

UNITA' DIDATTICA DI APPRENDIMENTO: CAMPO DI ESPERIENZA "I DISCORSI E LE PAROLE"

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	DESTINATARI-TEMPI	OBIETTIVI E NUCLEI TEMATICI	CONTESTI E ATTIVITA'	VERIFICA E VALUTAZIONE
<p>SVILUPPARE LA PADRONANZA DELL'USO DELLA LINGUA ITALIANA E ARRICCHIRE IL PROPRIO LESSICO.</p> <p>- SVILUPPARE FIDUCIA E MOTIVAZIONE PER L'ESPRIMERE E IL COMUNICARE AGLI ALTRI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO VERBALE EMOZIONI, DOMANDE E PENSIERI.</p> <p>- ASCOLTARE E COMPRENDERE LA LETTURA DI STORIA, RACCONTARE, INVENTARE NARRAZIONI.</p> <p>- DIALOGARE, DISCUTERE, CHIEDERE SPIEGAZIONI E SPIEGARE.</p> <p>- FORMULARE IPOTESI SULLA LINGUA SCRITTA E SPERIMENTARE LE PRIME FORME DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA SCRITTURA, ANCHE UTILIZZANDO TECNOLOGIE.</p>	<p>- TRE ANNI</p> <p>- TUTTO L'ANNO</p>	<p><u>CONSAPEVOLEZZA TESTUALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • USARE UN LESSICO ADEGUATO: DARE NOMI, AD OGGETTI, PERSONE, SPAZI. • STRUTTURARE IN MODO CORRETTO ED ARTICOLATO UNA FRASE. • COMUNICARE ESPERIENZE PERSONALI, EMOZIONI. • INTERVENIRE IN UNA CONVERSAZIONE A TEMA, ESPRIMENDO LE PROPRIE IDEE ED ESPERIENZE. • RACCONTARE UNA STORIA, INDIVIDUARNE GLI ELEMENTI ESSENZIALI, RIELABORARNE I CONTENUTI. • DIALOGARE, DISCUTERE NEL GRUPPO. • ACCOMPAGNARE CON GESTI E MOVIMENTI UNA NARRAZIONE ASCOLTATA. 	<ul style="list-style-type: none"> • NEL CERCHIO DEL MATTINO: RIPETIZIONE DEI NOMI, SCANSIONE SILLABICA DEL NOME. • ATTIVITÀ DI ROUTINE: RIPETIZIONE DEI NOMI PRECISI DEL CALENDARIO, APPELLO... • CONVERSAZIONI E GIOCHI SU: NOMI DEI COMPAGNI E FAMILIARI, GIOCATTOLI E STORIE PREFERITE. • SCOPERTA DELLA SCUOLA: LUOGHI, PERSONE, OGGETTI; SCOPERTA DELLA CLASSE. • CANTI E FILASTROCCHE CON IMITAZIONE DEI GESTI E RIPETIZIONE DEI SUONI ONOMATOPEICI • CONVERSAZIONI E RIFLESSIONI SU TEMI SPONTANEI DEI BAMBINI O GUIDATI, CON POSSIBILITÀ DI ESPRIMERE IL PROPRIO PUNTO DI VISTA. <p><u>CONSAPEVOLEZZA TESTUALE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • RACCONTO E ASCOLTO DI BREVI E SEMPLICI STORIE, IN FORMA LABORATORIALE, CON CADENZA SETTIMANALE NELLA GIORNATA DI MERCOLEDÌ, A PICCOLI GRUPPI DI 11 BAMBINI; TESTI SEMPLICI COME QUELLI DI ALTAN : "L'ELEFANTINO BIANCO, IL PINGUINO NINO ETC. • DRAMMATIZZAZIONE CON MARIONETTE, CON O SENZA ILLUSTRAZIONI, • INDIVIDUAZIONE DEI PERSONAGGI DELLA STORIA ATTRAVERSO LA CONVERSAZIONE • ASCOLTO DI TESTI NARRATIVI PIÙ 	<ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE E SISTEMATICA RIGUARDANTE LA LINGUA ITALIANA: • RIPRODUZIONE CORRETTA DEI FONEMI • RIPRODUZIONE CORRETTA DEI FONEMI, DELLE SILLABE E DELLE PAROLE; • ARRICCHIMENTO DEL PROPRIO VOCABOLARIO; • LESSICO APPROPRIATO; • COSTRUZIONE DELLA FRASE. • REGISTRAZIONE DELLE CONVERSAZIONI • FOTO

