

ISTITUTO COMPRENSIVO “PRINCIPE AMEDEO”

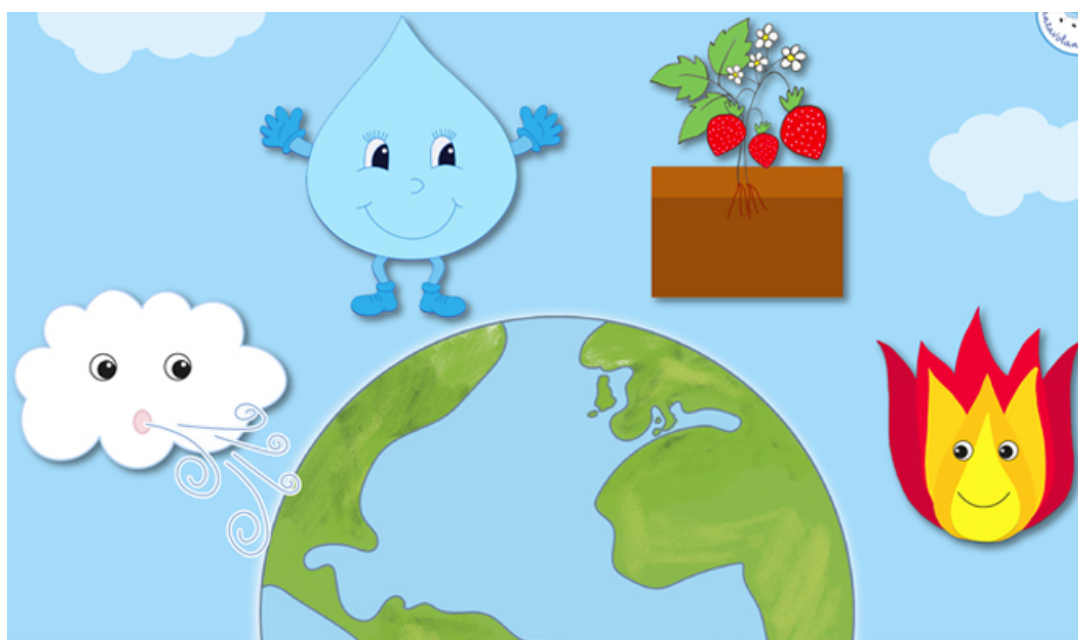
GAETA

SCUOLA DELL’INFANZIA

PLESSO “GIOVANNI PAOLO II”

PROGETTAZIONE DIDATTICA ANNUALE:

“I fantastici quattro elementi”



I FANTASTICI 4 ELEMENTI

Terra, fuoco, aria, acqua

Per questo anno scolastico si è scelto di osservare, conoscere e imparare a rispettare i 4 elementi fondamentali per la nostra esistenza: la terra, il fuoco, l'aria e infine l'acqua.

Ad essi si ricollega ogni forma di vita, da quella animale a quella vegetale, passando dal mondo delle emozioni a quello delle stagioni, toccando anche il mondo dei colori e tanto altro...

I bambini guardano, osservano, ascoltano, gustano la semplicità e la bellezza della natura. In questa fascia di età, gli alunni sono affascinati dal mondo della natura, ma hanno bisogno di essere condotti per mano affinché osservino e analizzino tutto ciò che li circonda.

L'approfondimento avverrà attraverso attività, drammatizzazioni, disegni e laboratori manipolativi e tattili.

Verranno inoltre costruiti oggetti sempre diversi e in rapporto con gli elementi, calibrati sull'età dei bambini.

L'impianto progettuale porrà l'accento sulle procedure e le strategie del fare scienza, i percorsi proposti saranno incentrati sulla didattica laboratoriale.

Tutti gli alunni saranno guidati alla scoperta della stretta connessione tra scienze-tecnologia- arte - matematica .

FINALITÀ

Avvicinare fin da piccoli i bambini alla natura, ai suoi ritmi, ai suoi tempi, alle sue manifestazioni, per provare a consegnare loro un ambiente da esplorare, rispettare e amare.

