale strumento supporta l'esplorazione sensoriale e permette al bambino di concentrarsi molto meglio sul materiale proprio perché messo in risalto dalla luce. Con la luce in contrasto si possono capire trasparenze e dettagli, è possibile capire la combinazione di nuovi colori sovrapponeandone alcuni.

Obiettivi:

- migliorare l'esplorazione sensoriale
- esplorare l'unione dei colori e le varie tonalità
- scoprire varie forme naturali e artificiali
- ricopiare, favorire lo sviluppo del linguaggio
- narrare
- osservare con attenzione, rilassare
- stimolare la meraviglia e la curiosità.

Attività:

toccare, spostare, immaginare, comporre, esplorare i materiali a contatto con la luce, ricopiare, narrare.

LA STAMPERIA

In questo spazio i bambini sperimentano varie tecniche di stampa (anche il monotipo), il linguaggio verbale valido per congiungere il pensare e il fare. Infatti il procedimento che caratterizza la stampa allena la capacità di prevedere i risultati finali, già in fase di progettazione. I bambini quindi sperimentano forme, segni e texture utilizzando strumenti e supporti tipici di questa tecnica espressiva, esercitano ed educano il proprio stile e il proprio gusto estetico.

Obiettivi:

- Realizzare immagini, stampe, biglietti: sperimentare e sviluppare fantasia e gusto estetico (disegni personali, scelta e stesura dei colori con rulli e pennelli)
- Fare previsioni
- Affinare la motricità fine

Attività:

ricercare e preparare piccole matrici, comporre e organizzare gli oggetti nelle matrici, scegliere i colori e i soggetti della stampa, inchiostrare i supporti realizzati, sperimentare gli effetti delle relazioni tra colore, superficie e segno, prevedere gli effetti finali, sperimentare forme e texture, stampare per mezzo della pressione delle mani e di altri strumenti, affinare la motricità fine.

LABORATORIO SCIENTIFICO

Campi di esperienza:

- La conoscenza del mondo
- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole

Competenze chiave europee:

- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Imparare ad imparare.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

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.
- si 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.
- il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
- gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

Cosa c'è nel laboratorio:

IL GIOCO DEI TRAVASI:

E' uno spazio dove si può travasare la sabbia, la farina gialla, i semi, il riso, l'acqua... da una bottiglia ad un piatto, da un colino ad una ciotola, da un imbuto ad un vasetto...con un cucchiaino, con le mani, con una paletta ecc...

Obiettivi:

- Saper utilizzare strumenti giusti in base a materiali diversi;
- imparare a regolare la propria partecipazione in relazione alle collane disponibili;
- saper controllare e affinare la motricità della mano;
- consolidare le proprie abilità attraverso la ripetizione dei gesti;
- favorire la capacità di concentrazione.

Attività :

Toccare, annusare, discriminare, scegliere, prendere, sistemare, raccogliere, travasare, mescolare, riempire, setacciare, osservare e confrontare le differenze del comportamento dei vari materiali, contare il numero delle collane

IL GIOCO DELL'ESPLORATORE

E' uno spazio interno ed esterno alla sezione dove il bambino può vivere la natura facendo esperienze dirette di raccolta, osservazione e conoscenza di materiali naturali ; di semina, piantagione e raccolta nell'orto e nel giardino dei profumi; di allevamento di piccoli animali (bruchi, chioccioline, lombrichi...); di ricerca nei libri delle informazioni su quanto raccolto in natura.

Obiettivi:

- sviluppare il pensiero scientifico attraverso esperienze dirette usando tutti i cinque sensi;
- riconoscere le fasi della trasformazione di piante e piccoli animali;
- conoscere e denominare le caratteristiche, i frutti e gli elementi specifici delle diverse stagioni;
- osservare, riconoscere, classificare e ordinare le foglie di alberi diversi
- ordinare e classificare i vari materiali raccolti;
- conoscere e imparare ad usare la lente di ingrandimento;
- conoscere ed imparare ad usare il microscopio

Attività:

Osservare, toccare, annusare, assaggiare, ordinare, classificare, riconoscere, piantare, coltivare, seminare, raccogliere, scoprire, ricercare, allevare, confrontare, discriminare, adoperare la lente di ingrandimento e il microscopio.

LE COLLEZIONI

E' uno spazio dove il bambino trova contenitori con raggruppamenti materiali naturali e non (sassi, conchiglie, cortecce, legnetti, tappi...)

