

Istituto Comprensivo Statale “ADELE ZARA”

Via Marmolada, 20 – 30034 Oriago di Mira (VE)

SCUOLA DELL'INFANZIA “ITALO CALVINO”

Programmazione di sezione anno scolastico 2016 - 2017

sezione D - COCCINELLE



Inss.: Sara MANIERO
Antonella VANZAN

SEZIONE D - COCCINELLE

La sezione D è composta da 22 bambini, tutti frequentanti.

Il gruppo classe è formato da 9 bambini di 4 anni, 5 femmine e 4 maschi, e da 13 bambini di 5 anni, 3 femmine e 10 maschi.

Nel gruppo di bambini di 4 anni, 3 sono con entrambi i genitori stranieri e 2 con uno dei genitori straniero, mentre

nel gruppo di 5 anni, 6 bambini hanno entrambi i genitori stranieri e 4 hanno uno dei genitori straniero.

Una bambina di 4 anni, con entrambi i genitori stranieri, fa ancora fatica ad esprimersi, lo stesso vale anche per un bambino di 5 anni; sempre di 5 anni è presente un bambino già segnalato alla D.S. per le sue problematiche.

Le insegnanti della sezione sono:

Sara MANIERO - neo ammessa in ruolo -,

Antonella VANZAN,

Luana FRANCESCHINI - insegnante di religione, presente in sezione il lunedì pomeriggio -.

Il gruppo COCCINELLE nel complesso si presenta unito, partecipa volentieri alle attività proposte e applica le regole della sezione

CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI E TEMPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la padronanza dell'uso della lingua italiana ed arricchire il proprio lessico. - Usa il linguaggio per interagire con i compagni durante i giochi spontanei e le attività didattiche. - Ascoltare e comprendere la lettura di storie, raccontare, inventare narrazioni. - Dialogare, discutere, chiedere spiegazioni e spiegare a propria volta. - Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni. 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 - 5 anni - TUTTO L'ANNO 	<ul style="list-style-type: none"> - Arricchire le competenze fonetiche e lessicali. - Formulare ipotesi sul significato di parole non-sense all'interno di una narrazione - Riconoscimento di scenette attinenti al testo ed ai personaggi. - Riordino in sequenze temporali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi, composizione e scomposizione delle parole con battito delle mani, piedi o oggetti. - Giochi con parole strane di una storia ascoltata. - Rappresentazione grafica fatta dai bambini o già predisposta dagli insegnanti, che i bambini devono completare anche con distrattori. - Costruzione di libretti di diverso formato. - Canti e giochi di parole.

CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE: IL SE' E L'ALTRO

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI E TEMPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> - Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri; saper argomentare, confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - Raggiungere la consapevolezza delle regole e del vivere insieme. 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 - 5 anni TUTTO L'ANNO 	<ul style="list-style-type: none"> - Individuare contesti in cui certe azioni si possono o non possono fare. - Utilizzare e condividere assieme i giochi. - Riporre i materiali usati. - Saper cooperare con gli altri ed aiutare. - Parlare uno alla volta. - Saper aspettare il proprio turno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analisi guidata dei comportamenti emersi. - Giochi tradizionali, con regole; giochi simbolici e giochi con vario materiale.

CAMPO DI ESPERIENZA : IMMAGINI, SUONI E COLORI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI E TEMPO	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> - Interpretare storie attraverso la rappresentazione iconografica. - Scopre tecniche espressive e creative. - Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. - Danze. 	<ul style="list-style-type: none"> - 4 - 5 anni TUTTO L'ANNO 	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzare una tecnica pittorica a piacere fra quelle già sperimentate. - Ottenere forme usando carta, forbici, colla, ecc. - Eseguire semplici ritmi. - Riprodurre semplici ritmi. 	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di libretti con tecniche pittoriche e diversi materiali. - Progettazione e realizzazione delle copertine. - Ascoltare il battito del proprio cuore dopo una corsa; camminare imitando l'andatura di animali; camminare seguendo i diversi ritmi dettati da uno strumento. - Costruzione di semplici strumenti. - Ascoltare e riprodurre movimenti danzando.