OBIETTIVI

- Osservare con curiosità ed analizzare situazione ed eventi;
- Formulare ipotesi e previsioni relativi ai fenomeni osservati e verificarle;
- Conoscere le caratteristiche dei 4 elementi: Terra, Fuoco, Aria e Acqua;
- Giocare con i 4 elementi e alcuni materiali per sviluppare la manualità ed affinare differenti percezioni;
- Stabilire relazioni temporali, casuali, logiche;
- Passare dall'esplorazione senso-percettiva alla rappresentazione simbolica dei vissuti;
- Sentire, guardare e rappresentare utilizzando diverse tecniche espressive e comunicative;
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo e di cooperare;
- Manifestare interesse per le storie;
- Esercitare la capacità di raccontare e raccontarsi;
- Usare un lessico adeguato per raccontare partendo da stimoli diversi.

SPAZI

A scuola e all'aperto, sfruttando le risorse offerte dal territorio con esplorazioni e uscite.

VERIFICHE

La verifica è uno strumento molto importante a disposizione degli insegnanti, per potersi rendere conto del livello raggiunto nei vari ambiti di sviluppo del bambino. Essa implica la documentazione del percorso didattico e aiuta l'insegnante a confrontarsi sugli obiettivi raggiunti e quelli non raggiunti.

Per la documentazione ci si avvale di strumenti verbali e grafici (cartelloni, relazioni scritte e rappresentazioni grafiche).

IL MONDO DELLA TERRA

Questo è il mondo delle case, delle costruzioni dell'uomo, delle tane degli animali che camminano o strisciano, degli alberi, dell'erba e dei fiori, di campi e boschi; di montagne, pianure e colline, dei frutti buoni e di quelli non commestibili, delle pietre e della sabbia...

La terra, ricca di fascino, saprà offrire spunti conoscitivi e di scoperta per i bambini poiché da sempre essa attrae i bambini, essendo un elemento quasi magico; si può scavare, travasare, trasportare, miscelare... Rappresenta un'opportunità davvero speciale per spaziare attraverso innumerevoli esperienze che partono dal proprio corpo e giungono ad interessare tutto ciò che li circonda.

L'obiettivo delle attività sarà quello di favorire l'educazione etico - ambientale del bambino attraverso la riqualificazione degli spazi vissuti quotidianamente; si è pensato di focalizzare l'attenzione sul giardino della scuola, per riqualificarlo e renderlo fruibile da tutti i bimbi. Essi progetteranno il cortile della scuola, disegneranno le idee dei vari gruppi e attraverso materiale di riciclo creeranno il plastico del giardino.



GLI OBIETTIVI DEL LABORATORIO DELLA TERRA

Campo d'esperienza: il corpo e il movimento:

- Percepire il proprio corpo in situazioni statiche e dinamiche;
- Coordinare i movimenti a livello globale e segmentario;
- Coordinare i movimenti propri e con quelli dei compagni;
- Sviluppare la motricità fine.

Campo di esperienza: i discorsi e le parole:

- Ascoltare;
- Prestare attenzione ai discorsi altrui;
- Raccontare una storia, rielaborandola con le proprie parole;
- Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni dando un apporto personale;
- Condividere con gli altri le proprie conoscenze;

Campo di esperienza: la conoscenza del mondo:

- Classificare in base ad un attributo (colore, forma, dimensione);
- Classificare in base a due attributi;
- Utilizzare simboli (convenzionali e non) per definire insiemi
- Contribuire attivamente all'apprendimento del coding;
- Contribuire allo sviluppo del PENSIERO COMPUTAZIONALE anche senza attrezzatura informatica;
- Mettere in atto strategie risolutive;
- Ipotizzare percorsi;
-

Campo di esperienza: immagini, suoni, colori:

- Rappresentare utilizzando strumenti espressivi diversi;
- Rappresentare graficamente esperienze vissute;
- Esprimere attraverso l'uso dei colori stati d'animo e sentimenti;
- Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza utilizzando diverse tecniche grafico -pittoriche e manipolativi

Campo di esperienza: il sé e l'altro:

- Giocare in modo costruttivo e creativo con i compagni;
- Essere autonomo nell'utilizzo dei materiali sia naturali che di riciclo;
- Aspettare il proprio turno per intervenire.

IL MONDO DEL FUOCO

La scoperta del fuoco porterà le insegnanti a condurre i bambini alla scoperta di un mondo affascinante ma che può produrre pericoli se non trattato con le dovute precauzioni. Pieno di misteri e di paure, ma di cui è possibile fare esperienza e scoprire quanto il calore e la luce siano vitali per tutti noi.

Il fuoco di per sé è un elemento molto attraente, per le sue caratteristiche e per il fatto che difficilmente viene consentito ai bambini di avvicinarsi e di avere un contatto diretto a causa degli effetti che esso può produrre.

