Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

In viaggio nel magico mondo del circo!



PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO DIDATTICA ANNO SCOLASTICO 2026/2027

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

PREMESSA

Il progetto annuale "In viaggio nel magico mondo del circo!" utilizza il circo come sfondo integratore capace di dare continuità narrativa alle esperienze della Sezione Primavera (24-36 mesi) e delle sezioni della Scuola dell'Infanzia (3-6 anni).
Il percorso è organizzato in quattro unità di apprendimento, introdotte da un personaggio guida ed è progettato in coerenza con le Indicazioni Nazionali 2025 per la scuola dell'infanzia, valorizzando i cinque campi di esperienza: il sè e l'altro, il corpo e il movimento, immagini, suoni, colori, i discorsi e le parole, la conoscenza del mondo.
La progettazione è intenzionalmente flessibile: le esperienze vengono adattate ai tempi di sviluppo, ai bisogni, agli interessi e alle competenze osservate nei singoli bambini.

MOTIVAZIONE

Il tema del circo possiede una forte valenza motivazionale perché unisce sorpresa, attesa, movimento, musica, colore, personaggi e narrazione. Consente di costruire un ambiente simbolico condiviso nel quale ogni bambino può trovare modalità personali di partecipazione.
Il percorso sostiene progressivamente appartenenza e sicurezza affettiva, espressione emotiva, linguaggio, motricità, creatività, prime competenze logiche-matematiche e scientifiche, rispetto degli altri.
Per la sezione primavera si privilegiano esperienze brevi, concrete, sensoriali, ripetibili e legate alla routine; per la scuola dell'infanzia si ampliano verbalizzazione, rappresentazione, classificazione, problem solving, cooperazione e rielaborazione.
Il personaggio guida garantisce continuità tra le UDA e favorisce curiosità e anticipazione.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. RO 1

TITOLO DELL'U.D.A

BENVENUTI AL CIRCO!

PROGETTO/LABORATORIO: (titolo del progetto o laboratorio di cui l'U.D.A fa parte)

L'Uda fa parte del progetto annuale "In viaggio nel magico mondo del circo!"

MOTIVAZIONE E RIFERIMENTI CULTURALI

Il primo periodo dell'anno è dedicato alla costruzione di sicurezza, fiducia e appartenenza, all'esplorazione dei nuovi spazi (per i bimbi nuovi) e alla conoscenza reciproca.
Il presentatore diventa il mediatore che accoglie i bambini e li accompagna in questa nuova avventura.
Il biglietto del circo assume un valore simbolico: rappresenta l'ingresso nel gruppo, il riconoscimento di sé e il diritto di ciascuno a partecipare.
L'UDA integra inserimento, conoscenza di spazi e routine, prime regole, riconoscimento del proprio posto/spazio, relazione con adulti e pari.

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

ANALISI SITUAZIONE

La scuola è suddivisa in 3 sezioni eterogenee (di cui 2 sezioni bilingue) e 1 sezione primavera. L'U.D.A. coinvolge tutti i bambini di tutte le sezioni.
Il primo periodo dell'anno scolastico sarà dedicato alla progressiva conoscenza e interiorizzazione delle principali regole che caratterizzano la vita comunitaria a scuola. Per i nuovi iscritti, ciò rappresenterà un'importante fase di ambientamento e di accompagnamento alla scoperta degli spazi, dei tempi, delle routine e delle modalità di relazione proprie del contesto scolastico; per i bambini già frequentanti, costituirà invece un'occasione per riprendere, consolidare e approfondire le regole condivise.

Parallelamente, il percorso educativo sarà finalizzato a promuovere lo sviluppo delle competenze sociali e relazionali, attraverso la valorizzazione di principi fondamentali quali l'accoglienza, l'amicizia, la gentilezza, l'ascolto e il rispetto dell'altro. Attraverso esperienze significative e momenti di condivisione, i bambini saranno accompagnati a riconoscere e comprendere l'importanza delle relazioni positive, sviluppando progressivamente atteggiamenti di collaborazione, empatia e rispetto reciproco, indispensabili per la costruzione di un clima sereno e inclusivo all'interno della comunità scolastica.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018:	**COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA**
• Competenza alfabetico funzionale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	• Aver cura di sé, degli altri e dell'ambiente, aiutando a collaborare per la riuscita di un obiettivo comune. • Giocare in modo costruttivo e creativo e sapersi relazionare in modo positivo con i pari e con gli adulti, imparando a gestire piccoli conflitti
CAMPI DI ESPERIENZA: (*indicare i più rilevanti*) - Il sé e l'altro - I discorsi e le parole	
TRAGUARDI DI COMPETENZA: ***(riferite ai campi di esperienza scelti)*** **Il sé e l'altro:** - Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune. **I discorsi e le parole:** - Utilizzare il linguaggio per interagire con gli altri, collaborare nelle attività di	**TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.:** **(*riferite agli stessi campi di esperienza)*** **Il sé e l'altro:** Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. **I discorsi e le parole:** Impara alcuni termini del linguaggio cristiano,

gruppo e contribuire alla definizione di regole e progetti condivisi	ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

OBIETTIVI Di APPRENDIMENTO SUDDIVISI IN ABILITA' E CONOSCENZE RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA SOPRA ESPOSTI - *per ogni traguardo di sviluppo della competenza indicare le abilità e le conoscenze suddivise per età*	
ABILITÀ (*cosa devo saper fare*)	**CONOSCENZE (*cosa devo sapere*)**
Il sè e l'altro: 2 ANNI: - Riconoscere compagni e figure di riferimento - Conoscere i principali spazi della scuola. 3 ANNI -Avere percezione di sé. - Giocare spontaneamente con i compagni cercando di scambiarsi giochi e materiali. 4 ANNI - Collaborare nella gestione e condivisione di materiali - Riconoscere le proprie emozioni e cercare di controllarle da solo. 5 ANNI -Collaborare con i compagni rispettando opinioni diverse. - Giocare con i compagni in modo costruttivo, rispettando ruoli e regole stabilite. - Riconoscere e comunicare i propri sentimenti ed emozioni. **I discorsi e le parole**: 2ANNI: -associare i nomi propri ai volti dei compagni e delle maestre. -Imparare ad esprimere a parole i propri bisogni. 3 ANNI -Riconoscere i personaggi principali di un racconto.	**Il sè e l'altro**: 2 ANNI: -Conoscere i compagni le maestre, gli spazi e le regole fondamentali della convivenza. 3 ANNI -Inserirsi nel gruppo e sviluppare un primo senso di appartenenza. -Costruire relazioni positive con i pari e con le insegnanti. 4 ANNI - Sapere il significato di parole e comportamenti legati a rispetto, amicizia, collaborazione e gentilezza. - Conoscere le principali emozioni e i relativi segnali espressivi. 5 ANNI -Strategie e modalità adeguate per relazionarsi, collaborare e affrontare semplici situazioni conflittuali. - Concetti di rispetto, ascolto, collaborazione, amicizia, accoglienza e inclusione. -Le principali emozioni proprie e altrui. **I discorsi e le parole:** 2 ANNI: - Conoscere il nome dei compagni e delle figure di riferimento. - Conoscere il lessico di base per esprimere i bisogni primari (fame, sete, sonno, aiuto..). 3 ANNI - Riconoscere i personaggi della storia. - Individuare gli elementi essenziali di un

- Ascoltare con attenzione una breve storia. <u>4 ANNI</u> – Comprendere le parti principali di un racconto e rielaborarle verbalmente seguendo un certo ordine. - Ascoltare con interesse una storia narrata. <u>5 ANNI</u> -Raccontare gli aspetti essenziali di una storia. -Riordinare in modo logico una storia ascoltata.	racconto. <u>4 ANNI</u> -Sapere i personaggi principali di una storia e i luoghi <u>5ANNI</u> -Sapere i principali connettivi temporali e causali. - Conoscere il lessico e le espressioni utilizzate nei racconti e le modalità di narrazione e rielaborazione di una storia.

<u>OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO (*cosa io adulto mi impegno a conoscere/a fare/a sostenere*)</u>

- Predisporre un'accoglienza individualizzata e rispettosa dei tempi di separazione
- Osservare segnali di benessere/disagio e modulare tempi, richieste e vicinanza adulta
- Costruire routine stabili, comprensibili
- Favorire relazioni positive, appartenenza e conoscenza reciproca
- Valorizzare ogni forma comunicativa e sostenere l'ampliamento linguistico

Rendere accessibili spazi e materiali, promuovendo autonomia progressiva.

<u>PROTAGONISTI</u>		**<u>METODOLOGIA (*come lavoro*)</u>**	
X bambini	**X** insegnanti	**X** individuale	☐ a coppie
☐ esperti	☐ altro	**X** piccolo gruppo	**X** grande gruppo
		X intersezione	

<u>SOLUZIONI ORGANIZZATIVE:</u>

<u>TEMPI</u>: settembre/ottobre
<u>SPAZI:</u> salone, sezione, cortile esterno
<u>MATERIALI:</u> fogli, colori, tempere e materiale vario

<u>SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI</u>	
1.fase di esplorazione	1. Le insegnanti grazie a una rappresentazione teatrale introducono il tema.
2.fase di consolidamento	2. Le insegnanti in sezione approfondiscono le tematiche attraverso il dialogo con i bambini.
3.fase di mobilitazione con	3. Ogni bambino sperimenterà e si metterà in gioco attraverso la

compito di realtà autentico/significativo	realizzazione di un biglietto personalizzato.
4.fase di ricostruzione (*eventuale diagramma di Gantt)*	4. Tutti i bambini portano a casa il biglietto del circo.

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	Vengono dati ai bambini diversi materiali e strumenti per la realizzazione del biglietto personale (cartoncini, colori di vario genere, materiale vario per la personalizzazione del biglietto, colle, forbici…).
Indicatori di valutazione della competenza	1.**Competenza multilinguistica** Livello A avanzato: utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Livello B intermedio: nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Livello C base: riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante. Livello D iniziale: ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante. **2. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare** Livello A avanzato: di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Livello B intermedio: di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni nuove; se falliscono, ne tenda di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Livello C base: pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Livello D iniziale: pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO
Siamo riusciti a suscitare interesse nel bambino verso il tema proposto? – Siamo riusciti a far conoscere/consolidare i temi dell'accoglienza e dell'amicizia? – Siamo riusciti a suscitare interesse durante le attività proposte? – Siamo riusciti a rafforzare le conoscenze inerenti alcune tematiche specifiche nei bambini?

DOCUMENTAZIONE esplicitare quanto viene elaborato nel periodo considerato dall'UDA	PER I BAMBINI: schede, elaborati pratici e manipolativi, foto PER I GENITORI: foto e elaborati dei bambini PER LA SCUOLA E PER LE INSEGNANTI: documentazione delle U.d.a., elaborati dei bambini, cartelloni, foto realizzate durante le esperienze.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. RO 2

TITOLO DELL'U.D.A

ARRIVA IL PAGLIACCIO!

PROGETTO/LABORATORIO: (titolo del progetto o laboratorio di cui l'U.D.A fa parte)

L'Uda fa parte del progetto annuale "In viaggio nel magico mondo del circo!"

MOTIVAZIONE E RIFERIMENTI CULTURALI

Il pagliaccio, con il suo costume ricco di colori e forme, introduce esperienze percettive, espressive e logico-matematiche. Colore e forma vengono conosciuti attraverso manipolazione, osservazione, movimento, classificazione e produzione grafico-pittorica, con livelli di complessità differenziati per età.