	GENNAIO-MAGGIO		<p>COMPLESSI AD ES. "I TRE PORCELLINI": INDIVIDUAZIONE DEI PERSONAGGI DELLA STORIA; CONVERSAZIONE SULLA SEQUENZA DEI FATTI.</p> <ul style="list-style-type: none"> • RIPETERE I FATTI NELLA GIUSTA SEQUENZA E DARE IL NOME CORRETTO A PERSONAGGI E LUOGHI. • GIOCHI DI MEMORY CON I PERSONAGGI DELLA STORIA • RICOSTRUZIONE DELLE IMMAGINI DEI PERSONAGGI DELLA STORIA COME UN PUZZLE. 	
		<p><u>CONSAPEVOLEZZA FONOLOGICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • AUMENTARE LA PRODUZIONE DI FONEMI • MIGLIORARE LA PERCEZIONE ACUSTICA DEL FONEMA. • PRODURRE FONEMI CORRETTI ALL'INTERNO DELLE PAROLE • UTILIZZARE LA LINGUA IN TUTTE LE SUE FUNZIONI E NELLE FORME NECESSARIE PER ESPRIMERSI E COMUNICARE NEI DIVERSI CAMPI DI ESPERIENZA. • USARE UN LESSICO ADEGUATO. • STRUTTURARE IN MODO CORRETTO ED ARTICOLATO UNA FRASE. <p>IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • ESPRIMERSI CON IL CORPO PER DRAMMATIZZARE I RACCONTI. 	<p><u>CONSAPEVOLEZZA FONOLOGICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ESERCIZI DI GINNASTICA FONO ARTICOLATORIA GLOBALI E SPECIFICI DEI FONEMI. • ESERCIZI DI RESPIRAZIONE (SOFFIARE CON LA CANNUCCIA, SOFFIARE IN MODO BRUSCO O CONTINUATO.) • ESERCIZI CON LA LINGUA (MOVIMENTI DELLA LINGUA, SCHIOCCHI) • ESERCIZI DI RAFFORZAMENTO DELLA MUSCOLATURA MIMICA E DELLE LABBRA • ESERCIZI ALLO SPECCHIO • GIOCHI CANTATI • FILASTROCCHIE <ul style="list-style-type: none"> • ATTIVITÀ MOTORIE CON PERCORSI CHE RICHIAMANO I CONTENUTI DELLE STORIE. 	

UNITA' DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO – AMBITO MATEMATICO – QUANTITÀ E NUMERI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI E TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITA'	VERIFICA E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • RAGGRUPPARE E ORDINARE • IDENTIFICARE PROPRIETÀ • CONFRONTARE E VALUTARE QUANTITÀ • FAMILIARIZZARE CON LE STRATEGIE DEL CONTARE 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 ANNI <p>FEBBRAIO-MARZO</p>	<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><u>PROCESSI SEMANTICI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • CONFRONTARE DUE INSIEMI RISPETTO ALLA QUANTITÀ • ASSOCIARE VERBALMENTE QUANTITÀ A NUMERI • <p><u>PROCESSI SINTATTICI</u></p> <p>ESEGUIRE CLASSIFICAZIONI IN BASE A: QUALITÀ, FUNZIONE, DIMENSIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • DENOMINARE OGGETTI AUMENTANDO LA VELOCITÀ • CANTI E FILASTROCCHIE CON I NUMERI: “UN ELEFANTE”, “UNO COME IL TUO NASINO”, “5 SALSICCE.. ... • GIOCHI CON DUE INSIEMI DI POCHI-TANTI: <ul style="list-style-type: none"> - SCEGLIERE LA CASSETTA DEGLI ATTREZZI DEI PORCELLINI CON TANTI O POCHI ATTREZZI - PRENDERE IL CESTINO INDICATO DA UN'IMMAGINE (TANTI/POCHI), POI INDICATO VERBALMENTE • CONTIAMO: I PERSONAGGI DELLA STORIA (BURATTINI); GLI OGGETTI DEL CESTINO (REALI: MARTELLO, PINZA, SPAGO..) • DALL' INSIEME DI ELEMENTI E PERSONAGGI DELLA STORIA SELEZIONIAMO LE IMMAGINI DI: <ul style="list-style-type: none"> - ATTREZZI/STRUMENTI - PERSONE/ANIMALI <p>- APPARTENENTI/NON</p>	<p><u>STRUMENTI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE • OSSERVAZIONE SISTEMATICA • REGISTRAZIONE E RIPRODUZIONE DELLE CONVERSAZIONI • FOTO • OSSERVAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI <p><u>INDICATORI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • DISTINGUE UN INSIEME DI “TANTI” DA UNO DI “POCHI” ELEMENTI • ESEGUE CORRETTAMENTE IL CONTEGGIO DI OGGETTI, FINO A 5 • RAGGRUPPA ELEMENTI DELLA STESSA CATEGORIA