Obiettivi:

- Riconoscere le proprietà di un oggetto
- Confrontare e raggruppare oggetti in base ad un criterio dato
- Avviare il confronto per ordinare tra loro oggetti simili
- Riempire spazi definiti utilizzando i vari materiali a disposizione
- Favorire la concentrazione e la coordinazione occhio -mano.

Attività:

osservare, toccare, manipolare, ordinare, classificare, raggruppare, posizionare, riempire, costruire, raccogliere, distinguere.

IL CORPO UMANO

E' uno spazio in cui il bambino scopre come è fatto il proprio corpo guardandosi allo specchio, leggendo libri, ricomponendo i puzzle e giocando con la scomposizione e ricomposizione della sagoma del corpo sia nella lavagna magnetica che nel pannello di legno.

Obiettivi:

- conoscere e descrivere il proprio corpo e tutte le sue parti
- scoprire la presenza ed il funzionamento di elementi che stanno dentro al corpo: lo scheletro, la digestione, la respirazione, la circolazione sanguigna
- saper rappresentare attraverso il disegno le varie parti del corpo

Attività:

guardarsi allo specchio e disegnare come siamo fatti, sfogliare i libri che parlano del corpo, comporre e scomporre lo scheletro, afferrare i pezzi che rappresentano gli organi interni al nostro corpo e posizionarli nella sagoma di legno, ricostruire la sagoma del corpo nella lavagna magnetica, scoprire e ascoltare i rumori del corpo attraverso l'uso dello stetoscopio, scomporre e ricomporre i puzzle del corpo femminile e maschile, giocare con vari giochi strutturati che ricostruiscono il corpo umano.

GLI ANIMALI E I LORO AMBIENTI

E' uno spazio in cui il bambino scopre gli animali e il loro ambiente attraverso il gioco, la lettura di libri e la costruzione delle "scatole dei mondi".

I mondi proposti sono:

- **la Fattoria** con la scatola della fattoria che racchiude il porcile, la stalla, la scuderia, il pollaio, la conigliera, l'ovile, la cuccia, la casa del contadino ecc..., le scatole dei recinti e quella del cibo per gli animali
- **il Bosco** con la scatola del bosco contenente alberi, tane, grotte, muschio, cortece ecc)
- **la Savana** con la scatola contenente tane, rocce alberi della savana ;
- **il Prato** ricostruito attraverso immagini di prato, di fiori....
- **il Mare** ricreato con immagini plastificate di mare, di acqua, di onde...
- **i Dinosauri** con ambiente ricreato grazie ad immagini plastificate ;

Ognuno dei mondi proposti è dotato di un contenitore con gli animali che vi abitano.

Obiettivi:

- conoscere gli animali e le loro abitudini
- scoprire l'ambiente in cui vivono
- saper ricostruire, in modo adeguato, con il materiale a disposizione, gli ambienti di appartenenza dei vari animali (fattoria, bosco, savana, mare, prato)
- rafforzare i concetti topologici dentro-fuori, sopra-sotto, vicino-lontano
- avvicinare a concetti geometrici come: le forme, il perimetro, l'area
- favorire la socializzazione e l'utilizzo di modelli sociali (azioni del contadino rispetto ai diversi contesti)

Attività:

aprire, chiudere e giocare con la scatola della fattoria, con la scatola del bosco, con la scatola della savana con gli animali del prato e del mare; inserire e posizionare gli animali; costruire i recinti (prendere, posizionare, accostare, confrontare, allineare), costruire le tane, le grotte e gli alberi secondo gli ambienti di riferimento, selezionare gli animali in base a determinate caratteristiche (appartenenza, dimensione...), cercare sui libri gli animali per conoscere le loro abitudini

I GIOCHI LOGICO-MATEMATICI

E' uno spazio dove il bambino può trovare diversi giochi di tipo logico matematico sia strutturati che non strutturati come: i giochi con le forme, giochi magnetici, giochi di abbinamento, il geoplano, il gioco delle pavimentazioni con mattonelle vere, gli incastri, i puzzle, il gioco di Awalè per sfidarsi con i fagioli, il gioco del domino, i giochi con il tavoliere come il gioco del filetto, Brigitte e Blocchetti, i polimini, le calamite, il gioco del tangram con sette o quattro pezzi ecc....

