

Progetto Accoglienza

PROGETTO ACCOGLIENZA 3 ANNI SEZ. B

PROGETTO ACCOGLIENZA IL SE E L'ALTRO SEZ. D

PROGETTO ACCOGLIENZA: A SCUOLA CON TOPO LINO SEZ. C

Progetto Accoglienza 3 Anni Sezione B

Traguardi di sviluppo	Destinatari - tempi	Obiettivi di apprendimento	Contesti e attività	Verifica
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino sperimenta le prime forme di relazione nel gioco con i pari, instaura e consolida nuove amicizie e raggiunge una maggior autonomia negli spazi della scuola. • Il bambino sa esprimere e comunicare emozioni, sentimenti ed argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative 	<ul style="list-style-type: none"> • Bambini 3 anni • Tempi: Settembre-Ottobre 	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare il distacco dalle figure parentali • Vivere con fiducia e serenità ambienti, proposte, e nuove relazioni • Scoprire le prime regole della comunità scolastica • Sviluppare sentimenti di appartenenza al gruppo. • Usare il linguaggio per comunicare ed interagire 	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi per favorire l'inserimento ed agevolare il distacco dalla famiglia • Giochi, filastrocche e canzoni di conoscenza reciproca (il microfono magico per presentarsi, canzoni col nome dei bambini: il treno parte...) • Conosciamo la scuola e i suoi ambienti (in treno partiamo alla scoperta di...) • Proposte di Circle Time: vuoi essere mio amico? • Individuazione di spazi a uso personale identificati dal contrassegno 	<ul style="list-style-type: none"> • Attraverso l'osservazione delle modalità di interazione del bambino col gruppo, con le insegnati e col personale • Attraverso giochi e conversazioni

UNITA' DIDATTICA DI APPRENDIMENTO "PROGETTO ACCOGLIENZA"

CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE "IL SE E L'ALTRO"-SEZ. D

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DESTINATARI-TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITA'	VERIFICA
<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato; • Accetta e condivide regole e modi di stare insieme con adulti e compagni; • Gestisce incarichi e responsabilità 	<p>BAMBINI 3-5 ANNI</p> <p>2 MESI (METÀ SETTEMBRE-OTTOBRE)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accettare di rimanere a scuola senza genitori; • Prendere consapevolezza della propria identità; • Conquistare una progressiva autonomia rispetto ai bisogni; • Interagire nel piccolo gruppo; • Nominare i compagni; • Familiarizzare con le insegnanti <p>(5 ANNI)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità; • Organizzare e portare a termine autonomamente le consegne; • Ricostruire attraverso immagini momenti vissuti a scuola 	<ul style="list-style-type: none"> • L'appartenenza alla sezione e la conoscenza dei compagni e degli adulti presenti; • Attività di routine al mattino, calendario presenze in cerchio; • Alla scoperta delle regole di vita quotidiana; • Attività espressive libere e guidate legate al disegno, alla pittura, alla manipolazione di materiali; • Giochi liberi e guidati negli angoli strutturati 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservazione costante dei bambini; • Autovalutazione: grado di interesse di ogni bambino rispetto all'attività svolta attraverso un parametro di riferimento Es.: 1) quanto ti è piaciuto da 1 a 10? 2) ti è piaciuto tanto o poco? • Documentazione attraverso foto

CAMPI TRASVERSALI

I DISCORSI E LE PAROLE

- Sviluppa la padronanza dell'uso della lingua italiana e arricchisce e precisa il proprio lessico
- Sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni, le proprie domande
- Ascolta, comprende e racconta le narrazioni

BAMBINI 3-5 ANNI

2 MESI (METÀ SETTEMBRE-
OTTOBRE)

- Usare il linguaggio per interagire, comunicare ed esprimere i bisogni
- Memorizzare e utilizzare nel gioco conte, filastrocche e girotondi
- Ascoltare e comprendere storie
- Prestare attenzione ai messaggi verbali

(5 ANNI)

- Arricchire il linguaggio attraverso confronti e conversazioni
- Ascoltare rispettando tempi ed opinioni altrui
- Leggere immagini e raccontare esperienze vissute in famiglia e a scuola
- Esprimere desideri
- Riferire eventi secondo successioni logico-temporali

- Preparare uno spazio per la lettura di storie
- Conversazioni libere e guidate in grande gruppo
- Lettura di brevi storie con immagini
- Racconto di brevi storie da parte dei bambini usando immagini
- Ricomporre in sequenza logica le storie

- Osservazione costante dei bambini;
- Autovalutazione: grado di interesse di ogni bambino rispetto all'attività svolta attraverso un parametro di riferimento
Es.: 1) quanto ti è piaciuto da 1 a 10?
2) ti è piaciuto tanto o poco?
- Documentazione attraverso foto

CORPO E MOVIMENTO

- Utilizza il corpo per giochi motori
- Raggiunge una buona autonomia personale
- Conosce le diverse parti del corpo
- Controlla l'equilibrio del corpo
- Controlla la forza del corpo, valuta il rischio
- Coordina andatura e gesti motori

