

Istituto Comprensivo Statale “Adele Zara”

Via Marmolada 20, 30034 Oriago di Mira (Ve)

**SCUOLA DELL'INFANZIA STATALE “ITALO CALVINO”
ORIAGO**

ANNO SCOLASTICO 2016/17

PROGRAMMAZIONE DI PLESSO



SEZIONI A – B – C – D

La Scuola dell' Infanzia Italo Calvino è composta di 4 sezioni: 3 di età omogenea e una eterogenea di due età per un totale di 84 bambini tra cui numerosi di altre nazionalità ed un bambino diversamente abile.

Quest'anno le insegnanti hanno deciso di redigere una programmazione di Plesso comune basata su 3 unità di apprendimento:

- UDA con campo di esperienza prevalente “Il corpo ed il movimento”
- UDA con campo di esperienza prevalente “La conoscenza del mondo - ambito matematico
- UDA Progetto “A scuola di Guggenheim: Materia e materico”

In allegato a questa presentazione.

Ciascuna sezione poi in autonomia ha integrato con gli altri 3 campi di esperienza nelle proprie programmazioni.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE	OBIETTIVI E NUCLEI TEMATICI	CONTESTI E ATTIVITA'
---------------------------------	-----------------------------	----------------------

COMPETENZE		
<ul style="list-style-type: none"> • Piacere nel movimento/ sperimentazione di schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo • Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza. 	<p>Tutti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza del proprio corpo e riconoscere le sue potenzialità comunicative. • Strutturare lo schema corporeo Consolidare gli schemi posturali (flettere, stendere, ruotare..) • Consolidare gli schemi motori dinamici (camminare, saltare, correre..) • Rappresentare lo schema corporeo • Strutturare l'organizzazione spazio temporale • Collaborare in situazione di gioco strutturato e di gruppo. <p>Obiettivi 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare gli schemi motori (flettere , stendere). • Consolidare gli schemi motori dinamici • Sperimentare le potenzialità e i limiti del proprio corpo. • Controllare l'intensità di movimento. • Acquisire conoscenza e coscienza del proprio corpo. 	<p>Periodo : tutto l'anno</p> <p>Destinatari: alunni della sezione</p> <p>Tempi e spazi: una volta alla settimana, in salone con gli insegnanti in compresenza.</p> <p>Gioco a carattere psicomotorio:</p> <p>Imitazione di movimenti : gioco degli specchi</p> <p>Gioco di denominazione delle parti del corpo. "Il burattino": l'insegnante tira i fili invisibili del burattino (bambino) che deve tirare su o giù il segmento corporeo corrispondente.</p> <p>Percorsi 3 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • camminare seguendo una traccia sul pavimento • correre liberamente nello spazio • correre su richiesta • salire e scendere le scale da soli • strisciare seguendo un semplice percorso • muoversi in quadrupedia verso determinate direzioni (avanti, dietro...) • eseguire semplici saltelli • stare in equilibrio per pochi secondi su un piede solo • superare gli ostacoli di un percorso stabilito. • Giochi con la palla: lancio e presa • Giochi con la palla morbida: es. : tenere la palla sopra la testa, o bloccarla con un piede • Far rotolare la palla sul pavimento con una o più mani. • Giochi di imitazione • Camminare come...un gigante, un nano • Camminare con ... un cuscino in testa, un cucchiaio in bocca