ANALISI SITUAZIONE

La scuola è suddivisa in 3 sezioni eterogenee (di cui 2 sezioni bilingue) e 1 sezione primavera. L'U.D.A. coinvolge tutti i bambini di tutte le sezioni.
Emergono interessi per materiali, colori e attività grafico-pittoriche. Le competenze percettive e simboliche sono molto eterogenee: nella Sezione Primavera prevale l'esplorazione sensoriale e l'abbinamento; nei 3 anni il riconoscimento dei colori principali e delle forme più evidenti; nei 4-5 anni colori primari e secondari, classificazione, seriazione, verbalizzazione emozioni e mimica facciale

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018:	**COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA**
• Competenza multilinguistica • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	• Utilizzare il linguaggio orale per esprimersi, interagire con gli altri, raccontare e inventare storie, anche in modalità ludica e drammatizzata. • Avere una prima consapevolezza dei principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, del ciclo della vita e delle stagioni, a partire dall'osservazione e dall'esplorazione del proprio ambiente.
CAMPI DI ESPERIENZA: (*indicare i più rilevanti*) - Immagini, suoni, colori - Conoscenza del mondo	
TRAGUARDI DI COMPETENZA: ***(riferite ai campi di esperienza scelti)***	**TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.:** ***(riferite agli stessi campi di esperienza)***

Immagini, suoni, colori - Padroneggiare i principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, ecc.), sperimentandoli in diversi ambiti e modalità a seconda dei propri talenti e potenzialità. - Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, attraverso diversi linguaggi espressivi, come la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le attività manipolative, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative. **Conoscenza del mondo** - Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia. - Riconoscere semplici forme geometriche. - Avviarsi al concetto di numero e operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto.	**Immagini, suoni, colori** Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso. **Conoscenza del mondo** Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.

OBIETTIVI Di APPRENDIMENTO SUDDIVISI IN ABILITA' E CONOSCENZE RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA SOPRA ESPOSTI - *per ogni traguardo di sviluppo della competenza indicare le abilità e le conoscenze suddivise per età*	
ABILITÀ (*cosa devo saper fare*)	**CONOSCENZE (*cosa devo sapere*)**
Immagini, suoni, colori: 2 ANNI -Esplorare liberamente materiali manipolativi e colori di base. -Reagire con curiosità agli stimoli visivi e sonori proposti. 3 ANNI -Partecipare alle prime attività grafico-pittoriche ed esplorative. -Utilizzare materiali di varia natura per esprimere la propria creatività. 4 ANNI - Realizzare piccole produzioni artistiche sperimentando tecniche creative diverse. - Esplorare i primi alfabeti grafico-pittorici e plastici attraverso l'uso di strumenti vari.	**Immagini, suoni, colori:** 2 ANNI -La percezione sensoriale di base e la scoperta dei colori primari. 3 ANNI -Le caratteristiche visive e tattili dei materiali e dei colori fondamentali. 4 ANNI -Le tecniche grafico-pittoriche e plastiche di base e le loro possibilità espressive.

5 ANNI -Utilizzare in modo personale e creativo i linguaggi artistici per comunicare idee ed emozioni. -Combinare autonomamente forme geometriche e colori.	5 ANNI -La varietà dei linguaggi espressivi e le regole di combinazione delle tecniche artistiche e cromatiche.
Conoscenza del mondo: 2 ANNI **-**Muoversi liberamente nell'ambiente circostante. -Iniziare ad osservare con attenzione gli oggetti e gli spazi vicini.	**Conoscenza del mondo:** 2 ANNI -La percezione elementare del proprio corpo nello spazio e la scoperta di oggetti di base.
3 ANNI -Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio usando semplici indicatori topologici. -Osservare e distinguere le prime forme geometriche di base.	3 ANNI -Le categorie spaziali fondamentali (dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano) e la prima percezione del ritmo della giornata scolastica.
4 ANNI -Muoversi liberamente nello spazio scolastico esplorando l'ambiente circostante. -Iniziare ad osservare con attenzione gli oggetti vicini e le grandi forme di base.	4 ANNI -Le principali forme geometriche, le relazioni spaziali e i criteri di classificazione.
5 ANNI - Orientarsi nello spazio strutturato e rappresentarlo attraverso il disegno. -Eseguire percorsi complessi anche avvalendosi di primi approcci al coding guidati dall'insegnante.	5 ANNI -La strutturazione logica dello spazio, le relazioni di quantità e le regole di classificazione complessa.

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO (*cosa io adulto mi impegno a conoscere/a fare/a sostenere*)

- Favorire la crescita individuale e la socializzazione attraverso la collaborazione e la condivisione delle esperienze laboratoriali sul tema del pagliaccio.
- Condurre il bambino a comprendere e riconoscere le forme geometriche e i colori nel mondo circostante.
- Suscitare curiosità e motivazione attraverso la presentazione animata del personaggio e i giochi guidati.
-Stimolare la corretta pronuncia e l'uso di semplici vocaboli sia in lingua madre che in lingua inglese.

PROTAGONISTI	**METODOLOGIA (*come lavoro*)**
X bambini **X** insegnanti ☐ esperti ☐ altro	**X**individuale ☐a coppie **X** piccolo gruppo **X** grande gruppo **X** intersezione
SOLUZIONI ORGANIZZATIVE: **TEMPI**: Novembre- Gennaio **SPAZI:** Sezione, salone, cortile, territorio circostante **MATERIALI:** Immagini, schede, libretti, colori, materiale vario	

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI	
1.fase di esplorazione **2.fase di consolidamento** **3.fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo** **4.fase di ricostruzione (*eventuale diagramma di Gantt)***	1. Le insegnanti, attraverso una rappresentazione animata introducono il personaggio del pagliaccio. 2. Le insegnanti in sezione approfondiscono le tematiche attraverso il dialogo guidato, esplorando insieme ai bambini le forme geometriche e i colori del costume del clown tramite giochi mirati. 3. Ogni bambino realizza un elaborato manipolativo e grafico-pittorico applicando le forme e i colori scoperti durante il percorso. 4. Tutti i bambini portano a casa il lavoro svolto.

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	Vengono forniti ai bambini diversi materiali manipolativi, cartoncini sagomati con le forme geometriche e colori per realizzare il proprio elaborato finale
Indicatori di valutazione della competenza	**1.Competenza multilinguistica** Livello A avanzato **:**utilizza semplici frasi standard in lingua straniera imparate in modo pertinente per descrivere i colori e le forme geometriche, comunicando bisogni o interagendo durante i giochi bilingui. Livello B intermedio: nomina con i termini in lingua straniera gli oggetti noti, i colori primari/secondari e le forme geometriche indicandoli correttamente. Livello C base: riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnate relative ai colori e alle forme pronunciate dall'insegnante. Livello D iniziale: Ascolta con interesse canzoncine, filastrocche e ritmi in lingua inglese prodotti dai compagni o dall'insegnante. **2.Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare** Livello A avanzato: di fronte al compito, organizza il proprio spazio, ipotizza soluzioni e sa spiegare come sta operando,

	chiedendo la collaborazione dei compagni o dell'insegnante in modo consapevole. Livello B intermedio: affronta il compito in autonomia; se incontra difficoltà, prova soluzioni nuove o chiede aiuto all'adulto e ai compagni se non riesce. Livello C base: pone domande sulle procedure da seguire, applica le indicazioni suggerite dall'insegnante e se richiesto, porta a termine il lavoro con un supporto moderato. Livello D iniziale: esegue le consegne passo dopo passo solo se guidato direttamente dall'insegnante, applicando le indicazioni fornite.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO	
- Siamo riusciti a suscitare interesse nel bambino verso il tema proposto? - Siamo riusciti a far conoscere/consolidare le prime competenze logico-spaziali e i linguaggi espressivi? - Siamo riusciti a mantenere vivo l'interesse e il coinvolgimento durante le attività proposte? - Siamo riusciti a rafforzare le conoscenze inerenti le forme geometriche e i colori nei bambini delle diverse fasce d'età?	
DOCUMENTAZIONE **esplicitare quanto vieneelaborato nel periodo considerato dall'UDA**	PER I BAMBINI: schede, elaborati grafici e manipolativi personali, foto delle attività laboratoriali. PER I GENITORI: foto dei momenti di laboratorio e restituzione degli elaborati dei bambini. PER LA SCUOLA E PER LE INSEGNANTI**:** documentazione dell'U.D.A., cartelloni, elaborati dei bambini e foto realizzate durante le esperienze.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. RO 3
TITOLO DELL'U.D.A
ALLA SCUOLA DEI GIOCOLIERI

PROGETTO/LABORATORIO: (titolo del progetto o laboratorio di cui l'U.D.A fa parte)
L'Uda fa parte del progetto annuale "In viaggio nel magico mondo del circo!"
MOTIVAZIONE E RIFERIMENTI CULTURALI
I giocolieri introducono il bambino alla scoperta delle possibilità del proprio corpo. L'UDA privilegia motricità globale, coordinazione oculo-manuale, equilibrio statico e dinamico, lateralità in formazione, orientamento spaziale, controllo del gesto e collaborazione. Il corpo è considerato contemporaneamente strumento di conoscenza, comunicazione, espressione e benessere. Le proposte mantengono carattere ludico e non competitivo.
ANALISI SITUAZIONE
La scuola è suddivisa in 3 sezioni eterogenee (di cui 2 sezioni bilingue) e 1 sezione primavera. L'U.D.A. coinvolge tutti i bambini di tutte le sezioni.

Dopo i primi mesi i bambini mostrano maggiore sicurezza negli spazi e disponibilità ad affrontare sfide motorie. Persistono differenze significative nella coordinazione, nel controllo posturale, nella capacità di attendere il turno e nel rispetto dei confini spaziali. Per i 2-3 anni sono centrali schemi motori di base e fiducia nel movimento; per 3-5 anni si introducono percorsi più complessi, sequenze, concetti topologici, giochi di precisione e cooperazione.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018:	**COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA**
• Competenza multilinguistica • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	• Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, imparando a collaborare per la riuscita di un obiettivo comune. • Saper operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione e confronto dopo un primo avviamento al concetto di quantità. • Avere una prima consapevolezza dei principali cambiamenti degli organismi animali e vegetali, del ciclo della vita e delle stagioni, a partire dall'osservazione e dall'esplorazione del proprio ambiente.
CAMPI DI ESPERIENZA: (*indicare i più rilevanti*) - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento	
TRAGUARDI DI COMPETENZA: ***(riferite ai campi di esperienza scelti)*** **Il sé e l'altro:** -Sviluppare una prima forma di identità personale, autostima e senso morale. -Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune. **Il corpo e il movimento:** -Maturare una prima padronanza della propria corporeità, nella consapevolezza delle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche. -Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e coreutiche, individuali o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria	**TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.:** **(*riferite agli stessi campi di esperienza)*** **Il sé e l'altro:** Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. **Il corpo e il movimento:** Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.

autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile. -Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente.	