- Partecipare a giochi motori
- Accettare di apparire e scomparire, nascondersi
- Accettare il contatto con gli amici (darsi la mano fare il trenino)
- Coordinare e controllare i propri movimenti

(5ANNI)

- Partecipare ai giochi motori
- Interpretare simboli per eseguire movimenti
- Muoversi rispettando regole e comandi
- Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco
- Consolidare le proprie capacità di movimento e di espressione

- Giochi liberi e con regole
- Giochi imitativi
- Semplici danze sapendo abbinare la musica al movimento
- Giochi e movimenti utilizzando palle, cerchi, corde, bastoni, materassi, foulard

- Osservazione costante dei bambini;
- Autovalutazione: grado di interesse di ogni bambino rispetto all'attività svolta attraverso un parametro di riferimento
Es.: 1) quanto ti è piaciuto da 1 a 10?
2) ti è piaciuto tanto o poco?
- Documentazione attraverso foto

UNITA' DIDATTICA DI APPRENDIMENTO : ACCOGLIENZA "A SCUOLA CON TOPO LINO" SEZ. C

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DESTINATARI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITA'	VERIFICA
<p>CAMPO PREVALENTE <u>"IL SE' E L'ALTRO"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. • Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari. • Riflette, si confronta ,discute con gli adulti e con gli altri bambini 	<p>BAMBINI DELLA SEZIONE DI QUATTRO ANNI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Scoprire e condividere regole e modi di stare insieme. • Sviluppare sentimenti di appartenenza al gruppo • Esprimere le proprie emozioni a livello verbale e non verbale • Collaborare con i compagni nelle diverse esperienze 	<ul style="list-style-type: none"> • Routine del mattino: cartellone delle presenze , circle time etc. • Presentazione del personaggio guida della storia: "A scuola con topo Lino" • A turno i bambini si presentano attraverso giochi ritmici: battere le mani, i piedi, schiocco delle dita • Canti e filastrocche 	<p>SI EFFETTUERANNO VERIFICHE PERIODICHE CON :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservazioni dei bambini • Criteri di valutazione concordati fra insegnanti

CAMPI TRASVERSALI:

“I DISCORSI E LE PAROLE”

- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.
-
- Ragiona sulla lingua, usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico
-
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni

- Ascoltare e comprendere narrazioni e filastrocche
- Riprodurre parole e semplici strutture linguistiche
- Riorganizzare le fasi di una storia
- Esprimere con il linguaggio bisogni, sentimenti e pensieri
- Conversazioni e commenti sulle attività

- Lettura della storia di topo Lino
- Conversazione per ripetere i protagonisti della storia, gli ambienti e i fatti
- Lettura e memorizzazione delle filastrocche inerenti il percorso

**“IMMAGINI SUONI E
COLORI”**

- Utilizza materiali, strumenti e tecniche espressive e creative
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno e la pittura

- Utilizzare diverse tecniche grafico-pittoriche
- Manipolare e trasformare materiali
- Riconoscere accostamenti e mescolanze di colori
- Piccoli moduli ritmici
- Drammatizzare una storia individuando travestimenti e oggetti di scena

- Costruire il personaggio della storia
- Costruire la casetta e gli ambienti con cartoncini
- Realizzazione di cartelloni con diverse tecniche quali: collage, pittura, pastelli, cere
- Ritaglio di carte
- Strappo di carta velina
- Soffio dei colori con le cannuce

CONOSCENZA DEL

MONDO:
OGGETTI, FENOMENI E
VIVENTI

- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi del loro cambiamento

- Manipolare materiali diversi utilizzando i sensi
- Raggruppare e seriare oggetti in base a osservazioni fatte o/a un criterio dato

- Esploriamo con i sensi
- Manipolazione di vari tipi di semi: mais, fagioli, legumi vari
- Gioco libero con i semi: travasi, raggruppamenti
- Incollare semi a seconda di certe caratteristiche

CONOSCENZA

<p><u>DELMONDO:</u> <u>NUMERO E SPAZIO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Confronta e valuta quantità, usa simboli per registrarle, esegue misurazioni <p><u>IL CORPO E IL MOVIMENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Prova piacere nel movimento, sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi • Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo e interagisce con gli altri nei giochi di movimento 		<ul style="list-style-type: none"> • ostrare curiosità per il numero e il suo significato in uso • onfrontare quantità <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di coordinazione globale • Saper aspettare il proprio turno • Potenziare la motricità fine • Esplorare e produrre movimenti diversi 	<ul style="list-style-type: none"> • Preparazione di pietanze inerenti la storia <ul style="list-style-type: none"> • Gioco “Nutriamo il topo Lino”: usiamo i numeri per indicare quanto cibo deve mangiare il topo Lino <ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori: Scappa topolino • Percorsi con materiali strutturati: panchine, cerchi, birilli • Gioco con la musica: imitare i topolini svelti e vivaci • Giochi cooperativi: lepri e volpi • Sedie musicali 	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--