**UNITA' DIDATTICA DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA PREVALENTE: LA CONOSCENZA DEL MONDO –
 AMBITO MATEMATICO: “SPAZIO E FORME”**

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITA'	VERIFICA E VALUTAZIONE
<ul style="list-style-type: none"> • INDIVIDUARE NELLO SPAZIO SÉ STESSI, OGGETTI, PERSONE • RICONOSCERE FORME 	<p>3 ANNI</p> <p>FEBBRAIO-MARZO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • COLLOCARE NELLO SPAZIO OGGETTI O PERSONE, SU INDICAZIONE • RAPPRESENTARE GRAFICAMENTE ALCUNE TAPPE DI UN PERCORSO <p>CORPO E MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • ESEGUIRE UN PERCORSO RISPETTANDO LE TAPPE E LE INDICAZIONI TOPOLOGICHE 	<ul style="list-style-type: none"> • ESECUZIONE DI PERCORSI RELATIVI ALLA FIABA “I TRE PORCELLINI”: <ul style="list-style-type: none"> ○ INTERNI ALL’AULA CON PUPAZZETTI ○ IN DIVERSI AMBIENTI DELLA SCUOLA DRAMMATIZZANDO • RAPPRESENTAZIONE TRIDIMENSIONALE DELLE CASE ATTRAVERSO I BLOCCHI MORBIDI DELLA PSICOMOTRICITÀ: INDIVIDUANDO DUE FORME TRIANGOLO E QUADRATO. • RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DEI PERCORSI : DAL CESPUGLIO DEL LUPO ALLA CASA DEI PORCELLINI. • STAFFETTE CON VARI OSTACOLI 	<ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE • OSSERVAZIONE SISTEMATICA • REGISTRAZIONE E RIPRODUZIONE DELLE CONVERSAZIONI • FOTO • OSSERVAZIONE DEGLI ELABORATI GRAFICI • DISTINGUE LA FORMA QUADRATA DAL TRIANGOLO. • COLLOCARE CORRETTAMENTE NELLO SPAZIO DEL FOGLIO

**UNITÀ' DI APPRENDIMENTO CAMPO ESPERIENZA PREVALENTE: "LA CONOSCENZA DEL MONDO" – AMBITO SCIENTIFICO
MATERIA E MATERIALI**