Obiettivi:

- favorire la concentrazione e la precisione
- favorire l'osservazione
- favorire il ragionamento
- conoscere le forme geometriche
- sperimentare costruzioni con forme diverse a tre dimensioni
- verificare l'uso e la disposizione delle forme nello spazio
- sperimentare e verificare diversi punti di vista
- sviluppare la visione geometrica
- sviluppare la capacità di riprodurre un modello
- favorire la maturazione del concetto di accostabilità
- avviare all'acquisizione del concetto di estensione superficiale
- favorire la capacità di sviluppare strategie fare previsioni per poi verificarle
- favorire l'acquisizione del rispetto del proprio turno

Attività:

Osservare, prendere, scegliere, costruire, accostare, incastrare, contare, ricomporre, pavimentare, posizionare le forme, fare ipotesi, muovere, aggiustare, verificare, scoprire, cambiare.

LE COSTRUZIONI

E' lo spazio dedicato al gioco di costruzione con elementi di forma, materiale e colore diverso in cui il bambino può trovare costruzioni di legno naturale, di legno colorato, mattoncini kapla naturali e colorati, costruzioni duplo, lego, klipo, a ponte(Totem), click-clack, a calamita, gli ingranaggi ecc..

Obiettivi:

- sperimentare l'equilibrio utilizzando materiali diversi;
- sperimentare la creazione di costruzioni utilizzando forme diverse a tre dimensioni
- ipotizzare e sperimentare diversi tipi di costruzioni con materiali diversi
- allenare alla concentrazione e alla coordinazione oculo- manuale
- confrontare e distinguere le diverse forme dei pezzi per le costruzioni
- sviluppare intuizioni geometriche
- saper assemblare forme diverse per sperimentare i rapporti topologici
- fare previsioni rispetto al materiale occorrente alla creazione
- progettare quello che si vuole costruire
- scoprire le modifiche che si possono apportare a forme e progetti

Attività:

toccare , manipolare, prendere, incastrare, spingere, assemblare, scomporre, ricomporre, confrontare, verificare, scoprire, progettare, scambiare pensieri, cooperare, pianificare, raggruppare, classificare.

LA LIM

E' uno spazio in cui i bambini osservano, ascoltano e conoscono fenomeni della natura, animali, ambienti e attività di trasformazione di prodotti naturali. E' inoltre uno strumento per rafforzare le competenze grafico-pittoriche e logico-matematiche

Obiettivi:

- approfondire le conoscenze scientifiche attraverso la visione di documentari tematici
- rielaborare le esperienze fatte a scuola attraverso la visione di fotografie
- esercitare le abilità grafico-pittoriche
- esercitare le abilità logico matematiche attraverso semplici giochi

Attività:

guardare, ascoltare, scoprire, disegnare, osservare i cambiamenti di forme e colori, creare collegamenti e abbinamenti logico-matematici.

LABORATORIO DELLA MANIPOLAZIONE

Campi di esperienza:

- La conoscenza del mondo
- Immagini, suoni, colori
- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole

Competenze chiave europee:

- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Imparare ad imparare.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il bambino:

- svolge attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- inventa storie e sa esprimerle attraverso attività manipolative
- usa il linguaggio per progettare attività e definirne le regole
- esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata
- sa argomentare, confrontarsi con adulti e bambini

Cosa c'è nel laboratorio:

FALEGNAMERIA

E' un'attività di conoscenza e di manipolazione libera di scarti di falegnameria di varie dimensioni, essenze, consistenze. Oltre alla scoperta delle caratteristiche (liscio, ruvido, duro ecc) del legno, permette ai bambini di costruire oggetti mediante l'uso della colla e di alcuni strumenti quali i chiodi, martello ecc.

Obiettivi:

Sperimentare le leggi della fisica come l'equilibrio, lo spostamento dei materiali per scivolamento, ribaltamento. Sviluppare la capacità di attenzione, la precisione, la capacità di progettazione, la conoscenza dei materiali. Permettere la scoperta e l'esperienza di costruzione tridimensionale, l'utilizzo di attrezzi e strumenti nuovi "da grandi" e la consapevolezza dei tempi necessari affinché la colla renda il tutto + stabile.

Attività:

Toccare, annusare, scegliere, prendere, discriminare, progettare, sistemare, costruire, incollare, inchiodare, avvitare, battere con il martello, forare con il trapano.

ANGOLO DEL RICICLO

E' un'attività di catalogazione e di conoscenza di materiali e di oggetti di scarto che vengono manipolati e assemblati in modo creativo per costruire oggetti, personaggi, sculture. Si possono creare mondi con vari tipi di materiali da esplorare ed osservare con la webcam, così da passare da una visione macro ad una micro e viceversa.