	<p>Obiettivi 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare gli schemi motori (flettere, stendere..) • Consolidare gli schemi motori dinamici • Sperimentare le potenzialità i limiti del proprio corpo. • Controllare l'intensità di movimento. • Controllare movimenti e gesti, usare lo spazio consapevolmente. • Esplorare e gestire movimenti insieme a uno o più compagni. • camminare seguendo un percorso • correre entro spazi prefissati • strisciare con diverse parti del corpo (ventre, dorso, arti inferiori...) • saltellare su un piede solo • saltare superando un piccolo ostacolo • mantenere l'equilibrio camminando su una panca, un'asse, degli appoggi • arrampicarsi su strutture predisposte • afferrare la palla • lanciare la palla in un contenitore • muoversi combinando semplici 	<p>Percorsi 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi a coppie • “Il tandem”: In piedi, di fronte tenersi per le mani: correre sul posto armonizzando il moto delle gambe con quello delle braccia • “La bilancia”: In piedi, gambe divaricate, di fronte: tenersi le mani, in fuori, e compiere lentamente flessioni laterali del busto a dx e sx • “Cavallo e cavaliere” farsi portare in groppa dal compagno posto in quadrupedia; scambiarsi le parti • “L'albero e il taglialegna”: un bambino che imita l'albero è in posizioni diverse, mentre l'altro è il taglialegna che fingerà di tagliare prima i rami alti (braccia), poi il tronco; l'albero si abatterà al suolo; scambiarsi le parti. • Corsa a tre gambe: • “Ballerina” (da “Apprendimento motorio...” di A. Tatò - traccia10): condurre il compagno che cammina ad occhi bendati • Camminare con una parte del corpo a contatto con il compagno • • • Giochi a terne • “La slitta”: un bambino è sdraiato sul pavimento, supino; i compagni lo trascinano afferrandolo per le gambe. Si può fare anche una gara di velocità • “I tre gatti randagi”: Tre bambini si pongono in quadrupedia uno dietro l'altro; afferrando il compagno davanti per le caviglie con le mani, procedere lentamente e in sincronia • Giochi a piccoli gruppi (da “Apprendimento motorio...” di A.

	<p>schemi tra loro (correre-camminare-strisciare...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • verbalizzare e descrivere, anche graficamente, le proprie esperienze • imitare movimenti proposti dall'adulto e dai compagni • coordinare forme semplici di movimento con un coetaneo • elaborare simbolicamente le realtà attraverso semplici forme espressive di movimento • seguire le consegne nel corso di un gioco • fare un girotondo insieme ai compagni <p>Obiettivi 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • camminare verso direzioni differenti, secondo un'indicazione data • spostarsi lateralmente a destra e a sinistra rispetto un punto di riferimento • salire e scendere le scale con sicurezza • saltellare ritmicamente • procedere a saltelli su un piede solo • fare un semplice percorso a saltelli • superare degli ostacoli bassi • strisciare seguendo un percorso coordinando il movimento degli 	<p>Tatò)</p> <ul style="list-style-type: none"> • pause musicali), sulla musica, fermandosi in una forma di propria scelta. Ogni indicazioni della musica • "Sola andata" (traccia 12): esecuzione individuale, poi a piccoli gruppi; immaginare di essere un treno che parte dalla stazione, prende velocità, accelera, poi inizia a rallentare sino ad arrivare alla stazione successiva. • "Vagabondo" (traccia 14): muoversi in fila indiana <p>Percorsi 5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi con la palla: • con varianti più complicate: lanci, presa, palleggi, canestri.. • • Giochi di squadra e di abilità • • Salire su un ceppo, rimanere in equilibrio e scendere, oppure saltare in avanti e ricadere sui due piedi; • Camminare in uno spazio delimitato, largo inizialmente 20 cm., poi sempre più piccolo, poi sui ceppi • Correre liberamente; al segnale di stop fermarsi assumendo le posizioni indicate dall'ins.: su una gamba sola, sulla punta dei piedi, sui talloni, con una gamba fuori... • Camminare per la palestra sul cui pavimento sono cosparsi dei ceppi; al segnale fermarsi su un solo piede per 5 secondi; successivamente fermarsi con un piede su
--	---	--