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI – ATTIVITA'	VERIFICA E VALUTAZIONE
<p>INDIVIDUARE LE TRASFORMAZIONI NATURALI</p> <p>OSSERVARE I MATERIALI E LE LORO TRASFORMAZIONI SULLA BASE DI CRITERI O IPOTESI, CON ATTENZIONE.</p> <p>SVILUPPARE CURIOSITÀ, CAPACITÀ ESPLORATIVE, PORRE DOMANDE, DISCUTERE.</p>	<p>3 ANNI</p> <p>DA GENNAIO</p>	<p><u>LA CONOSCENZA DEL MONDO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • OSSERVARE ED ESPLORARE ATTRAVERSO L'USO DI VARI SENSI • RICONOSCERE CARATTERISTICHE E PROPRIETÀ DEI MATERIALI • ORDINARE PER PROPRIETÀ • SPERIMENTARE TRASFORMAZIONI DI MATERIALI <p><u>I DISCORSI E LE PAROLE</u></p> <p>- DESCRIVERE, SPIEGARE LE ESPERIENZE</p> <p><u>IMMAGINI, SUONI, COLORI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • UTILIZZARE MATERIALI DIVERSI IN MODO CREATIVO • ESPRIMERSI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO ICONICO-PLASTICO <p><u>IL CORPO E IL MOVIMENTO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • SPERIMENTARE LA COMUNICAZIONE NON VERBALE, ATTRAVERSO IL GESTO E IL MOVIMENTO 	<ul style="list-style-type: none"> • LETTURA E ASCOLTO DELLA STORIA "A CACCIA DELL'ORSO". • PERCORSO TATTILE: A PIEDI NUDI SI CAMMINA DENTRO A DELLE VASCHETTE E SUL PAVIMENTO PER SPERIMENTARE GLI ELEMENTI NATURALI NARRATI NELLA STORIA(A PIEDI NUDI SUL PRATO, IN UNA VASCHETTA RICREIAMO IL FANGO ETC, CAMMINIAMO NELL' ACQUA ETC..). • IN SEZIONE OSSERVAZIONE E MANIPOLAZIONE DEGLI ELEMENTI UTILIZZATI NEL PERCORSO ATTRAVERSO IL TATTO E LA VISTA. • USO DI MATERIALI E STRUMENTI: SETACCIAMENTI E TRAVASI. • TRASFORMAZIONE DEGLI ELEMENTI AD ES. AGGIUNTA DI ACQUA ALLA TERRA, E ANCHE AL RESTO DEGLI ELEMENTI CON OSSERVAZIONE DEI DIVERSI COMPORTAMENTI. • VERBALIZZAZIONE DELLE OSSERVAZIONI ATTRAVERSO L'ATTENZIONE E LA RICERCA DI PAROLE APPROPRIATE PER DESCRIVERE CARATTERISTICHE, PROPRIETÀ E SENSAZIONI PERSONALI • UTILIZZO DEI MATERIALI PER REALIZZARE PRODOTTI GRAFICI, PITTORICI, PLASTICI • SPERIMENTARE LA COMUNICAZIONE NON VERBALE, ATTRAVERSO IL GESTO E IL MOVIMENTO • GIOCHI MOTORI DI IMITAZIONE DEI PERSONAGGI DELLA STORIA NEI DIVERSI AMBIENTI NATURALI. 	<ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE OCCASIONALE • OSSERVAZIONE SISTEMATICA • REGISTRAZIONE E RIPRODUZIONE DELLE CONVERSAZIONI E FOTO

UNITÀ DIDATTICA DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI E NUCLEI TEMATICI	CONTESTI E ATTIVITA'
<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 • AFFINARE LA COORDINAZIONE OCULO-MANUALE, SVILUPPARE LA SCIOLTEZZA DELL'USO DELLA MANO 	<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: IMITAZIONE DI MOVIMENTI GIOCO DEGLI SPECCHI 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"> • IMITAZIONE DI EMOZIONI E STATI D'ANIMO DEI PERSONAGGI DELLA STORIA DEI "TRE PORCELLINI" ATTRAVERSO: MIMICA FACCIALE, ANDATURE • GIOCO MOTORIO CON L'AMBIENTAZIONE DEL BOSCO E LE CASSETTE DEI PORCELLINI: NASCONDINO E INSEGUIMENTO DA PARTE DEL LUPO • GIOCHI: MANIPOLAZIONE DI VARI MATERIALI (BASTONCINI DI LEGNO E ERBA , PAGLIA ,SASSI)PER RAPPRESENTARE LE CASSETTE DEI TRE PORCELLINI. • 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 PIU MANI. • GIOCHI DI IMITAZIONE • CAMMINARE COME...UN GIGANTE, UN NANO • CAMMINARE CON ... UN CUSCINO IN TESTA, UN CUCCHIAIO IN BOCCA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: IMMAGINI, SUONI, COLORI