Obiettivi:

Sperimentare un uso nuovo dei materiali di scarto e imparare a dare a questi un nuovo valore, un diverso scopo. Rafforzare la capacità di discriminare, di progettare e di adattare il progetto pensato, alle eventuali difficoltà (ad es. alla mancanza di materiali). Risolvere problemi. Stimolare la creatività e la curiosità. Favorire una riflessione su punti di vista diversi. Fare semplici osservazioni sulle problematiche legate al rispetto dell'ambiente.

Attività:

Guardare il materiale, toccare, immaginare, scegliere per gusto estetico, scegliere per coerenza al progetto, costruire, incollare, tagliare, decorare, confrontare, verificare, usare la webcam.

ANGOLO DELLE DITA:

In questo angolo sono presenti tutti quei giochi che chiamano in causa in particolare “l’uso delle dita”, come infilare perline, pasta per realizzare collane, braccialetti ecc., vari tipi di telaio, giochi sulla prensione di oggetti di varie dimensioni, diverse tipologie di allacciature, di avvitature, fili modellabili per realizzare sculture, pannello con prese e spine elettriche, vari interruttori e aperture di vario genere.

Obiettivi:

Sviluppare la coordinazione oculo-manuale, affinare la precisione, l’attenzione, la pazienza, il senso estetico, rafforzare i concetti topologici (sopra-sotto, dentro fuori..), promuovere la capacità di discriminare e di prevedere il risultato.

Attività:

Infilare, scegliere, prendere, immaginare, misurare, coordinare, sostenere, annodare, modellare, piegare, attorcigliare, creare.

SABBIA MAGICA

Contenitore con sabbia cinetica corredato di strumenti vari che permettono ai bambini di realizzare forme e stampi. La particolarità della sabbia è nella consistenza che la fa assomigliare alla sabbia bagnata del mare.

Obiettivi:

Scoprire le proprietà di questo materiale, sperimentarne la plasticità, affinare la motricità delle mani, realizzare ciò che si è immaginato. Favorire la creatività.

Attività:

Toccare, schiacciare, sperimentare, compattare, sovrapporre, modellare, dare forma, narrare, immaginare, collaborare.

ANGOLO DELLE POLVERI E DELLE FRANTUMAZIONI

In questo spazio si trovano a disposizione dei bambini vari tipi di materiali (sale grosso, gessi, biscotti, pasta, granturco, chicchi di caffè ecc.) e vari tipi di polveri come farine e terre con cui i bambini sperimentano i cambiamenti che possono subire i vari materiali. All’interno dell’angolo i bambini trovano piccoli mortai con cui frantumare e ridurre in polvere i materiali a disposizione. Inoltre hanno a disposizione contenitori con sabbie, farine, sale per osservare e manipolare le diverse consistenze. Tutte le polveri e le frantumazioni vengono mescolate tra loro o con acqua.

Obiettivi:

Sviluppare la motricità fine, la coordinazione oculo-manuale, affinare la precisione, l’attenzione, la pazienza, il problem solving. Osservare le trasformazioni.

Attività:

Scegliere, schiacciare, manipolare, travasare, mescolare, collaborare.

ANGOLO DEGLI IMPASTI

I bambini giocano con gli impasti come la pastella alimentare, la pasta di sale, il fango, l'argilla, la plastilina, la sabbia cinetica. I bambini possono sperimentare impronte, forme, malleabilità, consistenze sia con le mani che con vari strumenti. E' previsto un percorso sul volto umano con vari tipi di impasto.

Obiettivi:

- Favorire la scoperta delle caratteristiche dei vari impasti
- Rafforzare e affinare la motricità della mano
- Mettere in moto la curiosità
- Scoprire che è possibile dare forma alla materia e che si possono operare trasformazioni
- Sviluppare la creatività e il senso estetico

Attività:

Toccare, discriminare le sensazioni del contatto (freddo, caldo, viscido, ruvido ecc.), mescolare, impastare, arrotolare, schiacciare, battere, pressare, lasciare impronte, tagliare, costruire, modellare, scoprire forme, confrontare

SCATOLA AZZURRA

La **scatola azzurra** è un contenitore in legno composto da due grandi scatole, l'una il coperchio dell'altra. L'interno è dipinto di azzurro, il colore del mare e del cielo. E' riempita di sabbia e vari materiali in modo che i bambini possano divertirsi a spostarli per intravedere il fondo, come se fossero alla ricerca del fondale del mare o di un lago.