OBIETTIVI Di APPRENDIMENTO SUDDIVISI IN ABILITA' E CONOSCENZE RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA SOPRA ESPOSTI - *per ogni traguardo di sviluppo della competenza indicare le abilità e le conoscenze suddivise per età*	
ABILITÀ (*cosa devo saper fare*)	**CONOSCENZE (*cosa devo sapere*)**
Il sé e l'altro <u>2 ANNI</u> -Partecipare a semplici attività condivise; accettare gradualmente semplici regole di convivenza; riconoscere i bisogni primari; emozioni fondamentali; semplici regole della vita quotidiana. <u>3 ANNI</u> -Comunicare bisogni e preferenze; riconoscere e denominare alcune emozioni; chiedere aiuto all'adulto; partecipare a giochi e attività con i coetanei. Identità personale; principali emozioni; bisogni e preferenze personali semplici regole di comportamento e di relazione. <u>4 ANNI</u> -Riconoscere e verbalizzare emozioni proprie e altrui; comunicare i propri bisogni in modo adeguato; raccontare semplici esperienze personali; rispettare regole condivise e interagire positivamente con gli altri. <u>5 ANNI</u> -Esprimere sentimenti ed emozioni in modo adeguato; riconoscere le emozioni degli altri e adottare comportamenti empatici; raccontare aspetti della propria storia personale e familiare; assumere comportamenti rispettosi e collaborativi. **Il corpo e il movimento** <u>2 ANNI</u> -Camminare, correre, salire/scendere con aiuto adeguato; strisciare, rotolare; superare	**Il sé e l'altro** <u>2 ANNI</u> -Identità personale; bisogni primari; emozioni fondamentali; semplici regole della vita quotidiana e della convivenza. <u>3 ANNI</u> -Identità personale; emozioni principali; bisogni e preferenze personali; semplici regole di comportamento e di relazione; figure adulte di riferimento. <u>4 ANNI</u> -Emozioni proprie e altrui; bisogni e vissuti personali; esperienze della propria vita quotidiana; regole condivise; modalità positive di relazione e collaborazione. <u>5 ANNI</u> -Sentimenti ed emozioni proprie e altrui; identità e storia personale; famiglia e appartenenza; comportamenti empatici; regole di convivenza, rispetto e collaborazione. **Il corpo e il movimento** <u>2 ANNI</u> -Parti principali del corpo attraverso esperienza e canzoni; azioni motorie; semplici

piccoli ostacoli; camminare su una linea larga; lanciare/far rotolare una palla; imitare gesti. 3 ANNI -Eseguire semplici percorsi; fermarsi/partire a segnale; saltare a piedi unitit; passare dentro/sotto; mantenere brevemente l'equilibrio; lanciare e raccogliere grandi palline; nominare principali parti del corpo. 4 ANNI -Combinare schemi motori; seguire percorsi con cambi di direzione; mantenere equilibrio su linee/superfici; coordinare gesto e sguardo; usare dentro/fuori, sopra/sotto, davanti/dietro; collaborare in coppia/piccolo gruppo. 5 ANNI -Eseguire sequenze motorie; modulare forza e velocità; affrontare percorsi con più vincoli; lanciare/ricevere con maggiore precisione; rappresentare graficamente un percorso; spiegare strategie e regole di sicurezza	riferimenti dentro/fuori. 3 ANNI -Schema corporeo globale; azioni motorie fondamentali; sopra/sotto, dentro/fuori; segnali di stop/partenza. 4 ANNI -Principali segmenti corporei; equilibrio e postura; concetti topologici; regole essenziali dei giochi. 5 ANNI -Schema corporeo più analitico; sequenze e direzioni; destra/sinistra in progressiva acquisizione; relazione tra spazio, tempo, forza e movimento; regole di sicurezza.

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO (*cosa io adulto mi impegno a conoscere/a fare/a sostenere*)

- Predisporre contesti motori sicuri, sfidanti ma non competitivi;
- Osservare qualità del movimento, strategie, paure e progressi senza confronti tra bambini;
- Favorire cooperazione, attesa del turno e cura reciproca.

PROTAGONISTI	**METODOLOGIA (*come lavoro*)**
X bambini **X** insegnanti **X** esperti ☐ altro	**X**individuale ☐a coppie **X** piccolo gruppo **X** grande gruppo **X** intersezione

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE:

TEMPI: Febbraio-Marzo

SPAZI: Sezione, salone, cortile

MATERIALI: musica, schede, colori, gessi, cartelloni, fogli, pongo e materiali vari

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI	
1.fase di esplorazione	1. Le insegnanti grazie a una rappresentazione teatrale introducono il tema.
2.fase di consolidamento	2. Le insegnanti in sezione approfondiscono le tematiche attraverso il dialogo con i bambini.
3.fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo	3. Ogni bambino sperimenterà e si metterà in gioco attraverso il gioco del mimo.
4.fase di ricostruzione (*eventuale diagramma di Gantt)*	4. Tutti i bambini portano a casa una restituzione di quanto svolto.

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	COMPITO: "Prepariamo l'allenamento dei giocolieri". Il gruppo progetta e utilizza un piccolo circuito motorio sicuro. Ogni bambino mobilita le proprie competenze corporee e spaziali; i più grandi collaborano alla predisposizione delle stazioni e alla spiegazione delle regole, mentre i più piccoli partecipano secondo possibilità.
Indicatori di valutazione della competenza	**1. Competenza multilinguistica** Livello A avanzato: Utilizzare semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Livello B intermedio: Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. Livello C base: Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante. Livello D iniziale: Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante. **2. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare** Livello A avanzato: Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chieda la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, se richiesto come opererà, come sta operando , come ha operato, motivando le scelte intraprese. Livello B intermedio: Di fronte a una procedura o a un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.

	Livello C base: Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Livello D iniziale: Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO	
- Siamo riusciti a suscitare interesse nel bambino verso il tema proposto? - Siamo riusciti a far conoscere/consolidare le prime conoscenze sul proprio corpo e sui movimenti corporei? - Siamo riusciti a mantenere vivo l'interesse e il coinvolgimento durante le attività proposte? - Siamo riusciti a rafforzare le conoscenze inerenti il corpo e i movimenti corpore nei bambini delle diverse fasce d'età?	
DOCUMENTAZIONE **esplicitare quanto viene elaborato nel periodo considerato dall'UDA**	PER I BAMBINI: schede, elaborati grafici e manipolativi personali, foto delle attività laboratoriali. PER I GENITORI: foto dei momenti di laboratorio e restituzione degli elaborati dei bambini. PER LA SCUOLA E PER LE INSEGNANTI**:** documentazione dell'U.D.A., cartelloni, elaborati dei bambini e foto realizzate durante le esperienze.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. RO 4
TITOLO DELL'U.D.A
GLI ANIMALI ENTRANO IN PISTA

PROGETTO/LABORATORIO: (titolo del progetto o laboratorio di cui l'U.D.A fa parte)

L'Uda fa parte del progetto annuale "In viaggio nel magico mondo del circo!"

MOTIVAZIONE E RIFERIMENTI CULTURALI

La figura tradizionale del domatore viene riletta come "custode/educatore degli animali": una persona che osserva, conosce, rispetta e si prende cura degli esseri viventi. Questa scelta permette di affrontare il tema circense in modo educativo e attuale, evitando di presentare la costrizione dell'animale come spettacolo positivo. L'UDA sviluppa curiosità scientifica, classificazione, linguaggio, imitazione corporea, empatia e prime responsabilità verso ambiente e viventi.

ANALISI SITUAZIONE

La scuola è suddivisa in 3 sezioni eterogenee (di cui 2 sezioni bilingue) e 1 sezione primavera. L'U.D.A. coinvolge tutti i bambini di tutte le sezioni.

In primavera aumentano la possibilità di osservazione diretta dell'ambiente esterno. I bambini manifestano generalmente forte interesse per animali, versi, tracce e storie. Nella primavera l'apprendimento passa soprattutto attraverso immagini, suoni e imitazione; nei 3/5 anni si ampliano confronto, classificazione, bisogni fondamentali, formulazione di domande e ipotesi.

<table>
<tr><td><u>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018:</u>

• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria
• Competenza in materia di cittadinanza</td><td><u>COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA</u>

• Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, imparando a collaborare per la riuscita di un obiettivo comune.
• Saper operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione e confronto, quantificazione e confronto, dopo un primo avviamento al concetto di quantità.
• Avere una prima consapevolezza dei principali cambiamenti degli organismi animali e vegetali, del ciclo della vita e delle stagioni, a partire dall'osservazione e dall'esplorazione del proprio ambiente.</td></tr>
<tr><td colspan="2"><u>CAMPI DI ESPERIENZA</u>: (indicare i più rilevanti)
- Il sé e l'altro
- Conoscenza del mondo</td></tr>
<tr><td><u>TRAGUARDI DI COMPETENZA:</u>
(riferite ai campi di esperienza scelti)

<u>Il sé e l'altro</u>:
-Sviluppare una prima forma di identità personale, autostima e senso morale.
-Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni.

<u>Conoscenza del mondo:</u>
-Avere una prima consapevolezza del ciclo di vita, delle stagioni, dei principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, delle modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana.
-Avviarsi al concetto di numero e operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto.
-Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia.</td><td><u>TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.:</u>
(riferite agli stessi campi di esperienza)

<u>Il sé e l'altro</u>:
Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

<u>Conoscenza del mondo</u>:
Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.</td></tr>
</table>

OBIETTIVI Di APPRENDIMENTO SUDDIVISI IN ABILITA' E CONOSCENZE RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA SOPRA ESPOSTI - *per ogni traguardo di sviluppo della competenza indicare le abilità e le conoscenze suddivise per età*	
ABILITÀ (*cosa devo saper fare*)	**CONOSCENZE (*cosa devo sapere*)**
Il sé e l'altro 2 ANNI -Partecipare a semplici attività condivise; -Accettare gradualmente semplici regole di convivenza; -Riconoscere i bisogni primari; emozioni fondamentali; semplici regole della vita quotidiana. 3 ANNI -Comunicare bisogni e preferenze; riconoscere e denominare alcune emozioni; -Chiedere aiuto all'adulto; -Partecipare a giochi e attività con i coetanei. 4 ANNI -Riconoscere e verbalizzare emozioni proprie e altrui; -Comunicare i propri bisogni in modo adeguato; -Raccontare semplici esperienze personali; - Rispettare regole condivise e interagire positivamente con gli altri. 5 ANNI -Esprimere sentimenti ed emozioni in modo adeguato; -Riconoscere le emozioni degli altri e adottare comportamenti empatici; -Raccontare aspetti della propria storia personale e familiare; -Assumere comportamenti rispettosi e collaborativi. **Conoscenza del mondo** 2 ANNI -Riconoscere alcuni animali familiari; -Associare l'animale al proprio verso; -Imitare semplici andature e movimenti; -Osservare caratteristiche evidenti; -Partecipare a semplici gesti di cura simbolica.	**Il sé e l'altro** 2 ANNI -Identità personale; bisogni primari; emozioni fondamentali; semplici regole della vita quotidiana e della convivenza. 3 ANNI -Identità personale; emozioni principali; bisogni e preferenze personali; semplici regole di comportamento e di relazione; figure adulte di riferimento. 4 ANNI -Emozioni proprie e altrui; bisogni e vissuti personali; esperienze della propria vita quotidiana; regole condivise; modalità positive di relazione e collaborazione. 5 ANNI -Sentimenti ed emozioni proprie e altrui; identità e storia personale; famiglia e appartenenza; comportamenti empatici; regole di convivenza, rispetto e collaborazione. **Conoscenza del mondo** 2 ANNI -Animali familiari; versi e movimenti degli animali; caratteristiche percettive evidenti; bisogni degli esseri viventi; uguaglianze e differenze; grande/piccolo; semplici quantità e confronti.

- Riconoscere semplici caratteristiche percettive; -Distinguere grande/piccolo; -Partecipare alla soluzione di piccoli problemi quotidiani con l'aiuto dell'adulto. <u>3 ANNI</u> -Nominare animali comuni; -associare animali, immagini e versi; -distinguere alcune caratteristiche evidenti, come grande/piccolo; -riconoscere alcune parti del corpo animale; -imitare movimenti e andature; -riconoscere che gli animali hanno bisogni -Raggruppare oggetti secondo un criterio evidente; -distinguere alcune proprietà; -confrontare quantità in situazioni concrete; -riconoscere semplici relazioni spaziali; -cercare soluzioni a semplici problemi con la guida dell'adulto <u>4 ANNI</u> -Descrivere semplici caratteristiche degli animali; -raggruppare animali secondo un criterio evidente; -associare alcuni animali al loro ambiente; -confrontare somiglianze e differenze; -formulare semplici domande; osservare e -riferire semplici cambiamenti. -Raggruppare oggetti secondo un criterio evidente; - distinguere alcune proprietà; -confrontare quantità in situazioni concrete; -riconoscere semplici relazioni spaziali; -cercare soluzioni a semplici problemi con la guida dell'adulto <u>5 ANNI</u> -Classificare gli animali secondo semplici criteri; -osservare e confrontare caratteristiche; -mettere in relazione alcune caratteristiche dell'animale con l'ambiente in cui vive; -formulare semplici ipotesi;	<u>3 ANNI</u> -Animali comuni e loro caratteristiche; parti del corpo degli animali; versi, movimenti e andature; bisogni degli animali; semplici criteri di classificazione; proprietà degli oggetti; quantità; relazioni spaziali. <u>4 ANNI</u> -Caratteristiche e comportamenti degli animali; ambienti di vita; somiglianze e differenze; semplici cambiamenti e trasformazioni; criteri di classificazione; proprietà degli oggetti; quantità e relazioni spaziali; semplici strategie di soluzione. <u>5 ANNI</u> -Classificazione degli animali; caratteristiche e bisogni degli esseri viventi; relazione tra animale e ambiente; comportamenti rispettosi verso la natura; proprietà e caratteristiche degli oggetti; criteri di classificazione e ordinamento; quantità e relazioni; semplici

-ricercare informazioni con la mediazione dell'adulto; -individuare comportamenti rispettosi e non rispettosi verso gli esseri viventi. -Classificare e ordinare oggetti secondo criteri diversi; -individuare proprietà e caratteristiche; -confrontare quantità e stabilire relazioni; -formulare ipotesi e verificarle attraverso l'esperienza; -individuare strategie personali per risolvere semplici problemi; -spiegare il procedimento seguito.	ipotesi, strategie e procedure di soluzione dei problemi.

