



SCUOLA DELL'INFANZIA "ITALO CALVINO"

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

tel. 041 428662

DOCENTI:

Artusi Roberta, Duso Dorina, Geranio Margaret, Semenzato Annamaria, Semenzato Elena, Zuin Chiara

Docente di religione: Franceschini Luana

Docente di potenziamento: Di Noia Silvia

Docente di sostegno: Michelin Roberta

SEZIONI:

La Scuola dell'Infanzia Italo Calvino è organizzata in 3 sezioni di età omogenea:

- 1) Sezione A (Farfalle) - 3 anni
- 2) Sezione B (Scoiattoli) - 4 anni
- 3) Sezione C (Leprotti) - 5 anni

GIORNATA TIPO:

- Ore 8.00-9.00 Accoglienza
- Ore 9.10-9.20 Merenda
- Ore 9.30-10.00 Attività di routine
- Ore 10.00-12.00 Attività didattica
- Ore 12.15-13.00 Pranzo
- Ore 13.00-13.45 Attività libera
- Ore 13.50-15.20 Attività didattica
- Ore 15.20-15.30 Merenda
- Ore 15.30-16.00 Uscita

UNITÀ DIDATTICHE E PROGETTI 2021/2022

TITOLO	FASCIA D'ETA'	CONTENUTO
<i>"Raccontami una storia"</i> UDA annuale	3,4,5 anni Tutto l'anno scolastico	Unità didattica annuale che mira a sviluppare competenze linguistiche, espressivo-motorie, relazionali e le autonomie personali proponendo narrazioni e storie per guidare gli obiettivi prefissati.
<i>"A come Accoglienza"</i> UDA bimestrale	3,4,5 anni Da settembre a ottobre	Accoglienza e inserimento per le tre fasce d'età della scuola dell'infanzia
<i>"Il Kamishibai"</i> UDA di lettura e ascolto	3,4,5 anni Tutto l'anno scolastico	Unità didattica annuale finalizzata al rinforzo della capacità di attenzione; la capacità di comprendere e utilizzare messaggi verbali; la canalizzazione delle emozioni attraverso lo sviluppo del linguaggio
<i>"Giochiamo con le parole"</i> UDA Attività Alternativa	3,4,5 anni che non aderiscono a IRC Tutto l'anno scolastico	Progetto alternativo alla religione cattolica per sviluppare competenze linguistiche di base e di socializzazione.
<i>"Amico Libro"</i> Progetto biblioteca	3,4,5 anni Da novembre a maggio	Progetto dedicato al piacere delle lettura, al corretto utilizzo del libro con il prestito settimanale e al rispetto delle regole in biblioteca.
<i>Linguistico motorio</i> Progetto trimestrale	5 anni Da gennaio a marzo 2022	Giochi motori ed espressivi per padroneggiare competenze motorie e linguistiche e capacità di ascolto (segni-spazio e orientamento)
<i>"Mani in terra"</i> Progetto Creta	3,4,5 anni Da marzo a maggio	Progetto che, attraverso l'utilizzo della creta, mira a sviluppare e affinare competenze senso-motorie,

PROGRAMMAZIONE ANNUALE

La programmazione annuale del plesso "I. Calvino" per l'anno scolastico 2021/22, si intitola: "Raccontami una storia".

L'esperienza della lettura a scuola, è importante affinché i libri entrino in modo piacevole e accattivante nella vita del bambino e consolidino in lui, l'amore per i libri da sfogliare, da soli o in compagnia dell'adulto, in un momento in cui la trasmissione del sapere è prevalentemente di tipo tecnologico.

Inoltre le narrazioni sono un ambiente di apprendimento fondamentale: attraverso di esse viene catturata in modo naturale l'attenzione dei bambini; agganciandosi al loro pensiero magico permettono lo sviluppo delle competenze in tutti gli ambiti.

Il percorso formativo ed evolutivo del bambino, verrà promosso attraverso lo sviluppo di obiettivi specifici che favoriranno il consolidamento delle competenze relazionali, motorie, linguistiche e di autonomia.