Sono a disposizione, in appositi contenitori colorati, elementi naturali come foglie, rametti, sassolini, conchiglie, tappi di sughero e altri elementi. Durante il gioco i bambini parlano, raccontano a sé e agli altri fatti avvenuti, storie inventate. E' un gioco in cui anche i bambini più timidi o in difficoltà riescono ad immedesimarsi e ad aprirsi.

Obiettivi:

- Toccare elementi naturali
- Sviluppare le capacità di discriminazione tattile
- Manipolare liberamente
- Lasciare orme, tracce, impronte
- Immaginare un luogo di vita
- Affinare la coordinazione occhio – manuale
- Rafforzare i concetti topologici (dentro-fuori, vicino-lontano, sopra-sotto, davanti - dietro)
- Costruire storie, fiabe, avventure
- Favorire il racconto di storie
- Costruire quadri, paesaggi
- Trovare modi e modalità per agire sui materiali
- Costruire micro ambienti

Attività:

Toccare, manipolare, spostare, delimitare, contornare, costruire, raccontare, inventare, collaborare, immaginare storie fantastiche, raggruppare, ordinare.

SPAZIO DELLE ATTIVITA' MOTORIE, DELLA LETTURA E DELLA NARRAZIONE

Campi di esperienza:

- Il corpo e il movimento
- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole
- Immagini suoni e colori

Competenze chiave europee:

- Comunicazione nella madrelingua.
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Competenza matematica.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il bambino: .

- riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo.
- controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva
- 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 a situazioni all'interno della scuola e all'aperto.
- vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata-scuola
- ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne le regole

Cosa c'è in questo spazio:

ATTREZZI PER IL MOVIMENTO

Questo spazio è dedicato all'attività motoria. Sono presenti materassini che permettono di muoversi in sicurezza, un grande tappeto a puzzle dove poter stare senza scarpe. Il gioco motorio è arricchito da attrezzi di vario tipo: tunnel, percorsi di equilibrio, cuscini, cerchi, trave imbottita, palloni di varie misure, ostacoli, ruota imbottita ecc.

Obiettivi

3 ANNI

Sviluppare le capacità di discriminazione tattile, uditiva e visiva.

Imitare semplici forme di movimento

Sviluppare gli schemi motori di base

Partecipare a giochi di movimento in gruppo

Condividere modalità di gioco e schemi di azione

Riconoscere sensazioni corporee

Giocare liberamente nello "spazio morbido"

Giocare spontaneamente con i compagni.

4 ANNI

Sviluppare gli schemi motori di base

Muoversi combinando semplici schemi tra loro
Affinare le capacità sensoriali e percettive
Sviluppare la capacità di orientarsi nello spazio
Eseguire semplici percorsi
Riuscire a rilassarsi ascoltando il proprio corpo
Muoversi ascoltando la musica
Elaborare storie con semplici forme espressive di movimento.

5 ANNI

Acquisire gli schemi dinamici e posturali di base
Interiorizzare il proprio schema corporeo
Percepire il sé corporeo nel rapporto con gli altri
Rafforzare la capacità di orientarsi nello spazio
Rafforzare i concetti topologici
Inventare percorsi motori
Saper rappresentare graficamente i percorsi effettuati
Interagire con i compagni coordinando i propri movimenti con loro
Cogliere il ritmo e riprodurlo con il proprio corpo
Muoversi ascoltando la musica
Sviluppare capacità mimico-espressive.

Attività:

Camminare, saltare, rotolare, seguire il ritmo, ballare, ascoltare, interpretare, osservare, esercitare l'equilibrio, toccare, afferrare, lanciare, strisciare, fare capriole, orientarsi,

LUOGO DEI TRAVESTIMENTI

In questo angolo si trovano, a disposizione dei bambini abiti, accessori, scarpe, cappelli ecc. che permettono loro di "trasformare" se stessi e gli altri, fingendo di essere qualcun altro, assumendo ruoli diversi. Il gioco, oltre ad avere una valenza relazionale e sociale, è una fonte di ispirazione per la narrazione e la creatività. Nello spazio è presente un grande specchio dove i bambini possono guardarsi.

Obiettivi:

- Cogliere punti di vista diversi
- Provare il piacere di trasformare le cose
- Esprimere le emozioni
- Trovare nuovi significati
- Sviluppare la creatività
- Favorire la motricità
- Contestualizzare il linguaggio

Attività:

Raccontare, ascoltare, esprimersi, immaginare, vestirsi, svestirsi, parlare, esplorare, trasformare, prevedere, ricordare.