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO (*cosa io adulto mi impegno a conoscere/a fare/a sostenere*)

- Promuovere un'immagine rispettosa e problematizzare con linguaggio adeguato l'idea di costrizione
- Favorire osservazione diretta quando possibile e uso critico di immagini, libri e materiali.
- Accogliere domande e ipotesi dei bambini, sostenendo semplici processi di ricerca
- Arricchire il lessico scientifico senza anticipare formalizzazioni non adeguate all'età
- Collegare conoscenza e cura, valorizzando comportamenti responsabili verso viventi e ambiente
- Conoscere rielaborazioni corporee, artistiche, narrative e logico- scientifiche

PROTAGONISTI		**METODOLOGIA (*come lavoro*)**	
X bambini	**X** insegnanti	**X** individuale	☐ a coppie
☐ esperti	☐ altro	**X** piccolo gruppo	**X** grande gruppo
		X intersezione	

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE:

TEMPI: aprile- maggio
SPAZI: Sezione, salone, cortile della scuola.
MATERIALI: musica, schede, colori, gessi, cartelloni, fogli, pongo e materiali vari

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI	
1.fase di esplorazione	1. Le insegnanti grazie a rappresentazione teatrale introducono il tema.
2.fase di consolidamento	2. Le insegnanti in sezione approfondiscono le tematiche

	attraverso il dialogo con i bambini.
3.fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo	3. Ogni bambino sperimenterà e si metterà in gioco attraverso il gioco del mimo.
4.fase di ricostruzione (*eventuale diagramma di Gantt)*	4. Tutti i bambini portano a casa una restituzione di quanto svolto.

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	I bambini guidati dall'insegnate prepareranno materiali per i travestimenti e si esibiranno con gli altri gruppi di compagni attraverso il gioco del mimo.
Indicatori di valutazione della competenza	**1.Competenza multilinguistica** Livello A avanzato: utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari, informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. Livello B intermedio: nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente. Livello C base: riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante. Livello D iniziale: ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante. **2. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.** Livello A avanzato: di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, se richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Livello B intermedio: di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni nuove; se falliscono, ne tenda di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Livello C base: pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. Livello D iniziale: pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO	
-Siamo riusciti a suscitare interesse nel bambino verso il tema proposto? -Siamo riusciti a far conoscere/consolidare i vari animali e il rispetto per essi? -Siamo riusciti a suscitare interesse durante le attività proposte? -Siamo riusciti a rafforzare le conoscenze inerenti alcune tematiche specifiche nei bambini?	
DOCUMENTAZIONE **esplicitare quanto viene elaborato nel periodo considerato dall'UDA**	PER I BAMBINI: schede, elaborati grafici personali, cartelloni e foto PER I GENITORI: foto e elaborati dei bambini PER LA SCUOLA E PER LE INSEGNANTI: documentazione delle U.d.a., gli elaborati dei bambini, i cartelloni, i video, le foto realizzate durante le esperienze.

Aggiornamento per l'idoneità IRC 2020/21 riferimento protocollo

PREMESSA
L'Insegnamento della Religione Cattolica nella scuola dell'infanzia e nella sezione primavera accompagna i bambini alla scoperta di sé, degli altri e del mondo che li circonda, attraverso esperienze semplici e significative, vicine alla loro quotidianità. Il percorso IRC vuole offrire occasioni per vivere e riconoscere valori importanti come, l'accoglienza, la condivisione e l'aiuto reciproco, favorendo nei bambini atteggiamenti di apertura verso gli altri e sostenendo la costruzione di relazioni positive. In continuità con la programmazione annuale "In viaggio nel magico mondo del circo" anche il percorso di Religione Cattolica accompagnerà i bambini durante l'intero anno scolastico. Il mondo del circo, con i suoi diversi personaggi, diventa uno sfondo coinvolgente attraverso il quale scoprire che ciascuno è unico e prezioso e che, proprio come in una grande compagnia circense, ognuno può offrire il proprio contributo e prendersi cura degli altri. Attraverso semplici racconti biblici, episodi della vita di Gesù, esperienze concrete e momenti legati alle principali feste cristiane, i bambini saranno accompagnati gradualmente alla scoperta del messaggio cristiano, con modalità rispettose dei loro tempi, della loro età e delle loro esperienze.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO IRC
TITOLO DELL'U.D.A **"La religione: tra altruismo e accoglienza dell'altro"**

PROGETTO/LABORATORIO: (titolo del progetto o laboratorio di cui l'U.D.A fa parte)
Fa parte del progetto annuale "In viaggio nel magico mondo del circo"
MOTIVAZIONE E RIFERIMENTI CULTURALI La programmazione annuale "In viaggio nel magico mondo del circo" offre numerose occasioni per

accompagnare i bambini alla scoperta di valori e atteggiamenti che trovano espressione anche nel messaggio cristiano. Il circo è un mondo fatto di persone diverse, ciascuna con le proprie caratteristiche e capacità, che collaborano e si aiutano per realizzare insieme qualcosa di speciale. A partire da questo sfondo, il percorso di Religione Cattolica intende aiutare i bambini a riconoscere il valore di ogni persona e l'importanza dell'amicizia, dell'accoglienza, della condivisione e dell'aiuto reciproco.
Attraverso esperienze concrete, racconti biblici ed episodi della vita di Gesù, i bambini saranno accompagnati, in modo semplice e graduale, a scoprire alcuni aspetti fondamentali del messaggio cristiano e a collegarli alle esperienze vissute nella quotidianità.
Particolare attenzione sarà dedicata anche alle principali festività cristiane, in particolare il Natale e la Pasqua, affinché i bambini possano avvicinarsi al loro significato attraverso racconti, simboli, attività ed esperienze adeguate all'età.

ANALISI SITUAZIONE
Nella nostra scuola abbiamo organizzato 3 sezioni eterogenee più una sezione primavera.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018 :	**COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA**
1.Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 2. Competenza in materia di cittadinanza	1. Aver cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, imparando a collaborare per la riuscita di un obiettivo comune. 2. Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, avendo sviluppato una prima, germinale consapevolezza dei valori costituzionali e delle differenze culturali, linguistiche, religiose, ecc.
CAMPI DI ESPERIENZA: (*indicare i più rilevanti*) - Il sé e l'altro - I discorsi e le parole	
TRAGUARDI DI COMPETENZA: ***(riferite ai campi di esperienza scelti)*** **Il sé e l'altro:** - Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune.	**TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.:** **(*riferite agli stessi campi di esperienza)*** **Il sé e l'altro:** Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per

- Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, sviluppando una prima, germinale consapevolezza dei valori costituzionali e riconoscendo le diverse appartenenze e tradizioni culturali, politiche e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.
I discorsi e le parole: - Ascoltare con attenzione narrazioni e racconti, rielaborare contenuti e inventare storie. -Utilizzare il linguaggio per interagire con gli altri, collaborare nelle attività di gruppo e contribuire alla definizione di regole e progetti condivisi.	**I discorsi e le parole:** Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

OBIETTIVI Di APPRENDIMENTO SUDDIVISI IN ABILITA' E CONOSCENZE RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA SOPRA ESPOSTI - *per ogni traguardo di sviluppo della competenza indicare le abilità e le conoscenze suddivise per età*

ABILITÀ (*cosa devo saper fare*)	**CONOSCENZE (*cosa devo sapere*)**
Il se e l'altro: 2 ANNI -sperimentare relazioni serene con bambini e adulti - avvicinarsi alle figure religiose proposte attraverso semplici racconti e immagini. 3 ANNI -sperimentare relazioni serene con bambini e adulti - scoprire nei racconti del Vangelo le varie figure religiose 4 ANNI -sperimentare relazioni serene con bambini e adulti -Scoprire nei racconti del Vangelo e della Bibbia le varie figure religiose 5 ANNI -sperimentare relazioni serene con bambini e adulti	**Il se e l'altro:** 2 ANNI -conoscere semplici comportamenti per stare bene con gli altri - conoscere alcune figure religiose proposte. 3 ANNI - conoscere le regole e i comportamenti da tenere per vivere in modo sereno con gli altri - conoscere le figure religiose proposte 4 ANNI - conoscere le regole e i comportamenti da tenere per vivere in modo sereno con gli altri -conoscere le figure religiose proposte -conoscere la figura di Dio come creatore 5 ANNI - conoscere le regole e i comportamenti da tenere per vivere in modo sereno con gli altri

-Scoprire nei racconti del Vangelo e della Bibbia le varie figure religiose - Comprendere che Dio è Padre di tutti	-conoscere le figure religiose proposte -conoscere la figura di Dio come creatore
I discorsi e le parole: <u>2 ANNI</u> -ascoltare brevi e semplici racconti biblici -familiarizzare con alcune semplici parole della tradizione cristiana. <u>3 ANNI</u> - ascoltare semplici racconti biblici - imparare alcuni semplici termini della tradizione cristiana <u>4 ANNI</u> - ascoltare semplici racconti biblici - imparare alcuni semplici termini della tradizione cristiana <u>5 ANNI</u> -ascoltare semplici racconti biblici - imparare alcuni semplici termini della tradizione cristiana - esprimere sentimenti e stati d'animo	**I discorsi e le parole:** <u>2 ANNI</u> -conoscere semplici parole legate alla tradizione cristiana. -conoscere alcune figure e feste della tradizione cristiana attraverso racconti e immagini. <u>3 ANNI</u> -possedere un lessico di base su argomenti di vita quotidiana -conoscere alcune figure bibliche e feste <u>4 ANNI</u> - conoscere i principi essenziali per organizzare un discorso e possedere un lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni -conoscere alcune figure bibliche e feste <u>5 ANNI</u> - conoscere gli elementi principali della frase semplice e possedere un lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni -conoscere e saper descrivere alcuni racconti inerenti alle festività cristiane

<u>OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO (*cosa io adulto mi impegno a conoscere/a fare/a sostenere*)</u>

- far scoprire i valori trasmessi dalla religione;
- favorire la crescita individuale attraverso la collaborazione e la condivisione di esperienze;
- educare all'ascolto, al dialogo e alla convivenza;
- coinvolgere i bambini e mantenere vivo il loro interesse;
- suscitare curiosità attraverso i racconti biblici e gli insegnamenti di Gesù e delle altre figure religiose;
-attraverso i racconti biblici introdurre ed affrontare argomenti come il rispetto per se stessi, gli altri e il mondo che ci circonda.

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

PROTAGONISTI	**METODOLOGIA (*come lavoro*)**
X bambini **X** insegnanti X esperti Don Claudio Bassotto ☐ altro	☐ individuale ☐ a coppie **X** piccolo gruppo **X** grande gruppo **X** intersezione
SOLUZIONI ORGANIZZATIVE: **TEMPI**: Settembre-Giugno **SPAZI:** Sezione, salone, giardino e cortile della scuola, territorio circostante, chiesa **MATERIALI:** Bibbia, Vangelo, musiche, immagini, libretti, materiale vario	

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI	
1.fase di esplorazione **2.fase di consolidamento** **3.fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo** **4.fase di ricostruzione (*eventuale diagramma di Gantt)***	1. Introduciamo con i bambini il periodo dell'Avvento attraverso una semplice conversazione e alcuni racconti legati all'attesa del Natale. Presentiamo le quattro candele dell'Avvento e scopriamo insieme che ciascuna di esse ci accompagnerà, settimana dopo settimana, verso la nascita di Gesù. 2. Ogni settimana approfondiamo con i bambini, attraverso racconti e immagini, il significato della candela dell'Avvento che verrà accesa. 3. Una volta alla settimana ci rechiamo insieme ai bambini nella chiesa del paese per accendere una delle quattro candele dell'Avvento, ricordandone insieme il significato e condividendo un breve momento di preghiera. Settimana dopo settimana, i bambini possono così osservare il progressivo accendersi delle quattro candele e vivere concretamente il cammino di attesa verso il Natale. 4. Al termine del percorso ripercorriamo insieme ai bambini l'esperienza vissuta attraverso una conversazione. Ricordiamo le quattro candele accese durante le settimane dell'Avvento e il loro significato, lasciando ai bambini la possibilità di raccontare ciò che ricordano e ciò che li ha maggiormente coinvolti.