Il fuoco è l'esperienza, l'emozione stessa, la passione, ne rappresenta la personalizzazione e il forte impatto emotivo.

L'emozione è, infatti, un elemento vitale e pone l'accento sull'importanza della vita sociale. E' possibile, farne esperienza e scoprire quanto è importante per la vita dell'uomo e non solo.

Il fuoco è una grande forza della natura e molti fenomeni sono legati a questo elemento: vulcani, lampi, incendi....



GLI OBIETTIVI DEL LABORATORIO DEL FUOCO

Campo di esperienza: il corpo e il movimento:

- Esprimersi a livello motorio in modo personale e creativo;
- Esprimere con il volto espressioni diverse a seconda dei sentimenti;
- Eseguire e rappresentare percorsi di 3/4 tappe;
- Inventare percorsi seguendo la storia.

Campo di esperienza: i discorsi e le parole

- Ascoltare e riassumere un breve racconto con poche parole;
- Utilizzare nuovi termini;
- Prestare attenzione ai discorsi altrui intervenendo in modo adeguato;
- Verbalizzare il contenuto di un'immagine.

Campo di esperienza: la conoscenza del mondo

- Individuare se stesso e oggetti nello spazio utilizzando i principali termini topologici (sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano);
- Descrivere, utilizzando i termini corretti, un percorso eseguito;
- Effettuare percorsi tenendo conto delle indicazioni verbali date in precedenza;
- Seriare dal più alto al più basso.

Campo di esperienza; immagini, suoni, colori

- Realizzare elaborati cromatici attraverso l'uso di diversi materiali di recupero e non;
- Rappresentare le sequenze della storia attraverso l'uso di diverse tecniche e di diversi strumenti grafico-pittorici;
- Reinventare un'opera d'arte;
- Ascoltare un brano musicale e interpretarlo a livello ritmico.

Campo di esperienza: il sé e l'altro

- Accettare e rispettare i compagni, l'adulto e l'ambiente;
- Rafforzare l'autostima, l'amicizia e le regole comunitarie;
- Partecipare in modo costruttivo.

IL MONDO DELL'ARIA

Il primo contatto del bambino con il mondo esterno avviene con la luce e l'aria; con il suo primo respiro autonomo il bambino entra nella vita.

L'ARIA non si vede, non si può "acchiappare", non si può sentire e spesso mantiene un alone magico per il bambino; rappresenta però un elemento vitale di cui fare un'esperienza consapevole.

L'aria non è subito percepita dai bambini, ma è nostro compito accompagnarli verso questa nuova "conoscenza" attraverso il gioco, l'esplorazione e la conoscenza diretta.

In ogni momento della nostra vita siamo circondati dall'aria, eccetto quando ci immergiamo sott'acqua.

Tuttavia percepiamo l'aria in modo particolare quando siamo in movimento.

Quando c'è vento l'aria si muove verso di noi, ne percepiamo il soffio sulla pelle.

Come esploratori e piccoli scienziati con i nostri bambini osserviamo tutto ciò che vive, vola, si muove, respira nell'aria e con l'aria, ne scopriremo i segreti.

L'aria fa vibrare le cose, dà voce agli strumenti musicali: ascolteremo la magia di ogni suono e ne inventeremo altri.

Le attività saranno proposte e sviluppate sulle basi dei campi di esperienza e si favorirà un approccio diretto, attraverso il gioco, l'osservazione, la sperimentazione e la verbalizzazione con l'ausilio di conversazioni guidate e esperienze dirette finalizzate alla scoperta delle caratteristiche dell'aria.

Verranno proposti giochi di tipo senso-percettivo ed emotivo; giochi per sperimentare la presenza dell'aria e attività espressive sull'aria.

Un respiro, un soffio, un alito, i venti, le brezze, le correnti d'aria, i cicloni: anche l'aria porta vita e morte.

Il mondo dell'aria è nel cielo azzurro o percorso da nubi, ma anche quando è nascosto dalla nebbia.

A questo mondo appartengono gli uccelli e innumerevoli insetti, gli aerei, gli aquiloni, le mongolfiere, le girandole, gli asciugacapelli, le bolle di sapone, i profumi dei fiori e i deodoranti, i gas inquinanti, il fumo degli incendi e delle sigarette, il vapore..

Attraverso il gioco, la sperimentazione, ogni bambino svilupperà le sue capacità di: osservare, fare ipotesi, collegare fatti e situazioni e rappresentare verbalmente l'esperienza.