BIBLIOTECA

E' un luogo dove sono presenti scaffali per contenere i libri dei bambini, catalogati con simboli, condivisi con gli alunni, che ne permettono il riordino, il prestito a casa e una fruizione più consapevole da parte dei bambini stessi. E' il luogo dove si inventano storie, si narrano racconti e fatti avvenuti, si mette in moto il pensiero e il linguaggio.

Obiettivi:

- Familiarizzare con i libri e averne cura
- Sviluppare il piacere verso la lettura
- Comprendere cosa è un libro e quali sono le sue parti (copertina,illustrazioni,scrittura ecc.);
- Avvicinarsi al concetto di prestito del libro;
- Individuare e condividere criteri per catalogare i libri.
- Promuovere una prima forma di sintesi di un testo (chi, dove, con chi, perché)
- Promuovere lo sviluppo della abilità del raccontare, immaginare, inventare, emozionarsi;
- Promuove la capacità di ascolto, di concentrazione;
- Permettere l'arricchimento del vocabolario, di migliorare le strutture linguistiche conosciute.

Attività:

Osservare, scegliere, sfogliare, leggere le figure, riconoscere la copertina, leggere, fantasticare, raccontare, scegliere il libro da prendere in prestito, costruire piccoli libri, giocare con le parole, uscita alla biblioteca comunale

ANGOLO SONORO

E' un luogo in cui i bambini trovano a disposizione semplici strumenti musicali con cui produrre semplici produzioni sonore e musicali. E' presente la strumentazione per amplificare musica e canzoni. E' anche il luogo in cui i bambini scoprono la sonorità del proprio corpo, della propria voce e degli oggetti, dove scoprono il piacere di muoversi lasciandosi guidare dalla musica, dove si mettono naturalmente in atteggiamento di ascolto.

Obiettivi:

- Sperimentare fonti sonore diverse
- Scoprire varie tipologie di suoni
- Sperimentare elementi musicali di base
- Scoprire ritmi diversi
- Combinare vari elementi musicali
- Muovere il corpo su ritmi diversi
- Educare l'orecchio all'ascolto musicale.

Attività:

Ascoltare, sperimentare suoni, provare strumenti diversi, combinare elementi sonori, ballare liberamente, riprodurre ritmi con il corpo, provare andature, battere le mani e i piedi a ritmo, emozionarsi, rilassarsi, abbandonarsi, immaginare, inventare, evocare.

SPAZIO DEL GIOCO SIMBOLICO E DELLE ATTIVITÀ CON L'ACQUA

Campi di esperienza:

- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo

Competenze chiave europee:

- Comunicazione nella madrelingua.
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressione culturale
-

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

Il bambino:

- gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri
- sviluppa il senso dell'identità personale
- percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e sa esprimerli in modo sempre più adeguato attraverso il linguaggio verbale
- si confronta con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta
- raggiunge una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme
- conosce le tradizioni della famiglia e della comunità
- riconosce importanti segni della sua cultura
- osserva gli effetti delle proprie azioni con l'acqua, ci riflette e utilizza il linguaggio verbale per formulare le proprie considerazioni in maniera sempre più coerente ed adeguata
- si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari

Cosa c'è in questo spazio:

L'ANGOLO DELLA CUCINA

Questo spazio è dedicato al gioco simbolico della preparazione dei pasti e del loro consumo in famiglia e/o tra amici. Le insegnanti hanno cura di ben allestire e organizzare in modo attraente questo spazio che va a sollecitare l'assunzione di ruoli diversi, instaurando una vita di relazione nel rispetto delle regole. Cooperando con gli altri i bambini realizzano giochi di finzione in piena libertà.

Obiettivi

- Organizzare il gioco individuale e di gruppo
- Inventare situazioni e ruoli
- Socializzare
- Condividere impressioni e sentimenti

Attività:

Cucinare, apparecchiare, sparecchiare, scegliere, riordinare, dialogare, telefonare (far finta di..).

ANGOLO DELLE BAMBOLE E CASA DELLE BAMBOLE

In questi angoli i bambini hanno la possibilità di scegliere tra varie bambole e pupazzi, con diversi vestiti, accessori, lettini e complementi vari a disposizione per riprodurre situazioni di vita reale (il momento del cambio, del riposo, della passeggiata con il passeggino, etc) o fantastiche (ideare storie e situazioni di fantasia). Nella casa delle bambole i bambini possono sviluppare giochi che ripercorrono l'organizzazione di una giornata di vita in famiglia avendo a disposizione una casa in legno strutturata su più piani e con varie stanze e arredi.