	<p>arti</p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire la capovolta in avanti • lanciare ed afferrare la palla • fermare con i piedi e calciare una palla • orientarsi nello spazio • riconoscere la destra e la sinistra sul proprio corpo • eseguire percorsi motori utilizzando diversi schemi di movimento • imitare semplici sequenze motorie in successione corretta • interagire con i compagni coordinando i propri movimenti con i loro • rispettare le regole dei giochi collettivi • trasformare un percorso motorio in percorso simbolico e viceversa • disegnare le parti del corpo e denominarle • elaborare sequenze di movimento dotate di intenzionalità espressiva • muoversi nello spazio seguendo un ritmo 	<p>un ceppo</p> <ul style="list-style-type: none"> • In appoggio su due ceppi, imitare il sole: partire da posizione di massima raccolta e rizzarsi in piedi con braccia in fuori e poi in alto (il sole sorge), ritornare in massima raccolta (il sole tramonta); • Su un percorso predisposto con ceppi, passare sui ceppi senza appoggiare i piedi a terra; avanzare anche lateralmente; • Da un'altezza di circa 20/30 cm saltare su un materassino rigido ricadendo sui piedi e piegando un po' le gambe per cercare di rimanere in equilibrio; ripetere cercando di girare il corpo di 90° • Spostarsi su una panca: in quadrupedia, camminando, portando un oggetto (palla) in mano, camminando di lato, all'indietro, con un compagno di fianco... • Camminare su una panca a coppie, partendo dai due estremi e, quando ci si incontra, scambiarsi di posto senza scendere • A coppie, camminare tenendo ferma una pallina di spugna con la fronte. Ripetere camminando sulla panca • Costruire una struttura con panche, tavolini, scale, materassi...su cui arrampicarsi. Attraversare il "ponte nel modo che si desidera • "Cerchio magico": disegnare a terra due gruppi di 4 cerchi concentrici, distanziati tra loro da un passo; di fronte due squadre: ognuno dei componenti parte a turno e saltando su un piede solo deve raggiungere il centro e ritornare all'esterno senza calpestare le righe. Vince la squadra che finisce per prima e con meno penalità (appoggio dell'altro piede a terra) • "Gioco delle sedie": due gruppi e due sedie per gruppo. Parte un bambino per squadra che dovrà raggiungere un traguardo stabilito stando in piedi su di una sedia e spostando l'altra in avanti per proseguire • "I bravi camerieri": tenere con il palmo della mano preferita un piatto (in seguito una bottiglia) con sopra una pallina da ping-pong; farla ricadere dentro ad un contenitore dopo
--	--	---

		<p>aver eseguito un semplice percorso</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portare in equilibrio un sacchetto di stoffa (riempito con materiale leggero, es. riso) con diverse parti del corpo (sulla testa, sulla fronte..) e spostandosi in vario modo: strisciando sul ventre, sul dorso, seduti, in ginocchio...) anche a coppie
<p>Immagini, suoni colori Muoversi al ritmo dei suoni Rappresentare con il disegno l'esperienza vissuta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i tipi di ritmi • osservare le caratteristiche degli oggetti • riconoscere e rappresentare forme osservate nell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Battere ritmi diversi con il tamburello • Imitazione delle andature degli animali <p>Disegno delle attività svolte</p>
<p>Discorsi e le parole Esprimere stati d'animo e comunicare esperienze Usare terminologia adeguate al contesto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la produzione del lessico a partire dal contesto in cui ci si trova • Raccontare sensazioni emotive provate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborazione verbale dell'esperienza motoria. • Nominare le azioni corrette • Nominare gli attrezzi usati • Nominare le parti del corpo • Comunicare a parole le proprie emozioni. • Ripetere la giusta sequenza delle attività • Spiegare le regole del gioco
<p>Destinatari- tempi I bambini di 3-4-5 anni Tutto l'anno scolastico</p>		

campo d'esperienza prevalente: la conoscenza del mondo – ambito matematico – quantità e numeri