Sarà cura dell'insegnante osservare l'evoluzione di queste capacità che si possono presentare in modo diverso nei bambini.



GLI OBIETTIVI DEL LABORATORIO DELL' ARIA

Campo di esperienza: il corpo e il movimento

- Saper riconoscere, interpretare e comunicare sentimenti ed emozioni del corpo;
- Saper muoversi con fantasia ed originalità anche attraverso l'uso di materiale strutturato e non;
- Saper ascoltare il movimento alla musica e ai compagni;
- Saper usare i sensi per esplorare e conoscere;
- Saper organizzare il corpo relativamente all'atto respiratorio in riferimento a sé, agli oggetti, agli altri.

Campo di esperienza: i discorsi e le parole

- Saper ascoltare e comprendere una storia;
- Saper raccontare una storia rispettando l'ordine logico e crono-logico;
- Saper leggere e descrivere le immagini;
- Saper esprimere le emozioni e gli stati d'animo con le parole e condividerli;
- Saper ricordare e rielaborare a livello verbale le esperienze e le attività svolte.

Campo di esperienza: la conoscenza del mondo

- Saper osservare attraverso l'uso dei sensi;
- Saper manipolare materiali diversi utilizzando i sensi;
- Saper ripercorrere le fasi delle esperienze vissute per rielaborare contenuti;
- Saper orientarsi a livello logico- temporale riconoscendo e raccontando le fasi delle varie attività svolte;
- Riconoscere quantità;
- Operare corrispondenze ad uno a uno.

Campo di esperienza: immagini, suoni, colori

- Rappresentare correttamente la sequenza della storia;
- Rappresentare graficamente le esperienze vissute;
- Saper sperimentare diverse tecniche espressive;
- Saper manipolare ed assemblare materiali diversi per realizzare qualcosa;
- Saper usare il colore in senso evocativo per rappresentare emozioni e sentimenti;

- Saper esprimersi e comunicare attraverso il corpo e il movimento, muovendosi su una base musicale;
- Saper coordinare movimenti associandoli a musiche varie;
- Saper comunicare stati d'animo ed emozioni attraverso la mimica e la gestualità;
- Saper esprimersi e comunicare attraverso la drammatizzazione.

Campo di esperienza: il sé e l'altro

- Essere disponibile al confronto;
- Prestare attenzione ai discorsi altrui;
- Partecipare allo scambio con gli altri.

IL MONDO DELL'ACQUA

L'acqua è un elemento vitale che possiamo osservare partendo da approcci differenti: sensoriale, percettivo, scientifico, espressivo, ecologico...

Per i bambini i giochi con l'acqua sono perfetti, il contatto dà piacere e benessere, fa scoprire rumori, colori, sensazioni... portandoli a innumerevoli scoperte.

L'acqua è l'elemento fluido per eccellenza, rappresenta infatti l'attitudine a cambiare prospettiva, attraverso la realtà aumentata.

Con essa abbiamo la possibilità di cambiare la nostra visione abituale delle cose e di percepirle nel loro fluire dinamico.

L'acqua è un elemento affascinante, coinvolgente nella sua totalità e può contribuire a soddisfare il bisogno di manipolare del bambino, offrendo molte possibilità di gioco e scoperta.

Da sempre per i bambini i giochi d'acqua sono i preferiti; il contatto con questo elemento dà piacere, accoglie e rasserena fino a donare al bambino un benessere. Fa riscoprire i rumori, i colori, le sensazioni in una nuova dimensione, per poter guardare il nostro mondo con occhi diversi e quindi influenzare la nostra vita e quella dell'ambiente in cui viviamo, rivalutando il nostro rapporto quotidiano.



GLI OBIETTIVI DEL LABORATORIO DELL'ACQUA

Campi di esperienza: il corpo e il movimento

- Sviluppare la percezione e la consapevolezza del sé corporeo attraverso la manipolazione;
- Favorire la concentrazione e il rilassamento.

Campo di esperienza: i discorsi e le parole

- Saper ascoltare;
- Comprendere un racconto;
- Comprendere le consegne date dall'insegnante;
- Comunicare esperienze;
- Verbalizzare immagini;
- Utilizzare nuovi termini e ampliare il proprio lessico.