Obiettivi:

- Sperimentare ed imitare le azioni degli adulti
- Prendersi cura dell'altro
- Sviluppare la capacità di assumere ruoli attivi reali (la mamma, il papà, la bambina piccola, etc)
- Sviluppare la capacità di assumere ruoli attivi fantastici (principe, principessa, etc)
- Organizzare il gioco della giornata familiare o momenti di essa

Attività:

Addormentare, cullare, vestire, spogliare, abbellirsi, abbellire, passeggiare, muovere con attenzione, dialogare.

IL GIOCO DELLA BANCARELLA DEL FRUTTIVENDOLO

In questo spazio i bambini trovano la bancarella della frutta corredata degli oggetti caratteristici di questo tipo di mestiere. Possono assumere il ruolo del venditore, come quello dell'acquirente. E' il gioco del far finta di, che permette di ripetere azioni viste e imparare a mettersi nei panni dei grandi.

Obiettivi:

- Esprimere, raccontare, interpretare in modo giocoso le esperienze soggettive e sociali
- Mettersi nei panni di...
- Ripetere copioni di comportamento

Attività:

Ascoltare, usare strumenti specifici, decidere, dialogare, imparare sequenze, intuire la corrispondenza di numero e quantità.

IL GIOCO DEL MECCANICO

E' uno spazio nel quale i bambini possono sviluppare o un gioco di imitazione di una mansione adulta (aggiustare, realizzare) o un gioco di invenzione ed esplorazione di strumenti e oggetti specifici..

Obiettivi:

- Sperimentare strumenti e macchine specifici
- Affinare la coordinazione oculo-manuale
- Orientare l'attenzione
- Realizzare un progetto per fasi di costruzione

Attività:

Battere, stringere, allargare, avvitare, svitare, comporre.

IL CASTELLO

In questo spazio i bambini trovano un castello e i personaggi caratteristici che lo possono abitare e hanno l'opportunità di immedesimarsi in questi per dar vita a situazioni e storie immaginarie.

Obiettivi:

- Sviluppare la capacità di assumere ruoli attivi fantastici (cavaliere, drago, principessa, etc)
- Inventare situazioni immaginarie o realistiche con personaggi della fantasia

Attività:

Disporre i personaggi, muovere con varie modalità di andatura dei personaggi, far volare, far cadere, immaginare.

ATTIVITÀ CON L'ACQUA

I giochi con l'acqua si svolgono nel bagno opportunamente attrezzato affinché i bambini possano svolgere le varie attività in sicurezza e piacevolezza. Attraverso l'uso dei lavandini e di vari contenitori e strumenti i bambini hanno la possibilità di sperimentare l'elemento acqua nelle sue varie funzioni e attraverso le sue varie caratteristiche. Sono a disposizione il bagnetto delle bambole, il lavaggio dei fazzoletti, la pulizia delle stoviglie, il travaso liquido, il gioco con i pesci.

Obiettivi:

- Osservare con curiosità ed attenzione l'acqua che scorre, l'acqua ferma e l'acqua che si muove per effetto di una azione
- Osservare, riflettere e agire l'acqua come ambiente di vita
- Sperimentare le proprietà dell'acqua
- Sperimentare le funzioni dell'acqua
- Sperimentare le azioni degli adulti in specifiche mansioni
- Esprimere emozioni, riflessioni e considerazioni attraverso il codice verbale legate all'esperienze con l'acqua e al vissuto personale
- Rafforzare la fiducia in se stessi

Attività:

Aprire, chiudere, lavare, strizzare, muovere dentro l'acqua, tendere i fazzoletti.

LE ROUTINE

IL CALENDARIO

Campi di esperienza:

- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo
- Immagini suoni e colori
- Il corpo e il movimento

L'attività si svolge al mattino, dopo l'accoglienza, nello spazio dell'assemblea delle tre sezioni. E' un lavoro in cui convergono gli obiettivi di quasi tutti i campi di esperienza. Il cerchio è l'occasione per parlare di sé, delle esperienze vissute a casa, per condividere gli avvenimenti e gli oggetti. E' il momento in cui si focalizza lo scorrere del tempo, in cui si osserva e si registra il tempo dal punto di vista meteorologico, ed in generale si fanno operazioni di registrazione, di numerazione, di ordine. I bambini iniziano ad interiorizzare il concetto di ciò che viene prima e ciò che viene dopo, i concetti di oggi, ieri e domani, sperimentano forme di registrazione (istogrammi, tabelle ecc.). E' anche il luogo dell'ascolto, della memorizzazione e della produzione musicale (canzoni, filastrocche, racconti, poesie).