"RACCONTAMI UNA STORIA"

COMPETENZA EUROPEA	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI	ABILITA'	CONOSCENZE	ATTIVITA'
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino ascolta e comprende narrazioni - Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati - Racconta e inventa storie - Chiede e offre spiegazioni - Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni - Usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. 	<p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mantenere l'attenzione durante la lettura - leggere immagini - distinguere fonemi - pronunciare i fonemi - distinguere parole - formulare frasi appropriate per forma e struttura linguistica - comunicare esperienze, emozioni - dialogare, discutere nel gruppo in modo adeguato al contesto - raccontare una storia - trovare rime ed assonanze - provare interesse per il segno e la scrittura 	<p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nomi di oggetti, persone, spazi - le principali funzioni della lingua italiana - i principali connettivi logici - le funzioni del codice scritto 	<p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Racconti : Colori primari - utilizzo di album illustrati quali: Il mago dei colori (Babalibri - 2002) Maestro Lupo insegna i colori (N. Costa Emme Edizioni 2003), Colori (H. Tullet - F. C. Panini - 2017) Orso Buco! (Minibombo - 2020) Lucy e il filo dell'amicizia (Terre di Mezzo-2018) Il meraviglioso mondo dei colori (Grimaudo-2013) - Testo "....."; osservazione delle immagini - Ripetiamo alcune parole del testo - Scomposizione in sillabe, "pezzi" di parole <p><u>4 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Invenzione di semplici storie -Discussioni e conversazioni di gruppo -Giochiamo a cambiare le storie -Suoni onomatopeici e parole corrispondenti (lettura del libro "Andiamo a caccia dell'orso) -Giochiamo con la storia: diamo un nome a.. -Parlare senza parole(gioco del mimo) <p><u>4-5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Lettura di storie e comprensione del testo; - Riconoscimento delle parti di una storia -Giochi di rime e filastrocche -Giochi di arricchimento del vocabolario <p><u>5 ANNI</u></p>

				<p>-Lettura della storia "Hansel e Gretel": personaggi e ambienti</p> <p>-Giochi di suoni e di voce: scoperta dei fonemi iniziali e finali di parola.</p> <p>-Giochi inerenti a: i suoni delle parole; parole lunghe/corte; sillabe e fonemi.</p> <p>- Uso del libro "Prime competenze di letto-scrittura" Ed. Erickson</p> <p>- Conversazione sulla lingua scritta e riconoscimento del codice scritto.</p> <p>-Giochi di associazione fra parole lette e parole scritte.</p> <p>-Metacognizione sulla letto-scrittura: conversazioni sulle abilità per leggere e scrivere</p>
<p>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA</p>	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, - Confronta e valuta quantità; -Utilizza simboli per registrarle - Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri - Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata - Colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana - riferisce eventi del passato - Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc. - Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. - Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. 	<p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - raggruppare secondo criteri - ordinare secondo criteri - operare corrispondenze uno a uno - individuare analogie e differenze tra persone, oggetti, fenomeni - quantificare - confrontare quantità - enumerare in avanti e indietro - riconoscere alcuni numeri in codice arabo - associare simbolo numerico a quantità e viceversa - utilizzare simboli per registrare quantità - risolvere semplici problemi matematici - esplorare lo spazio - rappresentare lo spazio - eseguire percorsi - leggere mappe - costruire modelli e plastici - rappresentare percorsi in forma bidimensionale - progettare forme, oggetti - utilizzare correttamente lo spazio del foglio - osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi - porre domande sulle cose e la natura - formulare ipotesi e previsioni - fornire spiegazioni 	<p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - simboli - simbolo numerico - il nome dei numeri - un primo concetto di quantità attraverso l'incremento di unità - il concetto di "0" - concetti spaziali e topologici - il concetto di forma - alcune forme geometriche - strumenti e tecniche di misurazione - i ritmi della giornata - i giorni della settimana - le stagioni - alcuni elementi naturali dell'ambiente esterno 	<p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi di riconoscimento di un colore in un insieme - Giochi di raggruppamento di oggetti secondo il criterio del colore - Corrispondenza di colori: "Ogni colore nella sua casa" - Giochi di quantità: tanti-pochi; uno-tanti; di più-di meno - Esplorazione dei 3 colori attraverso gli alimenti: frutta e verdura di stagione... - Esplorazione tattile di materiali diversi: giornali, stoffe, reti, carte e cartoni, bottoni... - Concetti topologici e spaziali: sopra-sotto; dentro-fuori; <p><u>3-4 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Costruzione di un calendario mensile collocando le rilevazioni meteorologiche giornaliere -Costruzione di un calendario con la scansione della giornata e della settimana <p><u>4 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Raggruppamento di oggetti in base al numero dato partendo dallo 0 -Giochi con i numeri: domino... -Attraverso la lettura della storia di "Riccioli d'oro ei tre orsi" scoperta dei concetti spaziali e topologici: piccolo, medio e grande; alto e basso;sopra e sotto... -Giochi con le forme: individuare dei semplici oggetti e formulare ipotesi -Costruzione di percorsi con i giochi a disposizione -Costruzione di tabelle e uso di simboli per il calendario delle presenze settimanale e mensili <p><u>5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Intervista sui numeri: cosa sono, chi li usa, a cosa servono, dove si trovano e quanti sono...la lista della spesa -Operazioni di conteggio: di materiali, di azioni(Regina reginella), nel calendario, - Caccia ai numeri: a scuola, nel paese, in un insieme di simboli numerici e non. - Assegnamo cartellini con i numeri ad insieme di oggetti con quantità corrispondenti e viceversa.