Campo di esperienza: la conoscenza del mondo

- Sperimentare le proprietà dell'acqua: colore, forma, stato;
- Utilizzare lo schema investigativo del chi, dove, come, perché;
- Formulare ipotesi;
- Partecipare in modo dinamico e costruttivo alla verifica delle ipotesi.

Campo di esperienza: immagini, suoni, colori

- Rappresentare graficamente esperienze vissute;
- Rappresentare la sequenza temporale di una storia;
- Effettuare mescolami di colori primari per ottenere colori secondari;

- Partecipare attivamente alla drammatizzazione della storia scegliendo il ruolo da impersonare;
- Imparare canzoni nuove;
- Scoprire la musicalità dell'acqua.

Campo di esperienza: il sé e l'altro

- Interloquire con coerenza rispetto all'argomento;
- Collaborare alla progettazione/ realizzazione di un elaborato;
- Saper esporre motivazioni e opinioni.

PROGRAMMA GRANDI: PRESCRITTURA

Con la prescrittura non intendiamo insegnare ai bambini a leggere o a scrivere, bensì avvicinarli in modo allegro e giocoso al mondo della scuola primaria. Gli esercizi che verranno proposti, alternati alle attività ludiche e ai laboratori, saranno finalizzati al solo scopo di sviluppare e coordinare le abilità motorie, oculo manuali e cognitive. Il bambino incontrerà inizialmente dei semplici pregrafismi per giungere solo in seguito ad un primo approccio alle lettere; il progetto ha l'intento di preparare il bambino al passaggio alla scuola primaria, rendendoglielo il più piacevole possibile ed allo stesso tempo permettendo alle insegnanti un primo monitoraggio sulle loro capacità, il grado raggiunto e il poter valutare stimoli adeguati e mirati per un miglior sviluppo futuro. La valutazione avviene attraverso conversazioni individuali e di gruppo, attraverso l'osservazione degli elaborati e dell'impegno profuso nell'attuazione dell'elaborato.

Obiettivi specifici di apprendimento

- Riconoscere le lettere dell'alfabeto;
- Riconoscere i numeri;
- Comprendere la definizione di maggiore e minore.

Campi di esperienza: Corpo, movimento e salute

- Sviluppare il movimento della mano;
- Migliorare la coordinazione grafo-motoria;
- Avere controllo della propria dominazione laterale;
- Usare correttamente lo spazio del foglio per realizzare un elaborato.

Campi di esperienza: Il sé e l'altro

- Dimostrare capacità di eseguire una consegna;

- Rispettare le regole;
- Impegnarsi nelle attività educative.

Fruizione e produzione messaggi:

- Contare fino a 10;
- Riconoscere le vocali;
- Memorizzare le lettere dell'alfabeto.

Le lettere:

- Individuare e descrivere le vocali;
- Ripassare le vocali;
- Distinguere le vocali dalle consonanti;
- Collegare puntini dell'alfabeto dalla A alla Z.

La numerazione Stabilire la corrispondenza tra quantità e simbolo numerico:

- Unire ogni insieme al suo rispettivo numero e colorarlo.

Contare e quantificare:

- Riconoscere gli elementi dati, contarli e scrivere il numero corretto;
- Riconoscere il numero dato, contare gli elementi nell'insieme ed eliminare il sovrappiù.

Quantificare in base al numero:

- Colorare tanti elementi quanti indicati del numero corrispondente.

Operare relazioni di quantità:

- Unire con una linea gli insiemi di uguale valore numerico.

Stabilire relazioni di quantità:

- Sottrarre ed addizionare.

Conoscere e completare una successione numerica:

- Mettere il numero mancante in una successione numerica.

Stabilire relazioni quantitative:

- Colorare il disegno con meno soggetti dati;
- Colorare il disegno con più soggetti dati;
- Osservare la leggenda e rispettare i colori/ numeri dati.

Consolidare la conoscenza numerica:

- Unire i puntini da 1 a 10.

PROGETTO MEZZANI: DALLO SCARABOCCHIO AL PREGRAFISMO

Con questo progetto si vuole avvicinare i bambini al mondo della scrittura in un contesto prettamente ludico e creativo. Partendo dagli “scarabocchi” liberi si guideranno i bambini ad una maggiore consapevolezza delle loro produzioni, dal tracciare semplice linee si creeranno oggetti e animali a loro famigliari, inizieranno a riconoscere anche le forme geometriche di base, scoprendo la loro duttilità nel creare nuovi mondi, stimolando così la loro innata curiosità e aumentando anche l'autostima. Il gioco e la scoperta come filo conduttore porterà i bambini al controllo di ciò che vogliono provare a realizzare; favorendo così la coordinazione e aumentando la loro attenzione. Si porrà particolare attenzione alla corretta postura e all'impugnatura della matita o pennello, iniziando così a porre attenzione alla coordinazione grafico motoria. Le competenze che acquisiranno saranno la base per lavorare nell'anno successivo, quello fondamentale per la preparazione alla scuola primaria.