traguardi di sviluppo	destinatari - tempi	obiettivi di apprendimento	contesti e attività	verifica e valutazione
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare • identificare proprietà • confrontare e valutare quantità • familiarizzare con le strategie del contare 	<p style="text-align: center;"><u>3 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 mese per alcune proposte • tutto l'anno per le proposte che si inseriscono nelle attività di routine 	<p><u>processi lessicali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • usare la scansione linguistica come base del meccanismo dell'enumerare • sviluppare la fluidità verbale • denominare la sequenza numerica (almeno fino a 5) <p style="text-align: center;">-----</p> <p><u>processi semantici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • confrontare due insiemi rispetto alla quantità • associare verbalmente quantità a numeri <p style="text-align: center;">-----</p> <p><u>processi sintattici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • eseguire classificazioni in base a: qualità, funzione, dimensione 	<ul style="list-style-type: none"> • canti e filastrocche: accompagnare il ritmo con il corpo o strumenti musicali • denominare oggetti aumentando la velocità • canti e filastrocche con i numeri: "un elefante", "uno come il tuo nasino"... <p style="text-align: center;">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi con due insiemi di pochi-tanti: bambini, oggetti • contiamo: i bambini presenti, giocattoli, oggetti <p style="text-align: center;">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • da un insieme di oggetti selezioniamo: morbidi-duri, dello stesso colore, commestibili-non commestibili, grandi-piccoli 	<ul style="list-style-type: none"> • osservazione occasionale • osservazione sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici

campo d'esperienza prevalente: la conoscenza del mondo – ambito matematico quantità e numeri

traguardi di sviluppo	destinatari - tempi	obiettivi di apprendimento	contesti e attività	verifica e valutazione
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare • identificare proprietà • confrontare e valutare quantità, loro registrazione mediante simboli di misurazione con strumenti molto semplici • familiarizzare con le strategie del contare e operare con i numeri 	<p style="text-align: center;"><u>4 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 mese per alcune proposte • tutto l'anno per le proposte che si inseriscono nelle attività di routine 	<p><u>processi lessicali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere l'incremento numerico per aggiunta di una unità • associare alcuni simboli numerici alla corrispondente quantità <p style="text-align: center;">-----</p> <p><u>processi semantici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • intuire il concetto di unità • familiarizzare con le quantità attraverso l'incremento di una unità • riflettere concetto di uguaglianza numerica <p><u>processi sintattici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • distinguere un'unità dall'insieme degli elementi che la costituiscono 	<ul style="list-style-type: none"> • giochi con l'aggiunta di una unità: file (di oggetti, bambini) che si allungano aggiungendone uno • giochi con i simboli numerici 1,2,3: mettiamo il numero nell'insieme corrispondente; viceversa <p style="text-align: center;">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi con insiemi di oggetti: tanti-pochi-uno • giochi con quantità di oggetti (1-5) che variano per incremento di una unità • giochi con insiemi di oggetti della stessa quantità <p style="text-align: center;">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi di raggruppamenti di elementi: es.: perle-collana; tanti bambini-classe di bambini 	<ul style="list-style-type: none"> • osservazione occasionale • osservazione sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici

campo d'esperienza prevalente: la conoscenza del mondo – ambito matematico quantità e numeri