				<ul style="list-style-type: none"> -Giochiamo a scrivere i numeri: liberamente, su modello -Giochi con quantità di oggetti 1/10 -Giochi di comparazione, addizione, sottrazione da un insieme -Giochi con elemento disposto in modo ordinale nello spazio e nel tempo - Storia di "Hansel e Grete!": attività matematiche inerenti alla trama: realizzazione di caramelle di pasta di sale, costruzione della casa con materiale vario; corrispondenza/confronto delle quantità. - gioco di riconoscimento delle forme geometriche con l'uso dei blocchi logici - giochi di costruzione di una figura con i blocchi logici. -giochi di categorizzazione secondo un criterio. - costruzione di oggetti tridimensionali con materiale da riciclo (scatole, bottiglie, tappi..)
<p>COMPETENZA PERSONALE. SOCIALE E CAPACITÀ' DI IMPARARE AD IMPARARE</p>	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega - Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti - Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive - Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... - Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati - Motiva le proprie scelte - Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni 	<p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto - utilizzare ed esplicitare semplici strategie di memorizzazione - utilizzare ed esplicitare semplici strategie di concentrazione - esplicitare le proprie abilità e difficoltà - individuare collegamenti tra informazioni contenute in testi o filmati con conoscenze già possedute 	<p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - strategie di memorizzazione - strategie di concentrazione 	<p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di pannelli per illustrare la routine scolastica facendo corrispondere simboli convenzionali ad azioni, persone, tempi. - Partendo da un'esperienza svolta illustrazione le varie fasi e verbalizzare (es. pasta di sale) - Filastrocche e canzoni per memorizzare elenchi. <p><u>4 ANNI- 5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Rime e filastrocche per memorizzare: numeri giorni della settimana, dita della mano... -Costruzione di cartelloni per illustrare i turni, usando i contrassegni - Uso quotidiano del cartellone del calendario con i relativi incarichi, conteggio delle presenze, e rilevazione del tempo metereologico. - Ripetizione di filastrocche finalizzate alla concentrazione prima delle attività (Tiramolla).