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	Durante il periodo dell'Avvento, i bambini con le insegnanti si recheranno una volta alla settimana in chiesa per accendere progressivamente le quattro candele dell'Avvento. Ogni accensione sarà accompagnata da una breve spiegazione del significato della candela e da un semplice momento di preghiera, per vivere insieme il cammino di attesa verso il Natale.
Indicatori di	**1.Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare**

valutazione della competenza	Livello A avanzato: di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante; sa dire come ha operato motivando le scelte Livello B intermedio: di fronte ad una procedura o a nuovi problemi prova le soluzioni note; se falliscono ne tenta di nuove, chiede aiuto all'insegnante o la collaborazione dei compagni Livello C base: pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe Livello D iniziale: pone domande sulle azioni da svolgere e applica la risposta suggerita **2.Competenza in materia di cittadinanza** Livello A avanzato: interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo. Livello B intermedio: collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell'adulto. Livello C base: partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Livello D iniziale: rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO	
- Abbiamo creato situazioni di conversazione scambio e ascolto? - I bambini hanno dimostrato interesse durante le attività proposte? - Siamo riuscite a far suscitare curiosità di fronte agli eventi raccontati nelle parabole?	
DOCUMENTAZIONE esplicitare quanto viene elaborato nel periodo considerato dall'UDA	PER I BAMBINI: attività concrete, elaborati personali e foto PER I GENITORI: foto, elaborati personali dei bambini PER LA SCUOLA E PER GLI INSEGNANTI: documentazione delle u.d.a, elaborati dei bambini, foto.

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

PROGETTO INGLESE PER LE SEZIONI AD INDIRIZZO BILINGUE E LABORATORIO DI INGLESE PER I BAMBINI GRANDI



Il progetto è rivolto ai bambini in età delle sezioni bilingue della scuola e ha lo scopo di far familiarizzare con la lingua inglese, attraverso un approccio implicito basato su attività ludiche, giochi, canzoni e letture animate. Al giorno d'oggi è indiscutibile l'importanza della lingua inglese che, in una realtà sempre più globalizzata, offre possibilità di comunicazione, favorisce un'apertura mentale verso altre culture e, nondimeno, rappresenta un vantaggio in ambito scolastico e per un futuro lavorativo. Infatti, l'apprendimento di una lingua straniera è incontro con un'altra cultura, è promuovere nel bambino la consapevolezza sociale, la comprensione e il rispetto di stili di vita diversi. Il diverso codice linguistico diviene un mezzo di promozione individuale e sociale: è uno strumento per organizzare conoscenze attraverso il quale il bambino , divertendosi, ha la possibilità di arricchire il proprio bagaglio cognitivo, di conoscere e accettare contesti culturali diversi dal proprio, di assumere comportamenti orientati alla solidarietà e all'accoglienza.

L'apprendimento di una lingua straniera dovrebbe essere soprattutto incoraggiato in età precoce in quanto nella fascia 0-6 anni i bambini, citando Maria Montessori "sono come piccole spugne", ovvero assorbono quanto viene loro trasmesso; è il momento in cui i bambini sono naturalmente predisposti all'acquisizione linguistica.

Precisamente, l'acquisizione linguistica dovrebbe essere attuata con un approccio sweet, non un approccio didattico strutturato o irrigidito da formalismi di tipo grammaticale, fonetico e sintattico. In modo particolare, il Progetto, fatto di attività di divertimento, porta in modo spontaneo e naturale all'acquisizione della lingua e di conseguenza non è forzato in alcun modo, anzi è uno stimolo di curiosità che coinvolge emotivamente gli alunni, catturando il loro interesse ed entusiasmo.

MOTIVAZIONE

L'inserimento della lingua inglese nella Scuola dell'Infanzia è motivata da ragioni pedagogico-didattiche:

- le attività proposte contribuiscono allo sviluppo cognitivo generale, favorendo atteggiamenti di apertura nei confronti di culture linguistiche differenti;
- la conoscenza dell'inglese permette di ampliare la propria prospettiva, inserirsi in diversi ambienti
- anche lavorativi - a contatto con società multiculturali e multilingue;
- la scoperta della lingua viene privilegiata attraverso la sonorità, nella prospettiva comunicativa riferita al contesto in cui i bambini vivono e ai loro interessi;
- la proposta del percorso è mirata ai bisogni dei bambini in età prescolare, mettendo in campo esperienza di esplorazione, manipolazione, costruzione, abilità sonore e di movimento in una dimensione ludica di trasversalità, volta a facilitare l'acquisizione di una seconda lingua;

- l'approccio ludico stimola l'apprendimento naturale
- il metodo sviluppa nel bambino sicurezza e fiducia nelle proprie capacità comunicative.
- L'utilizzo dello storytelling, come primo approccio, permette ai bambini un'esposizione ad una lingua vera ed autentica permettendo l'acquisizione della lingua inglese in modo naturale. Molti sono i benefici dell'utilizzo di questo metodo, tra cui la promozione di acquisizione di un vocabolario e strutture lessicali, l'aumento delle abilità linguistiche di ascolto e comprensione, acquisizione dei suoni e pronuncia corretti.

OBIETTIVI:

- Fare del primo contatto con la lingua inglese un'esperienza piacevole, stimolante e comunicativa.
- Stimolare interesse e curiosità verso l'apprendimento della lingua straniera.
- Far familiarizzare i bambini con la lingua.
- Acquisire atteggiamenti di apertura verso culture diverse
- Apprendere una lingua straniera attraverso forme comunicative e meccanismi simili a quelli per l'acquisizione della lingua d'origine.
- Acquisizione di frasi e vocaboli semplici in relazione all'età, interesse e obiettivi degli alunni.
- *Listening*: ascoltare e saper riprodurre semplici suoni e vocaboli. Riconoscere globalmente il significato di una frase. Individuare messaggio e scopo di una comunicazione orale;
- *Speaking*: riprodurre parole e frasi, sostenere una semplice e breve conversazione su argomenti conosciuti usando un lessico appropriato;
- *Comprehension*: comprendere significato di vocaboli e brevi espressioni contestualizzati. Comprendere una storia in modo generale.
- Intuire il significato di parole e frasi tramite un racconto teatrale, azione teatrale dell'insegnate.
- Memorizzare *nursery rhymes* (filastrocche e canzoni).
- Offrire ai bambini attività diversificate, rispettando bisogni, stili e tempi di apprendimento di ciascuno utilizzando un metodo inclusivo.

PERSONE COINVOLTE:

Insegnanti, bambini grandi durante il laboratorio pomeridiano, bambini piccoli, medi e grandi delle due sezioni ad indirizzo bilingue.

Insegnante Battaglia Patrizia

TEMPI:

Da Ottobre a Giugno per i bambini delle sezioni ad indirizzo bilingue, da marzo a maggio per tutti i bambini grandi.

SPAZI:

Sezioni

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

PROGETTO FESTE

MOTIVAZIONE

Il progetto si sviluppa attraverso diversi momenti di festa distribuiti lungo l'intero anno scolastico, durante i quali i bambini partecipano in modo attivo e coinvolto. Queste occasioni, sono integrate nella programmazione educativa come opportunità di condivisione, convivialità, riflessione e scoperta del mondo che li circonda. Le feste comprendono dei momenti dedicati a figure significative come i nonni, il papà e la mamma e altre ricorrenze tradizionali, tra cui la Castagnata, il Natale, il Carnevale, la Pasqua, la Festa di fine anno e la Cerimonia dei diplomi.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPI DI ESPERIENZA

1. Il sé e l'altro
2. Discorsi, parole
3. Immagini, suoni, colori
4. Il corpo e il movimento
5. Conoscenza del mondo

PERSONE COINVOLTE:

Insegnanti, bambini, comunità, famiglia.

TEMPI:

Da Ottobre a Giugno

SPAZI:

Sezioni, Spazi esterni, Chiesa, Oratorio

MATERIALE:

di vario genere

METODOLOGIA:

I bambini, attraverso il lavoro di gruppo o in piccoli sottogruppi, collaborano attivamente alla realizzazione di attività creative legate alle diverse festività. Le principali ricorrenze vengono

ulteriormente valorizzate grazie all'inserimento di canti, danze e filastrocche, che rendono ogni celebrazione un'occasione speciale, coinvolgente e ricca di significato.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA PROGETTATE:

Le attività previste si baseranno su:

- Canzoni mimate e balli inerenti alla festa;
- Realizzazione di lavoretti e biglietti augurali;
- Recita di Natale e festa di fine anno;
- Realizzazione addobbi a tema

VERIFICA DELL'U.D.A:

Verificare significa accertare/confrontare gli obiettivi prefissati con i risultati ottenuti (apprendimento) sulla base delle osservazioni effettuate.

LABORATORIO DI PRECALCOLO



MOTIVAZIONE

I bambini incontrano la matematica ogni giorno, spesso senza rendersene conto: quando contano i compagni presenti, confrontano quantità, riconoscono forme, mettono in ordine oggetti o osservano i numeri che li circondano. Partendo da queste esperienze quotidiane, il laboratorio di precalcolo accompagna i bambini alla scoperta dei primi concetti matematici attraverso il gioco, l'esplorazione e l'esperienza diretta. Le attività proposte, concrete e coinvolgenti, permettono di sviluppare gradualmente il pensiero logico-matematico, imparando a classificare, confrontare, ordinare, quantificare, riconoscere numeri, forme e sequenze. Giochi strutturati, materiali manipolativi e semplici strumenti rendono l'apprendimento piacevole e stimolante, rispettando i tempi e le modalità di ciascun bambino. L'obiettivo è avvicinare i bambini alla matematica con curiosità e serenità, valorizzando la scoperta e il piacere di imparare e costruendo le prime competenze che saranno utili nel successivo passaggio alla scuola primaria.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA

1. Immagini, suoni, colori
2. La conoscenza del mondo

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

NUMERI:

- Conoscere i numeri da 1 a 10
- Saper contare oggetti
- Distinguere i numeri dalle lettere
- Individuare la corrispondenza numero – quantità
- Rappresentare quantità graficamente
- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico

INSIEMI:

- Formare insiemi
- Individuare l'appartenenza ad un insieme

FORME:

- Individuare forme geometriche piane
- Individuare e raggruppare oggetti in base alle forme
- Rappresentare graficamente le forme
- Classificare oggetti in base alla forma ed al colore
- Acquisire il concetto di quantità: tanti – pochi
- Conoscere i concetti topologici di base e usare i termini di riferimento appropriati
- Ordinare oggetti in base a grandezza, altezza, lunghezza

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO:

1. Sostenere e motivare i bambini nelle varie esperienze;
2. Stimolare la creatività attraverso giochi logici;
3. Scoprire l'interesse per nuovi concetti ed elaborazioni;
4. Apprendere l'importanza dei numeri, insiemi e forme;
5. Potenziare l'attenzione e la concentrazione;
6. Rafforzare l'autostima nelle proprie capacità.

PERSONE COINVOLTE:

Insegnanti, bambini grandi



TEMPI:

Da Ottobre a maggio

SPAZI:

Sezioni, Spazi esterni

MATERIALI:

Fogli, cartoncini, colori di vario genere, colla, forbici, giochi di logica, materiali di vario tipo.