Obiettivi:

- Sviluppare il senso di direzione: linee da sinistra a destra; dall'alto al basso; oblique; linee ondulate; ad anello; curve.
- Esplorare, conoscere e progettare: riconoscere il quadrato, il cerchio, il triangolo, il cono; cogliere differenze e uguaglianze; confrontare le forme geometriche tra di loro;

Corpo, movimento e salute:

- Corretta postura;
- sviluppare il movimento della mano;
- avere coscienza della propria dominazione laterale;
- iniziare a comprendere che esiste uno spazio del foglio per gli elaborati.

Il sé e l'altro:

- Dimostrare la capacità di comprendere ed eseguire una semplice consegna;
- rispettare i tempi e le regole;
- impegnarsi nello svolgere l'attività.

COMPETENZE CHIAVE

COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

- Giocare e lavorare in modo costruttivo, partecipativo , creativo e collaborativo con gli altri bambini.
- Collaborar e con i compagni per la realizzazione di un progetto comune, confrontandosi con punti di vista diversi
- Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione e nel gioco
- Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico a un linguaggio socializzato

COMPETENZE IN MATEMATICA, SCIENZE , INFORMATICA , TECNOLOGIA

-
- porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni , soluzioni e azioni
- Interpretare e produrre mappe e percorsi
-
-
-

COMPETENZE IMPRENDITORIALI

-
- Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza

- Formulare ipotesi di soluzione
- Progettare inventare giochi
- Esprimere semplici giudizi, valutazioni sui giochi di gruppo e sui lavori progettati.
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza,, adottare strategie di problem solving.
- Pianificare, organizzare e realizzare il proprio lavoro.
-

PROGETTO COLORI

Questo progetto è inteso per favorire la scoperta delle caratteristiche dei colori, sviluppare la manipolazione e il ragionamento logico. Il bambino infatti si esprime attraverso il disegno, la pittura e le attività manipolative, utilizzando varie tecniche espressive. Esplorerà nuovi materiali e scoprirà come rielaborare in nuovi modi quelli già conosciuti utilizzando la creatività. Per i piccoli sarà la scoperta dei colori primari, per i mezzani la scoperta delle mescolanze che portano alla magia di creare nuovi colori; infine i grandi approfondiranno quanto appreso con nuovi stimoli creativi.

Obiettivi:

Il sé e l'altro:

- Giocare nel piccolo gruppo;
- Ascoltare e rispettare le regole.

Il corpo e il movimento:

- Coordinare occhio-mano;
- Migliorare nella precisione e attenzione;
- Eseguire giochi d'imitazione spontaneamente relazionandosi con i compagni.

Immagini, suoni e colori:

- Individuare i colori primari;
- Cogliere nel mondo che ci circonda la molteplicità dei colori;
- Usare varie tecniche espressive in autonomia;

- Sperimentare nuove tecniche;
- Riconoscere i colori secondari (mezzani e grandi).

I discorsi e le parole:

- Saper definire qualità relative ad oggetti e sensazioni;
- Comunicare con i compagni e gli adulti;
- Usare il linguaggio per formare ipotesi.

La conoscenza del mondo:

- Scoprire e manipola nuovi materiali;
- Effettuare ipotesi e valutare cause e conseguenze degli esperimenti proposti in sezione;
- Usare diversi canali sensoriali per scoprire le qualità delle cose.

Metodologia

La modalità di lavoro sarà prevalentemente di esplorazione, ricerca, sperimentazione sensoriale e manipolativa di nuove esperienze grafiche pittoriche. Gli spazi saranno strutturati come laboratori, il lavoro si svolgerà nel piccolo gruppo, l'insegnante svolgerà il ruolo di guida, supporto e stimolo.

Verifica

La verifica avverrà soprattutto attraverso l'osservazione in itinere, nella verbalizzazione delle conversazioni guidate e non, nella creazioni di cartelloni da appendere in classe o da lapbook di raccolta singola per bambino degli elaborati grafici.