Obiettivi:

- Distinguere l'alternanza notte-giorno
- Usare simboli per registrare
- Riconoscere le routines della giornata scolastica
- Intuire lo scorrere del tempo
- Riconoscere i giorni della settimana
- Cogliere la ciclicità della settimana.

- Imparare la sequenza numerica dei giorni
- Comprendere i concetti temporali: Ieri, Oggi, Domani
- Osservare, riconoscere e denominare le caratteristiche del tempo meteorologico
- Memorizzare semplici testi
- Rispettare il proprio turno
- Imparare a stare in una conversazione
- Esprimere le emozioni

Attività:

Parlare, ascoltare, raccontare, osservare, disegnare, cantare, colorare, scrivere, registrare, contare, numerare, ripetere, attaccare e staccare contrassegni.

IL CALENDARIO DEI LABORATORI

E' un'attività quotidiana, che viene in coda all'attività di calendario, con la quale i bambini registrano e memorizzano il laboratorio nel quale lavoreranno con il proprio sottogruppo omogeneo per età. E' una tabella a due entrate sulla quale i bambini attaccano il contrassegno del proprio sottogruppo esattamente nel punto di incontro tra il giorno della settimana e il laboratorio.

Obiettivi:

- Sapersi identificare con un sottogruppo
- Riuscire a riconoscersi in più sottogruppi di appartenenza: gruppo sezione, contrassegno personale, simbolo di appartenenza a una fascia di età (rotondo, quadrato e triangolo), contrassegno del sottogruppo omogeneo per età
- Saper usare un simbolo
- Riuscire a leggere una tabella a doppia entrata

Attività:

Guardare, staccare, attaccare, parlare, spiegare,

CAMERIERI

E' un'attività quotidiana che i bambini fanno a rotazione. I camerieri hanno il compito, prima del pranzo, di apparecchiare la tavola posizionando le tovagliette, i tovaglioli, le posate ed i bicchieri per ciascun bambino del proprio tavolo. Una volta pronti i tavoli i camerieri portano i piatti del primo, a ogni compagno seduto al proprio tavolo e, quando si passa al secondo, tolgono i piatti del primo e lo riportano alle collaboratrici. Finita questa operazione i camerieri servono il secondo. Alla fine del pranzo sparecchiano completamente il tavolo.

Obiettivi:

- Promuovere l'autonomia
- Sentirsi parte di un gruppo allargato
- Accrescere il senso di responsabilità
- Sviluppare competenze matematiche
- Comprendere la corrispondenza biunivoca
- Orientarsi nello spazio del tavolo

Attività:

Contare, distribuire, distinguere, posizionare, porre attenzione, riconoscere una postazione,

SPAZZINI E GUARDIANI DEGLI ANIMALI

E' un'attività quotidiana nella quale i bambini hanno il compito di occuparsi del materiale da riciclare e di prendersi cura di alcuni piccoli animali domestici: pesci rossi, tartarughe, bruchi e farfalle. In particolare ogni giorno dopo il pranzo i tre spazzini, nonché guardiano degli animali, (uno per sezione) hanno il compito di raccogliere dai tavoli gli avanzi della frutta che andranno a depositare nel composte posizionato nel retro giardino della scuola. Il composte sarà il luogo in cui i bambini potranno prendere il terriccio, formatosi nel tempo, per le varie attività di orto e giardinaggio. Inoltre gli spazzini, una volta la settimana, svuotano i contenitori dei rifiuti differenziati situati all'interno di ogni sezione, in contenitori più grandi situati all'esterno della scuola. Sempre nel dopo pranzo i guardiani degli animali hanno cura di osservare e nutrire i piccoli animali domestici presenti a scuola.

Obiettivi:

- Favorire il rispetto dell'ambiente e dei suoi abitanti.
- Favorire la responsabilizzazione individuale nei confronti della comunità
- Favorire la "consuetudine" rispetto alla raccolta differenziata dei rifiuti.
- Favorire il concetto di recupero e riutilizzo dei rifiuti organici e non.

Attività:

Distinguere, raccogliere, svuotare, discriminare, osservare, prendersi cura.

2 dicembre 2024

Per le insegnanti la capo plesso

Virginia Antonielli