traguardi di sviluppo	destinatari - tempi	obiettivi di apprendimento	contesti e attività	verifica e valutazione
<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppare e ordinare • identificare proprietà • confrontare e valutare quantità, loro registrazione mediante simboli di misurazione con strumenti molto semplici • familiarizzare con le strategie del contare e operare con i numeri 	<p style="text-align: center;"><u>5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 mese per alcune proposte • tutto l'anno per le proposte che si inseriscono nelle attività di routine 	<p><u>processi lessicali</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • riflettere sul concetto di “numero” e “quantità” • consolidare il nome dei numeri • familiarizzare con la lettura di simboli numerici • associare simboli numerici alle quantità corrispondenti • familiarizzare con la scrittura di simboli numerici <p style="text-align: center;">-----</p> <p><u>processi semantici</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • familiarizzare con le quantità attraverso l'incremento di una unità • intuire il concetto di “zero” 	<ul style="list-style-type: none"> • intervista sui numeri: cos'è, chi li usa, a cosa servono, dove si trovano, quanti sono... • operazioni di conteggio: di materiali, di azioni (es: “regina reginella”), nel calendario • caccia ai numeri: a scuola, nel paese, in un insieme di simboli numerici e non • assegnamo cartellini con i simboli numerici ad insiemi di oggetti di quantità corrispondente, e viceversa • giochiamo a scrivere i numeri: liberamente, su modello, prima su spazi grandi, poi piccoli <p style="text-align: center;">-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • giochi con quantità di oggetti (1-5) che variano per incremento di una unità • giochi di comparazione tra insiemi pieni e vuoti • giochi di aggiunta e sottrazione di quantità da un insieme • giochi di problemi 	<ul style="list-style-type: none"> • osservazione occasionale • osservazione sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici

		<ul style="list-style-type: none"> familiarizzare con semplici operazioni numeriche familiarizzare con semplici problemi matematici <p>-----</p> <p><u>processi sintattici</u> familiarizzare con l'ordinalità</p>	<p>matematici, variando i contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> rappresentazione grafica delle operazioni e dei problemi <p>-----</p> <p>giochi con elementi disposti in modo ordinale nello spazio e nel tempo (es.: prendi il primo oggetto della fila; la squadra arrivata per seconda...)</p>	
--	--	--	---	--

campo d'esperienza prevalente: la conoscenza del mondo – Progetto Guggenheim: Materia e Materico

traguardi di sviluppo	destinatari - tempi	obiettivi di apprendimento	contesti e attività	verifica e valutazione
<ul style="list-style-type: none"> Il bambino raggruppa e ordina oggetti e 	<p>Bambini di 3,4,5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> 3 mesi: da Gennaio a 	<p>C.d.e. La conoscenza del mondo</p> <ul style="list-style-type: none"> Scoprire con i sensi le 	<ul style="list-style-type: none"> Raccolta del materiale del quotidiano 	<ul style="list-style-type: none"> osservazione occasionale

<p>materiali secondo criteri diversi,ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni,sentimenti 	<p>Marzo</p>	<p>proprietà dei materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le proprietà dei materiali:caratteristiche e comportamenti • Fare ipotesi plausibili sui comportamenti dei materiali • Sperimentare la trasformazione dei materiali • Ordinare per proprietà <p>C.d.e. Immagini suoni colori :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare tecniche pittoriche e non con l'utilizzo di materiali provenienti dalla realtà quotidiana • Esplorare tecniche espressive diverse • Operare scelte estetiche • Usare materiali e strumenti grafici per progetti individuali e comuni <p>C.d.e. I discorsi e le parole:</p> <ul style="list-style-type: none"> • -Descrivere esperienze, ipotesi, osservazioni, emozioni suscitati dalle opere d'arte <p>C.d.e. Il corpo e il movimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • -Vivere le esperienze attraverso il corpo 	<ul style="list-style-type: none"> • esplorazione dei materiali • Trasformazione di materiali attraverso diverse azioni(frantumazione aggiunta di acqua,cadute...) • Osservazione dei diversi comportamenti dei materiali • Rappresentazione grafica delle esperienze • Utilizzo dei materiali per realizzare prodotti grafici, pittorici, plastici • Osservazione delle opere d'arte • Realizzazione di un'opera originale con il materiale sperimentato • Conversazioni sulle esperienze, sulle osservazioni, sulle emozioni vissute • Giochi motori di imitazione 	<ul style="list-style-type: none"> • osservazione sistematica • registrazione e riproduzione delle conversazioni • foto • osservazione degli elaborati grafici
---	--------------	---	---	--

--	--	--	--	--