<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</p>	<p>IL SÉ' E L'ALTRO TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato - Comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, sulla giustizia. - Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. - Collabora e partecipa alle attività collettive 	<p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - vivere serenamente il tempo scuola - riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli. - portare a termine compiti e attività in autonomia - controllare l'aggressività fisica - aspettare la soddisfazione della propria richiesta - esprimere verbalmente emozioni e sentimenti - rispettare le regole condivise nel gruppo - scambiare giochi e materiali - collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune 	<p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gruppi sociali a cui appartiene: famiglia, scuola, vicinato - giochi e materiali della scuola e loro corretto utilizzo - significato della regola - poche e semplici regole della scuola 	<p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di cartelloni per illustrare le diverse persone presenti nella scuola e verbalizzare - Giochi di gruppo su alcune regole di convivenza <p><u>4-5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Conversazioni sulle regole che aiutano a vivere meglio in classe e a scuola - Attività individuali e di squadra per contenere l'aggressività - Giochi da tavolo per aiutare i bambini a rispettare turni e regole - lettura di storie con il libro "il linguaggio delle emozioni" a cura di Barbara Franco Edizioni Gribaudo - scoprire le emozioni attraverso le espressioni del viso - gestione del conflitto attraverso l'uso del gomito. - Lettura del libro " Il piccolo libro della gentilezza" di F. Pirrone Ed. Clavis
<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p>	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino prende iniziative di gioco e di lavoro - Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza - Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità - Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco 	<p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formulare proposte di lavoro, di gioco - formulare ipotesi di soluzione a problemi - sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti - organizzare dati su schemi e tabelle - collaborare e partecipare ad attività collettive 	<p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le fasi di una semplice procedura 	<p><u>3-4-5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Discussioni su problemi sorti in sezione, ipotesi di possibili soluzioni (problem solving; metodo "Litigare bene")
<p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI</p>	<p>IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI SUONI COLORI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...) - Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. - Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. - Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. - Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale 	<p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> - esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale - usare modi diversi per stendere il colore - utilizzare i diversi materiali per rappresentare - impugnare differenti strumenti - ritagliare - leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti - scegliere materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere - esprimersi e comunicare attraverso il disegno - seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...) - esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale - percepire discriminare rumori, suoni dell'ambiente e del corpo - utilizzare voce, corpo e oggetti per produzioni sonore - partecipare attivamente alle proposte 	<p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> - diverse tecniche espressive - il gioco simbolico - alcuni elementi di comprensione di opere musicali e/o artistiche - la differenza suoni-rumori - il proprio corpo - regole di giochi motori 	<p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pittura di grandi fogli con materiali e strumenti diversi: tempera, gessi, colori ad olio, pastelli; mani, pennelli, rulli, spugne, tamponi, spazzole, cannuce, biglie, spazzolini - Tecniche di uso del colore: frottage, collage, soffio, strappo - Uso di colori alimentari o pigmenti di polvere di pittura (solo i 3 colori primari) - Realizzazione di un libro di un certo formato per ogni colore analizzato - Riproduzione di segni: punto; linea orizzontale e verticale - Giochi motori con l'utilizzo di musiche attinenti alla proposta - Ascolto di brani musicali - Movimenti a ritmo di musica - Giochi simbolici - Canto corale <p><u>4 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazione delle storie lette a scuola su grandi fogli usando diverse tecniche

	<p>per codificare i suoni percepiti e riprodurli</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vive pienamente la propria corporeità - Prova piacere nel movimento - Sperimenta schemi posturali e motori in giochi individuali e di gruppo - Controlla l'esecuzione del gesto - Valuta il rischio - Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<p>canore</p> <ul style="list-style-type: none"> - produrre semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati. - padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base - coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi - coordinarsi con altri nei giochi di gruppo - controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi 		<ul style="list-style-type: none"> -Utilizzo di colori per rappresentare emozioni -Giochi di riconoscimento di suoni e rumori (utilizzo anche di strumenti musicali) -Giochi con la voce - Movimenti a tempo di musica (alternare ritmo veloce e lento, musica ad alto e basso volume, musica squillante e musica spenta, tetra...) -Attività motoria per il riconoscimento dello schema corporeo -Giochi di rilassamento -Percorsi ad ostacoli -Giochi di imitazione (muoversi come..) -Giochi di squadra rispettando le regole <p><u>5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività di gioco sul ritmo - Ascolto di brani musicali -Gioco del direttore d'orchestra con mani e strumenti - Gioco con palette che rappresentano dei simboli per produrre suoni forti o deboli. - Gioco "Bandiera" con gli strumenti musicali - Tombola sonora: riconoscimento degli strumenti - Individuazione dei suoni o rumori degli ambienti della storia di "Hansel e Gretel". -Impugnatura corretta di matite, pennarelli, pennelli per produrre un segno. -Coordinazione dei movimenti della mano per tracciare un segno di forma e spessore diverso. - Copertura di una superficie utilizzando pennarelli e pennelli ponendo attenzione ai margini, alle forme chiuse e aperte. - Riproduzione grafica dei personaggi della storia. <ul style="list-style-type: none"> - Giochi di squadra - giochi con la palla - esercizi di ginnastica di coordinamento corporeo - giochi a coppie con la palla: lanci, rimbalzi, - percorsi e andature - danze
DESTINATARI	3 - 4 - 5 anni			
TEMPI	Tutto l'anno			
SPAZI	Aule - salone - aula polivalente - spazi esterni la scuola - palestra			
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La progettazione, l'organizzazione e la valorizzazione degli spazi e materiali. ➤ La valorizzazione del gioco. ➤ La progettazione aperta e flessibile. ➤ Il dialogo continuo, conversazioni in circle-time.. ➤ L'utilizzo del problem solving. ➤ Il lavoro di gruppo e le attività laboratoriali. ➤ L'osservazione sistematica dei bambini. 			