METODOLOGIA:

Due Gruppi di bambini grandi

Partendo dalle esperienze quotidiane dei bambini, li accompagniamo a scoprire l'importanza e il significato dei numeri, delle quantità e delle relazioni spaziali. Attraverso giochi, attività concrete e situazioni vicine al loro vissuto, sperimentiamo insieme i diversi modi in cui numeri e concetti spaziali sono presenti e utilizzati nella vita di tutti i giorni.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA PROGETTATE:

Le attività previste si baseranno sul gioco, sulla manipolazione ed esplorazione, conversazioni, attività grafiche. Si faranno esperienze di misurazione, classificazione, seriazione, confronto e formulazione di ipotesi.

- Giochi con oggetti;
- Giochi con materiali strutturati;
- Rappresentazione grafica;
- Attività su schede strutturate;
- Gioco simbolico

VERIFICA DELL'U.D.A:

La verifica permette di confrontare gli obiettivi prefissati con i risultati raggiunti dai bambini nel corso delle attività. Attraverso l'osservazione sistematica delle esperienze, dei comportamenti e delle competenze messe in atto, è possibile rilevare i progressi compiuti e il percorso di apprendimento di ciascun bambino.

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

LABORATORIO DI PREGRAFISMO



MOTIVAZIONE

Il gesto grafico si sviluppa gradualmente attraverso esperienze che coinvolgono il corpo, le mani, lo sguardo e l'organizzazione dello spazio. Il laboratorio di pregrafismo accompagna i bambini grandi in questo percorso, preparandoli in modo naturale e giocoso alle future esperienze di scrittura. Attraverso giochi, attività manipolative, creative e grafiche sul quaderno, i bambini allenano la motricità fine, la coordinazione oculo-manuale e la capacità di orientarsi nello spazio e sul foglio. Sperimentano inoltre diversi segni, forme, linee e percorsi, imparando progressivamente a controllare e rendere più preciso il proprio gesto grafico.

Le attività vengono proposte in un clima sereno e stimolante, rispettando i tempi e le capacità di ciascun bambino. Il percorso favorisce anche lo sviluppo dell'attenzione, della concentrazione e della fiducia nelle proprie capacità, ponendo le basi per affrontare con maggiore sicurezza e serenità il successivo ingresso alla scuola primaria.

CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPI DI ESPERIENZA

1. Immagini, suoni, colori
2. La conoscenza del mondo
3. Il sé e l'altro
4. I discorsi e le parole

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Giocare con le parole note come il proprio nome;
- Giocare con le lettere dell'alfabeto;
- Creare associazioni tra lettere e immagine;
- Apprendere le prime nozioni ortografiche

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO:

1. Sostenere e motivare i bambini nelle varie esperienze;
2. Stimolare la creatività attraverso giochi linguistici;
3. Scoprire l'interesse per nuovi concetti ed elaborazioni;
4. Apprendere l'importanza dell'uso delle linee e delle lettere;
5. Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità;
6. Potenziare l'attenzione e la concentrazione;
7. Favorire l'alfabetizzazione emergente.
8. Gestire e organizzare il gesto grafico nella direzione e nello spazio all'interno del foglio.

PERSONE COINVOLTE:

Insegnanti, bambini grandi

TEMPI:

Da ottobre a maggio

SPAZI:

Sezioni, spazi esterni

MATERIALI:

Fogli, cartoncini, quaderno, colori di vario genere, colla, forbici, matite e gomme.

METODOLOGIA:

A partire dalle esperienze quotidiane dei bambini, li accompagniamo in una riflessione condivisa sul significato e sull'importanza dell'uso delle linee e delle lettere. Accogliamo e valorizziamo le loro domande e risposte, promuovendo un confronto aperto e partecipato. Attraverso l'esplorazione di situazioni reali, i bambini sperimentano concretamente le diverse funzioni di segni e simboli nella vita di tutti i giorni. Favoriamo l'ascolto e il dialogo attraverso momenti di circle-time e utilizziamo l'osservazione come strumento per comprendere i loro bisogni, le loro potenzialità e i percorsi di crescita individuali.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA PROGETTATE:

Le attività previste si baseranno sul gioco, sulla manipolazione ed esplorazione, conversazioni, attività grafiche.

- Giochi con oggetti;
- Giochi con materiali strutturati;
- Rappresentazione grafica;
- Attività su schede strutturate;
- Gioco simbolico

VERIFICA DELL'U.D.A:

La verifica permette di confrontare gli obiettivi prefissati con i risultati raggiunti dai bambini nel corso delle attività. Attraverso l'osservazione sistematica delle esperienze, dei comportamenti e delle competenze messe in atto, è possibile rilevare i progressi compiuti e il percorso di apprendimento di ciascun bambino.

LABORATORIO ORTO

MOTIVAZIONE

Il progetto orto nasce con l'obiettivo di avvicinare i bambini alla natura attraverso esperienze concrete di scoperta, osservazione e cura. Il contatto diretto con la terra, le piante e i loro cambiamenti permette ai bambini di conoscere l'ambiente naturale, comprenderne i ritmi e sviluppare atteggiamenti di rispetto, responsabilità e cura verso ciò che li circonda.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza

CAMPI DI ESPERIENZA

1. Il sé e l'altro
2. Colori, sapori e profumi
3. La conoscenza del mondo

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Sviluppo scientifico e cognitivo
- Sviluppo motorio e pratico
- Porre domande sulle cose e sulla natura

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO:

- Conoscere e rispettare l'ambiente naturale.
- Osservare la crescita e i cambiamenti delle piante.
- Sperimentare attività di semina, cura e coltivazione.
- Sviluppare atteggiamenti di cura, responsabilità e collaborazione.

PERSONE COINVOLTE:

Insegnanti, bambini grandi e un volontario

TEMPI:

Da Ottobre a maggio

SPAZI:

Sezioni, Spazi esterni

MATERIALI:

terra, semi, piante, vasi

METODOLOGIA:

I bambini, accompagnati dal volontario e dall'insegnante, saranno coinvolti attivamente nelle diverse fasi di cura dell'orto. Attraverso l'esperienza diretta potranno preparare il terreno, seminare, annaffiare, osservare la crescita delle piante e raccogliere i prodotti dell'orto. Le attività favoriranno la scoperta, l'osservazione, la collaborazione e l'acquisizione di semplici comportamenti di cura e rispetto della natura

SITUAZIONI DI ESPERIENZA PROGETTATE:

- esperienze pratiche nell'orto
- lavoro cooperativo in piccolo gruppo

VERIFICA DELL'U.D.A:

La verifica avviene attraverso l'osservazione dei bambini durante le diverse attività proposte. Si terrà conto della partecipazione, dell'interesse, della capacità di osservare i cambiamenti delle piante e di prendersi cura dell'orto, rilevando i progressi di ciascun bambino rispetto agli obiettivi prefissati.

LABORATORIO DI MUSICA



MOTIVAZIONE

Il laboratorio di musica offre ai bambini della scuola dell'infanzia l'opportunità di avvicinarsi al mondo dei suoni e della musica in modo spontaneo, giocoso e coinvolgente. Attraverso l'ascolto, il movimento, il canto e semplici giochi ritmici, i bambini imparano a conoscere e sperimentare le principali caratteristiche del linguaggio musicale. Durante

le attività vengono proposti giochi ed esperienze che permettono di riconoscere e sperimentare alcuni contrasti musicali, come piano-forte, lento-veloce, suono-silenzio, sviluppando gradualmente il senso del ritmo e la capacità di ascolto. Le esperienze musicali favoriscono inoltre l'attenzione, la memoria, la coordinazione e l'espressione attraverso il corpo e la voce. Le attività condivise aiutano i bambini a sentirsi parte del gruppo, ad ascoltare gli altri e a partecipare insieme, valorizzando la loro naturale predisposizione verso la musica, il ritmo e il movimento.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPI DI ESPERIENZA

1. Discorsi e parole
2. Immagini, suoni e colori

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

Il conseguimento degli obiettivi sarà valutato in base all'età dei singoli bambini.

- Collaborare con il gruppo dei pari;
- Potenziare l'attenzione e la concentrazione;
- Sviluppare competenze in ambito musicale
- Educare all'ascolto.
- Usare e conoscere semplici strumenti musicali
- Discriminare l'intensità dei suoni e il timbro

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO:

1. Sostenere e motivare i bambini nelle varie esperienze;
2. Scoprire l'interesse per nuovi concetti ed elaborazioni;
3. Promuovere un atteggiamento positivo nei confronti della musica

PERSONE COINVOLTE:

insegnanti e bambini medi e grandi

TEMPI:

Da ottobre a dicembre per i bambini grandi. Da marzo a maggio per i bambini medi.

SPAZI:

Sezioni, salone

MATERIALI:

Fogli, cartoncini, colori di vario genere, colla, forbici, materiale di vario tipo strumenti, e musiche

METODOLOGIA:

L'insegnante alternerà giochi vivaci e altri più calmi e riposanti mettendo a disposizioni diversi strumenti e musiche.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA PROGETTATE:

- Ascolto di suoni e musiche
- Creazione di strumenti
- Elaborato grafico
- Conte e giochi sonori



VERIFICA DELL'U.D.A:

La verifica avviene attraverso l'osservazione dei bambini durante le diverse esperienze musicali proposte. Si terrà conto della partecipazione, dell'interesse, della capacità di ascolto, del senso del ritmo e del riconoscimento dei principali contrasti musicali, confrontando gli obiettivi prefissati con i progressi raggiunti da ciascun bambino.



LABORATORIO DI LETTURA

MOTIVAZIONE

Il laboratorio di lettura nasce per avvicinare i bambini al mondo dei libri e delle storie, favorendo fin dalla scuola dell'infanzia il piacere dell'ascolto e della lettura. Attraverso racconti coinvolgenti, i bambini possono immergersi in mondi reali e fantastici, stimolando la curiosità, l'immaginazione e la creatività. La lettura diventa un'occasione preziosa per ascoltare, comprendere, raccontare e condividere pensieri ed emozioni. Le storie favoriscono inoltre lo sviluppo del linguaggio, l'arricchimento del vocabolario e il potenziamento dell'attenzione e della concentrazione. Le diverse proposte vengono vissute in modo piacevole e coinvolgente, affinché il libro diventi per il bambino uno strumento di scoperta, di relazione e di crescita, capace di suscitare interesse, emozione e desiderio di conoscere nuove storie.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

CAMPI DI ESPERIENZA

1. Il sé e l'altro
2. Discorsi e parole
3. Immagini, suoni e colori

COMPETENZE TRIENNALI:

- Il bambino riflette, si confronta, discute con gli adulti, il gruppo dei pari cominciando a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio compito, 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;
- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio consente.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

Il conseguimento degli obiettivi sarà valutato in base all'età dei singoli bambini.

- Collaborare con il gruppo dei pari;
- Potenziare l'attenzione e la concentrazione;
- Sviluppare competenze linguistiche e comunicative;
- Trasmettere il piacere della lettura;
- Educare all'ascolto.

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO:

1. Sostenere e motivare i bambini nelle varie esperienze;
2. Scoprire l'interesse per nuovi concetti ed elaborazioni;
3. Avvicinarli al mondo della lettura;
4. Promuovere un atteggiamento positivo nei confronti della lettura

PERSONE COINVOLTE:

Insegnanti, bambini medi e bambini grandi

TEMPI:

Da gennaio a marzo bambini grandi, da marzo a maggio bambini medi

SPAZI:

Sezioni, Biblioteca della scuola

MATERIALI:

Fogli, cartoncini, colori di vario genere, colla, forbici, materiale di vario tipo

METODOLOGIA:

Proponiamo momenti di lettura guidata e condivisa, coinvolgendo attivamente i bambini nell'ascolto e nella comprensione delle storie. Attraverso domande, conversazioni e momenti di confronto, accogliamo e valorizziamo le emozioni, le riflessioni e le curiosità che emergono durante e dopo la lettura. Le storie vengono successivamente rielaborate attraverso attività grafiche e creative, permettendo ai bambini di esprimere quanto ascoltato e vissuto in modo personale. L'osservazione durante le diverse attività ci consente di cogliere il livello di partecipazione, interesse, ascolto e coinvolgimento di ciascun bambino.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA PROGETTATE:

- Ascolto di storie;
- Elaborazioni grafiche;
- Giochi con le parole;
- Rielaborazione e interpretazione della storia;
- Discussione guidata

VERIFICA DELL'U.D.A:

La verifica avviene attraverso l'osservazione dei bambini durante i momenti di lettura e le attività di rielaborazione. Si terrà conto dell'interesse e della partecipazione, della capacità di ascolto e comprensione, dell'arricchimento del linguaggio e della capacità di raccontare e rielaborare le storie attraverso il dialogo, il disegno e la drammatizzazione. Le osservazioni permetteranno di rilevare i progressi di ciascun bambino in relazione agli obiettivi prefissati.