TRAGUARDI DI SVILUPPO	DESTINATARI - TEMPI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONTESTI E ATTIVITÀ'	VERIFICA
<p><u>SUONI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • SCOPRI IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DI PERCEZIONE E PRODUZIONE MUSICALE UTILIZZANDO VOCE CORPO E OGGETTI <p><u>ARTE-IMMAGINI-COLORI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • IL BAMBINO ESPLORA IL MONDO CIRCOSTANTE ATTRAVERSO ESPERIENZE SENSORIALI CHE LO AIUTANO A PRODURRE IMMAGINI VISIVE SEMPLICI DELL'AMBITO NATURALE • IL BAMBINO RIELABORA IN MANIERA PERSONALE OPERE D'ARTE COGLIENDO GLI ELEMENTI CARATTERIZZANTI E RIUTILIZZANDOLI IN MANIERA PERSONALE. 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 ANNI • TUTTO L'ANNO 	<ul style="list-style-type: none"> • ESPLORA I MATERIALI CHE HA A DISPOSIZIONE E SA UTILIZZARLI CON CREATIVITÀ • UTILIZZA STRUMENTI RITMICI • ACCOMPAGNA CON GLI STRUMENTI ALCUNI MOVIMENTI • RIPRODUCE SEMPLICI BATTUTE RITMICHE CON MANI E PIEDI • DISTINGUE SUONI E RUMORI DELL'AMBIENTE • MEMORIZZA POESIE E CANTI • SEGUE SPETTACOLI PER BAMBINI MANTENENDO L'ATTENZIONE PER BREVI PERIODI • SPERIMENTA CON LA MUSICA RILASSAMENTO E BENESSERE • COMUNICA ED ESPRIME EMOZIONI • SAPER RICONOSCERE E UTILIZZARE ALCUNI MATERIALI E STRUMENTI • SAPER UTILIZZARE TECNICHE, GRAFICO-PITTORICHE, PLASTICHE DIVERSE • SAPER VERBALIZZARE LE PROPRIE RAPPRESENTAZIONI GRAFICHE • SAPER RIPRODURRE SEGNI E SEMPLICI FORME • SPERIMENTARE SPAZI DELIMITATI IN UNA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA 	<ul style="list-style-type: none"> • RIPRODUZIONE DEI SUONI/RUMORI CON STRUMENTI E VOCE • ASCOLTO DI BRANI MUSICALI • ASCOLTO DI MUSICHE RILASSANTI • VISIONE DI SPETTACOLI A TEATRO, DVD, TV • UTILIZZO DI MATERIALI DIVERSI: PASTELLI, CERE, TEMPERE, ACQUERELLI, COLORI A DITA; PENNELLI, SPUGNE, MANI, PIEDI, RULLI • REALIZZAZIONE DI CARTELLONI DI GRUPPO • LETTURA E OSSERVAZIONE DI LIBRI INERENTI AL COLORE COME: "IL MIO PRIMO LIBRO DEI COLORI" DI CARLE E "IL GRANDE LIBRO DEI COLORI" DI MILA BOUTAN. • UTILIZZO DI FOGLI IN FORMATO A3 DA COLORARE CON LE PENNELLESSE E I COLORI PRIMARI. • PREPARAZIONE DI PASTA DI SALE COLORATA. • GIOCHI DI CORRISPONDENZA DI COLORI: AD ES. UTILIZZANDO LE SCATOLE DELLE UOVA QUEST'ULTIME VENGONO DIPINTE DI TRE COLORI E OGNI BAMBINO O A PICCOLI GRUPPI DEVE METTERE UNA PERLINA COLORATA IN CORRISPONDENZA DELLA SCATOLA COLORATA. • GIOCO "A CACCIA DI COLORI": TROVA LE COSE BLU, TROVA LE COSE GIALLE ETC. 	<ul style="list-style-type: none"> • OSSERVAZIONE SISTEMATICA ED OCCASIONALE. • REGISTRAZIONE DELLE CONVERSAZIONI E DELLE PRODUZIONI SONORE • VIDEO E FOTO