UDA “A come ACCOGLIENZA”

L' UDA “Accoglienza” è rivolta a tutti i bambini che frequentano la scuola dell'infanzia e si svolgerà nel periodo settembre/ottobre.

In questo periodo, si cercherà di favorire l'inserimento dei bambini che frequentano per la prima volta, prestando particolare attenzione al distacco dai genitori e aiutandoli gradatamente a stabilire una relazione di fiducia con le insegnanti di riferimento, con i compagni di sezione e con tutto il personale della scuola.

L' UDA sarà rivolta anche a tutti i bambini già frequentanti per favorire anche per loro un rientro graduale a scuola.

A come ACCOGLIENZA				
COMPETENZA EUROPEA	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	<p style="text-align: center;"><u>IL SÉ E L'ALTRO:</u></p> <p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - raggiunge il senso dell'identità personale - ha consapevolezza della propria storia familiare e personale - riconosce nell'adulto un riferimento per regole e comportamenti - gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri 	<p><u>Il bambino sa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - vivere serenamente il distacco dalla famiglia - accettare gradualmente la routine scolastica - aspettare il suo turno - condividere il materiale 	<p><u>Il bambino conosce:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - la comunità scolastica di appartenenza - il gruppo-sezione di appartenenza 	<p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi per riconoscere il gruppo - Giochi per riconoscere il proprio simbolo: “Indovina il contrassegno”; “Cattura il contrassegno” <p><u>4 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Giochi per la conoscenza e l'accoglienza di bambini nuovi nella sezione -Lavori di gruppo,ripetizione di attività di routine
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURA	<p style="text-align: center;"><u>IMMAGINI. SUONI. COLORI:</u></p> <p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - partecipa alle proposte didattiche - esplora e utilizza con creatività i materiali/strumenti a disposizione - realizza giochi simbolici <p style="text-align: center;"><u>IL CORPO E IL MOVIMENTO</u></p> <p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori - controlla l'esecuzione del gesto. 	<p><u>Il bambino sa:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare strumenti e materiali - tracciare segni grafici - memorizzare figure e posizioni nello spazio 	<p><u>Il bambino conosce:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tecniche pittoriche - materiali per manipolazione - spazi della scuola - attrezzi per l'attività motoria 	<p><u>3 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruzione di una farfalla con tecnica della spugnatura - Giochi motori/musicali - Giochi di rilassamento pomeridiano <p><u>3-4 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - attività manipolative <p><u>4 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Produzione grafico pittorica - Giochi mimici, - Movimenti spontanei e guidati osservando le regole date <p><u>5 ANNI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Cartellone del mare - Stampa delle mani per creare forme marine - Danza del mare: imitiamo i movimenti dei pesci

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<u>I DISCORSI E LE PAROLE</u> Il bambino: - arricchisce e precisa il proprio lessico - si avvicina alla lingua scritta - ascolta e comprende narrazioni	<u>Il bambino sa:</u> - nominare elementi associati a un campo semantico scolastico - nominare elementi raffigurati	<u>Il bambino conosce:</u> - i nomi dei compagni - nomi di alcuni oggetti di uso ricorrente	<u>3 ANNI</u> - Gioco dei nomi <u>4 ANNI</u> - Circle time: conversazioni sulle proprie esperienze vissute <u>5 ANNI</u> - Conversazione sull'ambiente marino: caccia alle parole - Conversazione sul fenomeno del galleggiamento
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	<u>LA CONOSCENZA DEL MONDO</u> Il bambino: - individua le posizioni di oggetti nello spazio - raggruppa e ordina oggetti secondo criteri diversi e identifica pro - osserva con attenzione i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.	<u>Il bambino sa:</u> - classificare in base ad un attributo - fare ipotesi sul fenomeno del galleggiamento	<u>Il bambino conosce:</u> - tempi e spazi del contesto scuola routine - le posizioni spaziali - alcuni fenomeni naturali - le regole del gioco	<u>3 ANNI</u> - giochi di manipolazione di materiali naturali e stimolanti al tatto: semi, polveri, paste morbide <u>5 ANNI</u> - Prove di galleggiamento: quali oggetti galleggiano e quali affondano; sperimentiamo in una bacinella - Cartellone e scheda riassuntiva
DESTINATARI	3 - 4 - 5 anni			
TEMPI	Settembre - ottobre			
SPAZI	Aule - salone - spazi esterni la scuola			
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ - Conversazioni in circle-time. ➤ - Lavori di gruppo. ➤ - Rappresentazioni grafico pittoriche e manipolative a tema. 			