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

LABORATORIO GIOCO STRUTTURATO

MOTIVAZIONE

Il laboratorio di gioco strutturato è rivolto ai bambini medi e nasce con l'obiettivo di accompagnarli nello sviluppo di abilità cognitive, motorie e relazionali attraverso esperienze ludiche adeguate alla loro età. Attraverso giochi con regole, attività di manipolazione, costruzione, associazione e classificazione, i bambini hanno l'opportunità di affinare la motricità fine, potenziare l'attenzione e la memoria e sviluppare strategie per affrontare e risolvere semplici situazioni problematiche. Il gioco diventa inoltre un'importante occasione di relazione e condivisione, attraverso la quale imparare a rispettare semplici regole e turni, collaborare con gli altri e acquisire progressivamente maggiore autonomia e fiducia nelle proprie capacità

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza matematica e competenza in scienza scienze, tecnologia e ingegneria
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA

1. Il sé e l'altro
2. Immagini, suoni, colori
3. I discorsi e le parole



COMPETENZE TRIENNALI:

- Pone domande
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- Ragiona sulle caratteristiche dei fenomeni oggetto di osservazione.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Esprimersi nelle attività manipolative con creatività
- Ascoltare e saper riprodurre suoni e vocaboli
- Porre domande sule cose

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO:

1. Consolidare la capacità di ricerca e di previsione.
2. Conoscere e comprendere caratteristiche, modi di essere e di funzionare dei materiali.

3. Descrivere, spiegare e interpretare quanto sperimentato

PERSONE COINVOLTE:

Insegnanti, bambini medi

TEMPI:

Da marzo a maggio

SPAZI:

Sezioni, Spazi esterni

MATERIALI:

Fogli, cartoncini, colori di vario genere, colla, forbici, materiale di vario tipo

METODOLOGIA:

I bambini saranno coinvolti in giochi strutturati e attività pratiche adeguate alla loro età, sperimentando diverse modalità di gioco individuale e di gruppo. Attraverso l'esperienza diretta saranno accompagnati a comprendere e rispettare semplici regole e turni, collaborare con i compagni e trovare strategie per affrontare piccole situazioni problematiche. L'ascolto, il dialogo e l'osservazione permetteranno all'insegnante di valorizzare le modalità di partecipazione di ciascun bambino e di coglierne bisogni, progressi e potenzialità.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA PROGETTATE:

- Realizzazione di attività di motricità fine
- Giochi individuali o in piccolo gruppo
- Giochi strutturati secondo le indicazioni dell'insegnante

VERIFICA DELL'U.D.A:

La verifica avviene attraverso l'osservazione dei bambini durante le diverse attività proposte. Si terrà conto della partecipazione e dell'interesse, della capacità di rispettare semplici regole e turni, di collaborare con i compagni, di mantenere l'attenzione e di affrontare semplici situazioni problematiche. Le osservazioni permetteranno di rilevare i progressi di ciascun bambino rispetto agli obiettivi prefissati.

LABORATORIO DI CUCINA

MOTIVAZIONE

Il laboratorio di cucina offre ai bambini l'opportunità di conoscere gli alimenti, la loro stagionalità e le trasformazioni che avvengono durante la preparazione del cibo. Attraverso esperienze concrete e sensoriali, i bambini possono manipolare, osservare, annusare e assaggiare gli ingredienti,

scoprendo sapori, profumi e consistenze diverse.
Cucinare insieme diventa un'esperienza educativa e divertente che stimola curiosità e creatività, favorendo lo sviluppo dell'autonomia, della fiducia nelle proprie capacità e della collaborazione. Le attività saranno proposte nel rispetto dei tempi, dei bisogni e delle potenzialità di ciascun bambino, valorizzando la partecipazione di tutti.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza multilinguistica

CAMPI DI ESPERIENZA:
1. Il sé e l'altro
2. Discorsi, parole
3. Il corpo e il movimento

PERSONE COINVOLTE:
Insegnanti bambini medi

TEMPI:
Da marzo a maggio

SPAZI:
Sezioni, sala da pranzo

MATERIALI:
Utensili da cucina idonei ad uso didattico, alcuni alimenti, fogli, cartoncini, colori di vario genere.

METODOLOGIA:
Il laboratorio privilegia un approccio pratico ed esperienziale, coinvolgendo attivamente i bambini nelle diverse attività. Durante il primo incontro ciascun bambino realizzerà il proprio cappello da cuoco, che accompagnerà simbolicamente il percorso.
Negli incontri successivi i bambini saranno coinvolti nella preparazione di semplici ricette: potranno conoscere e osservare gli ingredienti, manipolare, mescolare, impastare e sperimentare alcune semplici procedure di preparazione. Al termine dell'attività, potranno assaggiare e condividere quanto realizzato.
Le esperienze saranno svolte nel rispetto delle principali norme igieniche e favoriranno l'autonomia, la collaborazione, la scoperta e il piacere del fare insieme.

VERIFICA DELL'U.D.A:
La verifica avviene attraverso l'osservazione dei bambini durante le diverse attività proposte. Si terrà conto della partecipazione e dell'interesse, della capacità di seguire semplici procedure, manipolare gli ingredienti, collaborare con i compagni e acquisire progressivamente maggiore autonomia. Le osservazioni permetteranno di rilevare i progressi di ciascun bambino rispetto agli obiettivi prefissati.

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

PROGETTO FORMATIVO DI EDUCAZIONE PSICOMOTORIA

Il seguente progetto, si fa promotore di un autentico "percorso di crescita", attraverso l'applicazione di tecniche di attività motoria e psicomotoria, basate sulle più accurate teorizzazioni e conoscenze relative allo sviluppo psico-fisico del bambino. L'obiettivo principale perseguito, sarà l'acquisizione della "consapevolezza" e conoscenza del proprio corpo ed il controllo della più accurata gestione di esso.
A tal proposito, l'attività svolta si incentrerà sul rinforzo:

Degli Schemi Motori di Base:

1- Camminare
2 - Correre
3 - Saltare
4 - Rotolare
5 - Strisciare
6 - Arrampicare
7 - Lanciare
8 - Schivare
9 - Ecc..

Delle Capacità Condizionali:

1 - Velocità
2 - Forza
3 - Resistenza

Delle Capacità Coordinative:

1 - Mobilità articolare
2 - Capacità oculo – manuale
3 - Capacità oculo – podalica
4 - Equilibrio Statico / Dinamico
5 - Coordinazione fine

Il corpo umano è come uno strumento musicale che noi vorremmo insegnare a suonare al meglio, per riuscire a produrre la più armoniosa delle melodie.

PROGRAMMA GENERALE DELL'ATTIVITA' MOTORIA:

IL CORPO E IL MOVIMENTO

I traguardi di sviluppo da perseguire sono:

- ✓ Sviluppo delle capacità senso - percettive e degli schemi dinamici e posturali (camminare, correre, saltare, lanciare, ecc…) per adattarli ai parametri spazio - temporali dei diversi ambienti.

- ✓ Progressiva acquisizione della coordinazione dei movimenti e della padronanza del proprio comportamento motorio nell'interazione con l'ambiente, vale a dire capacità di progettare e attuare la più efficace strategia motoria e di intuire - anticipare quella degli altri e le dinamiche degli oggetti nel corso delle attività motorie.

OBIETTIVI GENERALI

1. attività motorie di tipo percettivo
2. orientamento del corpo
3. strutturazione spazio - temporale
4. coordinazione globale e segmentarla
5. sviluppo delle capacità condizionali
6. mantenimento della mobilità articolare
7. apprendimento del Coding

1) ATTIVITA' MOTORIE DI TIPO PERCETTIVO

a. Discriminazione tattile
b. Discriminazione visiva
c. Discriminazione uditiva
d. Presa di coscienza della respirazione

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per discriminazione tattile:

- Sensibilità delle mani
- Sensibilità dei piedi
- Sensibilità del corpo (dorso, ventre)

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per discriminazione visiva:

- Riconoscimento colori
- Riconoscimento "grande - piccolo"
- Riconoscimento forme
- Riconoscimento "vicino - lontano"

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per discriminazione uditiva:

- Orientamento nello spazio tramite il suono
- Riconoscimento di suoni diversi
- Riconoscimento di suoni "deboli - forti"

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per la presa di coscienza della respirazione:

- Attività respiratorie
- Attività relative al contrasto "movimento - calma"

2) ORIENTAMENTO DEL CORPO

a. Orientamento spaziale
b. Lateralità

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per l'orientamento spaziale:

- Capacità di determinare la posizione dei segmenti e della totalità del corpo
- Modificare i movimenti entro uno spazio d'azione circostante e ben definito, in relazione con gli oggetti e con gli altri (fermi e in movimento)

N.B. questa capacità è strettamente collegata alle informazioni di tipo sensoriale, prodotte dagli analizzatori ottico, cinestesico, acustico, statico - dinamico, pertanto questa unità didattica sarà strettamente collegata a tutte le attività di tipo percettivo.

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo della lateralità:

- Sensibilizzazione delle parti destra e sinistra del corpo
- Sensibilizzazione dell'uso preferenziale di un lato del corpo (progressiva acquisizione della lateralità dominante)

3) STRUTTURAZIONE SPAZIO - TEMPORALE

a. Assimilazione dei concetti di spazio - tempo
b. Sviluppo di questi concetti in relazione a sé, agli altri, agli oggetti
c. Sviluppo del concetto di ritmo

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per l'assimilazione de concetti spazio - tempo:

- Riconoscimento "dentro - fuori"
- Riconoscimento "sopra - sotto"
- Riconoscimento "basso - alto"
- Riconoscimento "vicino - lontano"
- Riconoscimento "destra - sinistra"
- Riconoscimento "prima - dopo"
- Riconoscimento "veloce - lento"
- Riconoscimento "lungo - corto" e "largo - stretto"

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo dei suddetti concetti in relazione a sé, agli altri, agli oggetti:

- Vicino da sé, lontano da sé
- Vicino a un altro bambino, lontano da un altro bambino
- Vicino a un oggetto, lontano da un oggetto

N.B. si utilizza quindi lo stesso criterio di lavoro anche per le situazioni di "dentro - fuori", "sopra - sotto", "basso - alto", "destra - sinistra", "prima - dopo" ecc…

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo del concetto di ritmo:

- Adeguamento al ritmo
- Adeguamento ad un ritmo accelerato - rallentato
- Adeguamento al ritmo dei compagni
- Creazione e realizzazioni di ritmi

4) COORDINAZIONA GLOBALE E SEGMENTARIA

a. Discriminazione cinestesica, coscienza ed immagine del corpo
b. Sviluppo degli schemi motori di base "camminare, correre"
c. Sviluppo degli schemi motori di base "strisciare, rotolare"
d. Sviluppo degli schemi motori di base "saltare"
e. Sviluppo degli schemi motori di base "portare"
f. Sviluppo degli schemi motori di base "lanciare, afferrare"
g. Capacità di seguire con gli occhi un compagno o un oggetto in movimento

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per la discriminazione cinestesica, coscienza ed immagine del corpo:

- Attività relative alla presa di coscienza dei segmenti e dalla totalità del corpo
- Attività di rappresentazione mentale del corpo in toto e nelle sue parti

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo degli schemi motori "camminare, correre":

- Attività ludiche individuali
- Attività ludiche di gruppo con adeguamento ai compagni