UDA: IL KAMISHIBAI

Il Kamishibai è un originale ed efficace strumento per l'animazione alla lettura, è un teatro d'immagini di origine giapponese utilizzato dai cantastorie. Una valigetta in legno nella quale vengono inserite delle tavole stampate sia davanti che dietro: da una parte il disegno e dall'altra il testo. Lo spettatore vede l'immagine mentre il narratore legge la storia. Il Kamishibai invita a raccontare e fare teatro.

Abbiamo scelto di approfondire questo strumento di lettura per dare risposta ad alcuni bisogni emersi nei nostri gruppi di bambini: il rinforzo della capacità di attenzione; la capacità di comprendere e utilizzare messaggi verbali; la canalizzazione delle emozioni attraverso lo sviluppo del linguaggio.

UDA: IL KAMISHIBAI				
COMPETENZA EUROPEA	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<u>I DISCORSI E LE PAROLE</u> Il bambino: - usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi - ascolta e comprende narrazioni, racconta storie, chiede e offre spiegazioni - sa esprimersi e comunicare attraverso il linguaggio verbale	<u>Il bambino sa:</u> - ascoltare e comprendere la narrazione attraverso il Kamishibai - intervenire in modo appropriato - riassumere un racconto	<u>Il bambino conosce:</u> - il lessico fondamentale per comunicazioni orali - gli elementi principali della frase semplice	- Narrazione di storie con il Kamishibai: teatrino di legno che consente di narrare una storia accompagnando alla lettura la visione di tavole illustrate; mentre il narratore legge, lo spettatore vede le illustrazioni - Rielaborazione verbale di gruppo con l'aiuto delle illustrazioni - Indovinelli con domande su: personaggi, ambiente - Rielaborazione verbale senza illustrazioni - Disegno libero riguardante la storia
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<u>IMMAGINI, SUONI, COLORI:</u> Il bambino: - comunica con i vari linguaggi che il corpo consente - racconta storie attraverso: drammatizzazione, disegno, pittura	<u>Il bambino sa:</u> - seguire spettacoli di vario tipo - drammatizzare una storia o parti di essa - rappresentare graficamente una parte della storia ascoltata	<u>Il bambino conosce:</u> - movimenti ed espressioni facciali per esprimersi - materiali e strumenti per il disegno e la pittura	- Imitazione dei personaggi: espressioni facciali, voce, movimenti - Rappresentazioni grafiche di alcuni particolari della storia (es.: faccia, casa, albero)
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<u>IL CORPO E IL MOVIMENTO</u> Il bambino: - padroneggiare abilità motorie di base	<u>Il bambino sa:</u> - padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare - coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi - coordinarsi con altri nei giochi di gruppo	<u>Il bambino conosce:</u> - il movimento sicuro - le regole dei giochi	- Percorsi e giochi di gruppo collegati alla storia
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	<u>LA CONOSCENZA DEL MONDO</u> Il bambino: - raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà - ha familiarità con le strategie del contare - individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio,	<u>Il bambino sa:</u> - raggruppare secondo criteri - mettere in successione - individuare analogie e differenze - Individuare i primi rapporti topologici di base - numerare	<u>Il bambino conosce:</u> - concetti temporali: prima, dopo - concetti spaziali e topologici: vicino-lontano, sopra-sotto, avanti-dietro - numeri fino a 3	- Riordino delle illustrazioni in ordine temporale - giochi motori di ricostruzione delle scene della storia (riproduzione tridimensionale) - ricostruzione di una illustrazione, con mattoncini, pupazzetti per collocare i personaggi al posto giusto - conteggi di: sequenze, personaggi, oggetti della storia
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	<u>IL SÉ E L'ALTRO</u> Il bambino: - gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini	<u>Il bambino sa:</u> - portare a termine compiti e attività in autonomia - collaborare con gli altri - riconoscere gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli - partecipare attivamente alle attività, ai giochi - scambiare giochi, materiali	<u>Il bambino conosce:</u> - regole della vita e del lavoro in classe	- Tutti i giochi e le attività proposti nell'UDA
DESTINATARI	3 - 4 5 anni			

TEMPI	Tutto l'anno
SPAZI	Aula - salone
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ - Approccio ludico ➤ - Circle-time ➤ - Lavori di gruppo ➤ - Cooperative learning

UDA ATTIVITA' ALTERNATIVA: "GIOCHIAMO CON LE PAROLE!"

La maggior parte dei bambini che si avvale dell'attività alternativa è di origine straniera con livelli diversi di conoscenza della lingua italiana; solo una piccola minoranza è di origine italiana.

Il progetto si propone l'intento di stimolare la partecipazione attiva di tutti i bambini e di favorire la socializzazione in piccolo gruppo, attraverso la proposta di diverse tipologie di gioco

ATTIVITA' ALTERNATIVA: "GIOCHIAMO CON LE PAROLE"				
COMPETENZA EUROPEA	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI	ABILITA'	CONOSCENZE	ATTIVITA'
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	<u>IL SE' E L'ALTRO</u> Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> - acquisisce costanza nel portare a termine un gioco o un compito - rispetta i turni prestabiliti - rispetta le proprie cose e quelle altrui - collabora con i compagni in un gioco o in una attività 	<u>Il bambino sa:</u> <ul style="list-style-type: none"> - partecipare ad attività in piccolo gruppo - stimolare i compagni - rispettare regole, ritmi, turnazioni 	<u>Il bambino conosce:</u> <ul style="list-style-type: none"> - regole della vita e del lavoro in classe - significato della regola 	<ul style="list-style-type: none"> -Saluto iniziale attraverso semplici canzoni mimate - compiti e giochi di squadra e che prevedano modalità interdipendenti
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	<u>I DISCORSI E LE PAROLE</u> Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> - si esprime in modo sempre più adeguato 	<u>Il bambino sa:</u> <ul style="list-style-type: none"> - ripetere parole in lingua italiana, associate ad oggetti, immagini e azioni - rispondere a semplici domande - raccontare esperienze 	<u>Il bambino conosce:</u> <ul style="list-style-type: none"> - parole e frasi nella lingua italiana 	<ul style="list-style-type: none"> - Ripetizione di parole - Denominazione di immagini e oggetti - Frasi che accompagnano le azioni di gioco - Visione e narrazione di libri illustrati
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE	<u>TUTTI</u> Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> - individua relazioni - ricava informazioni da spiegazioni -individua problemi e formula ipotesi e procedure risolutive 	<u>Il bambino sa:</u> <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare strategie di memorizzazione - applicare collegamenti tra informazioni 	<u>Il bambino conosce:</u> <ul style="list-style-type: none"> - regole dei giochi a tavolino - uso di giochi di costruzione 	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi a tavolino (memory, tombola, domino, carte, ecc.) - Giochi di costruzione (lego, puzzle, pezzi ad incastro, mattoncini, ecc.) - Carte
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	<u>IMMAGINI, SUONI,COLORI</u> Il bambino: <ul style="list-style-type: none"> - scopre il paesaggio sonoro utilizzando voce, corpo, strumenti 	<u>Il bambino sa:</u> <ul style="list-style-type: none"> - partecipare attivamente al canto sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri 	<u>Il bambino conosce:</u> <ul style="list-style-type: none"> - canzoni o parti di esse - il corpo e le sue parti - alcuni schemi motori 	<ul style="list-style-type: none"> - Canzoni mimate o accompagnate da immagini - Giochi psicomotori con utilizzo di materiale diverso (palle, cerchi, teli, materassini, mattoni, ecc.)