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo degli schemi motori "strisciare, rotolare":

- Sviluppo del singolo schema motorio di base
- Adeguamento del singolo schema motorio di base a situazione di gioco

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo dello schema motorio "saltare":

- Sviluppo dello schema motorio con esercizi a corpo libero
- Adeguamento dello schema motorio in relazione all'ambiente (oggetti) e all'utilizzo di vari attrezzi

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo dello schema motorio "portare":

- Sviluppo motorio per mezzo della "prensione"
- Sviluppo dello schema motorio utilizzando varie parti del corpo (busto, capo, gambe, ecc…)
- Sviluppo dello schema motorio eseguito a coppie

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo degli schemi motori "lanciare, afferrare":

- Sviluppo del singolo schema motorio di base
- Lanciare e afferrare diversi oggetti (palle/palline, funicelle, cerchi, clavette, dischi, ecc…)
- Lanciare e afferrare oggetti di diverso materiale (plastica, spugna, carta, stoffa, ecc…)

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per la capacità di seguire con gli occhi un compagno o un oggetto in movimento:

- Capacità di seguire con gli occhi un oggetto in movimento
- Capacità di seguire con gli occhi un soggetto in movimento
- Capacità di seguire con gli occhi contemporaneamente un oggetto e un soggetto in movimento

5) SVILUPPO DELLE CAPACITA' CONDIZIONALI

a. Sviluppo della rapidità – velocità
b. Sviluppo della forza
c. Sviluppo della resistenza

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo della rapidità - velocità:

- Esecuzione di movimenti o gesti nel minor tempo possibile (singolarmente)
- Esecuzione di gesti nel minor tempo possibile (confrontandosi con i compagni)
- Percorrere spazi nel minor tempo possibile

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo della forza:

- Esecuzione di movimenti con piccoli carichi (oggetti)
- Giochi di contrasto con compagno (mano contro mano, dorso contro dorso, piede contro piede, ecc...)
- Sviluppo del concetto di "pesante - leggero" sollevando oggetti
- Gioco dei traini (traino di oggetti, traino di compagni, ecc…)

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per lo sviluppo della resistenza:

- Protrarre un lavoro nel tempo mantenendone costante la qualità
- Miglioramento del sistema cardio – circolatorio

6) MANTENIMENTO DELLA MOBILITA' ARTICOLARE

a. Esecuzione di movimenti con la maggior escursione articolare possibile

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per l'esecuzione di movimenti con la maggior escursione articolare possibile:

- Mobilità statica

- Mobilità dinamica
- Giochi per l'allungamento muscolare

7) APPRENDIMENTO DEL CODING

a. Programmare ed imparare ad organizzare le idee
b. Sviluppare il pensiero logico e critico
c. Sviluppare le capacità di problem solving

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per programmare ed imparare ad organizzare le idee: attraverso gli indicatori; avanti/dietro, destra/sinistra

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per sviluppare il pensiero logico:

- CodyRoby su scacchiera (bambini protagonisti)
- Criptografia (codici segreti) abbinati a schemi motori
- Pixel art con utilizzo dei piccoli attrezzi

ATTIVITA' MOTORIA SPECIFICA per sviluppare il problem solving:

- Trovare soluzioni diverse in un percorso motorio
- Trovare soluzioni adeguate in giochi di posizione
- Organizzare la strategia più adeguata nei giochi prendi-scappa

PERSONE COINVOLTE:
Insegnanti, tutti i bambini
Insegnante: Mattia Ceola

TEMPI:
Da ottobre a gennaio

SPAZI:
Salone

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

YOGA DELLA RISATA

Lo Yoga della Risata è un'idea rivoluzionaria di un medico di base indiano, il Dottor Madan Kataria, grazie alla quale si ride senza motivo, senza l'utilizzo di barzellette o battute, senza la visione di film comici. Si ride attraverso degli esercizi di risate, in gruppo, guardandosi negli occhi e tornando un po' bambini. Si recuperano un entusiasmo e una capacità di divertirsi e giocare, che nella maggior parte dei casi abbiamo lasciato sopire, presi dalla stressante vita quotidiana.

OBIETTIVI E RISULTATI

- Favorire un sano sviluppo emotivo. Lo Yoga della Risata promuove un corretto sviluppo del pensiero simbolico e dell'intelligenza emotiva, incoraggia, infatti, i bambini a giocare fisicamente e ad esprimersi con gioia. Risultati Già dopo la prima sessione, si possono riscontrare miglioramenti in questo ambito. I bambini sono più empatici e più capaci di relazionarsi in maniera corretta tra di loro.
- Migliorare la prestazione scolastica. Lo Yoga della Risata aumenta l'ossigenazione del corpo e del cervello con conseguente maggior capacità di attenzione e di concentrazione nella vita del bambino.

I bambini dopo la sessione risulteranno più concentrati, più capaci di memorizzare, più calmi e disponibili a prendere parte alla lezione.

SVILUPPARE L'AUTOSTIMA

Praticare lo Yoga della Risata aiuta i bambini a superare la timidezza e a trovare la propria voce, grazie all'espressione gioiosa. Lo Yoga della Risata lavora moltissimo a livello psicologico, porta i bambini ad esporsi in maniera sana facendo leva sulle proprie capacità e sui propri punti di forza. Nei bambini iperattivi invece, aiuta a regolare l'espressione di sé, inglobandola in regole precise, che, però, in quanto percepite sotto forma di gioco, vengono assimilate e seguite naturalmente. Inoltre, aumenta la leadership e la capacità di esibirsi, stimolando la propria autostima.

ABBASSARE LO STRESS SCOLASTICO

Lo Yoga della Risata aiuta a gestire meglio l'ansia e a sconfiggere le emozioni negative. Migliorare le relazioni fra i pari. Con lo Yoga della Risata si attivano dinamiche di gruppo basate su comunicazione empatica, collaborazione e aiuto reciproco.

PERSONE COINVOLTE:

Insegnanti, bambini medi

Insegnante Soldà Gloria

TEMPI:

Da Gennaio a Febbraio

SPAZI:

Salone

MATERIALI:

tappetini yoga

STRUTTURA DELLA SESSIONE TIPO

La sessione necessita di uno spazio ampio in cui sia possibile muoversi in libertà. È suddivisa in tre parti:

- Parte A; Si inizia con un riscaldamento, in cui ci si muove nello spazio guardandosi negli occhi, sorridendo e battendo le mani a ritmo e accompagnando il battito con il suo della voce (clapping) in modo da iniziare a stimolare il diaframma. Si cerca in questa fase di instaurare una dinamica di gruppo positiva e una predisposizione dei singoli ad aprirsi e ad abbattere le barriere e le resistenze interne. Al clapping, seguono delle respirazioni molto profonde utili per ripulire i polmoni e per indurre i partecipanti al rilassamento mentale e fisico. Alla fine di ogni esercizio verrà ripetuto il mantra tipico dello Yoga della Risata "Molto bene, molto bene Yeah!" Si continua, poi, con una serie di esercizi in piedi e in movimento, basati sulla giocosità. È auspicabile, a questo punto, inserire giochi da fare in gruppo, attività con la musica e il canto, in modo da vivere tutti e 4 i principi della gioia (ridere, cantare, danzare e giocare). Le attività scelte in questa fase variano a seconda della tipologia del gruppo e dell'atmosfera presente fino a quel momento.
- Parte B: In questo momento della sessione che viene chiamato Meditazione della Risata, si ride seduti, in cerchio, grazie ad una serie di piccoli esercizi di stimolazione e al contatto visivo e sonoro degli altri e delle loro risate.
- Parte C: Nell'ultima fase si procede con il rilassamento. Dopo aver tanto riso e giocato, è necessario riportare un po' di equilibrio attraverso una delle seguenti delle pratiche.

Polo per l'infanzia Scuole Paritarie
"San Girolamo"
Via G. Leopardi n.3 36073 Cornedo Vic.no -VI Scuola
dell'Infanzia Paritaria aderente alla F.I.S.M. di VICENZA

LABORATORIO DI MUSICA: "Viaggi tra mille suoni…con il naso all'insù"



E' un percorso educativo-musicale rivolto ai bambini della scuola dell'infanzia, finalizzato
allo sviluppo delle competenze musicali e sensoriali attraverso l'esplorazione di suoni,
luoghi, racconti e immagini.

PERIODO: Aprile-maggio

OBIETTIVI GENERALI:

- Favorire l'avvicinamento dei bambini al linguaggio musicale attraverso l'esperienza diretta.
- Stimolare la capacità di ascolto e la discriminazione dei suoni.
- Promuovere lo sviluppo della coordinazione motoria e del senso del ritmo.
- Incentivare la creatività e l'espressione individuale e di gruppo attraverso la musica.
- Introdurre i bambini alla conoscenza di diversi ambienti sonori e culturali.

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Esplorare una varietà di suoni provenienti da diversi ambienti (naturali, atmosferici e cosmici).
- Interpretare racconti, filastrocche, canti di vario genere e il viaggio del riccio attraverso l'espressione vocale e corporea.
- Creare rappresentazioni sonore e visive di immagini, fenomeni celesti, Sole, Luna e pianeti tramite partiture con figure/icone non convenzionali.
- Sperimentare l'utilizzo di strumenti musicali a percussione, materiali di recupero, intonazione di base (MI-SOL) affiancata a canti liberi/extra-tonali e conte ritmiche.
- Sviluppare la capacità di improvvisazione, di gioco musicale e di decodifica collettiva di partiture visive.

METODOLOGIA:

Metodo Gordon:

- Utilizzo di ninne nanne, canti liberi e filastrocche per favorire lo sviluppo dell'audiation (capacità di "pensare" la musica).
- Attività di movimento libero per esplorare il ritmo e la melodia attraverso il corpo.

Metodo Dalcroze:

- Giochi di movimento per collegare il ritmo musicale al movimento corporeo (nuvole lente, vento veloce, razzo spaziale).
- Attività di improvvisazione per stimolare la creatività e l'espressione individuale.

Metodo Orff:

- Utilizzo di strumenti musicali a percussione (tamburelli, maracas, legnetti, triangoli, rainmaker) e materiali di recupero per esplorare ritmo e timbro.
- Attività di canto, movimento e lettura su partiture a icone/segni non convenzionali accompagnate da semplici sequenze ritmiche.

Metodo Kodály:

- Canto di filastrocche, canti ludici extra-tonali e canzoni per bambini, con particolare attenzione alla chiarezza del suono e alla corretta intonazione.
- Uso della solmisazione e dei gesti per l'intonazione corretta di MI e SOL integrati a canti liberi, conte e partiture ritmiche visive.

STRUTTURA DELLE LEZIONI:

Momento di accoglienza:

- Canto di una breve canzone di benvenuto.
- Presentazione del personaggio guida: il pupazzetto/marionetta del riccio con il naso all'insù che si chiede cosa c'è lassù.
- Gioco di movimento per sciogliere il corpo e prepararsi all'attività musicale.

Esplorazione del suono:

- Ascolto di suoni diversi (strumenti musicali, suoni della natura, voci, materiali spaziali).
- Attività di gioco con strumenti musicali a percussione e lettura di prime icone sonore non convenzionali.

Canto e movimento:

- Canto di filastrocche, canti liberi/vari e canti con le note MI-SOL, accompagnato da gesti e movimenti.
- Giochi di movimento e rappresentazione ritmica corporea/spaziale.

Momento di rilassamento e saluto finale:

- Ascolto di una ninna nanna cantata dall'insegnante.
- Attività di rilassamento guidato con tessuti colorati.

MATERIALE:

- Ukulele baritono
- Strumentario Orff (tamburelli, maracas, legnetti, triangoli, rainmaker)
- Materiali di recupero (scatole, bottiglie di plastica, lattine) per creare strumenti
- sonorizzare i pianeti
- Tessuti colorati per giochi di movimento
- Registrazioni di suoni e brani musicali
- Immagini, racconti e cartelloni con partiture grafiche a figure non
- convenzionali
- Pupazzetto/marionetta del riccio

PERSONE COINVOLTE:

Insegnanti, bambini grandi
Insegnante Lucia Fernandez