	<u>IL CORPO E IL MOVIMENTO</u> Il bambino: - sperimenta schemi posturali e motori - controlla l'esecuzione del gesto - valuta il rischio - interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	- comunicare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente - padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base - coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi		
DESTINATARI	I bambini che non si avvalgono di IRC			
TEMPI	Tutto l'anno			
SPAZI	Salone - Aula polivalente			
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Circle time ➤ Problem solving ➤ Valorizzazione del gioco ➤ Osservazione sistematica dei bambini 			

PROGETTO "AMICO LIBRO"

La creazione di uno spazio dedicato al libro nasce dall'esigenza di favorire un approccio positivo verso la lettura. Il libro è uno strumento prezioso e nella scuola dell'infanzia è di particolare importanza perché leggere induce nei bambini un arricchimento della fantasia e creatività, favorisce le capacità logiche e amplia le competenze linguistiche oltre che a sviluppare l'attenzione e la concentrazione.

Una prima funzione della biblioteca scolastica è connessa al piacere di leggere e rivolta a soddisfare il bisogno affettivo-emotivo attraverso l'evasione in mondi fantastici, con letture di racconti e fiabe; la seconda funzione, strettamente interconnessa con la prima, è più orientata a soddisfare i bisogni di esplorazione e di conoscenza, propri del bambino fin dalla tenera età.

Il carattere multietnico presente nella scuola dell'infanzia Italo Calvino, impegna fortemente la scuola in una risposta sempre più flessibile e mirata a colmare e risolvere alcune fragilità sia di carattere socio-affettivo che più strettamente formativo, per facilitare il reale e proficuo inserimento di tutti i bambini. La biblioteca di plesso e l'utilizzo del libro aiuta a promuovere il raggiungimento del successo formativo e sociale dei bambini.

È stato scelto il libro "Un leone in biblioteca" per presentare e coinvolgere i bambini nel progetto.

PROGETTO "AMICO LIBRO"				
COMPETENZA EUROPEA	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Il bambino: - padroneggia l'uso della lingua italiana e arricchisce il suo lessico; - ascolta e comprende narrazioni e lettura di storie	Il bambino sa: - comprendere e ascoltare narrazioni - familiarizzare con la lingua italiana attraverso la lettura dell'adulto e l'esperienza dei libri - riferire il contenuto generale delle letture ascoltate e di testi narrati	Il bambino conosce: -il lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali -le principali funzioni della lingua italiana - la pronuncia di parole e frasi memorizzate di uso comune	- Tecniche varie di lettura: - di gruppo - individuali - animate - Kamishibai - Indovinelli: - personaggi - ambiente

		- prendere parte alle conversazioni e formula ipotesi sui contenuti dei testi letti		- sequenze - Condivisione con il gruppo della lettura fatta in famiglia
COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Il bambino: - vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo; · matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica.	Il bambino sa: -esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.	Il bambino conosce: - lo spazio biblioteca	- Giochi sull'utilizzo corretto dell'oggetto libro: sfogliare, riporre negli scaffali, inserire nel sacchetto - Uso di libri sensoriali
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Il bambino: - gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini -- comincia a riconoscere la reciprocità tra chi parla e chi ascolta	Il bambino sa: -collaborare con gli altri; -aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno; -accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi e le turnazioni	Il bambino conosce: - le regole della biblioteca	- "Lettura" di gruppo del cartellino con le regole della biblioteca
DESTINATARI	3 - 4 - 5 anni			
TEMPI	Da novembre a maggio			
SPAZI	Aula Biblioteca			
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Attività esplorativa di ricerca-azione ➤ Racconto orale ➤ Lettura ad alta voce ➤ Libera consultazione da parte del bambino ➤ Classificazione e catalogazione dei libri ➤ Prestito del libro 			

PROGETTO LINGUISTICO MOTORIO

Il progetto "linguistico motorio" è rivolto ai bambini di 5 anni ed ha l'obiettivo di avviare l'alunno all'interiorizzazione dei principali segni costitutivi delle forme e delle lettere alfabetiche. L'avvicinamento al segno grafico avverrà con la mediazione del gioco motorio e di percorsi spaziali che richiamano l'andamento della linea geometrica e direzionale.

PROGETTO LINGUISTICO MOTORIO				
COMPETENZA EUROPEA	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI	ABILITA'	CONOSCENZE	ATTIVITA'

<p>LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE</p> <p>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI</p>	<p style="text-align: center;"><u>TUTTI</u></p> <p><u>Il bambino:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● partecipa alle proposte didattiche ● esplora e utilizza con creatività i materiali/strumenti a disposizione ● realizza giochi simbolici ● arricchisce e precisa il proprio lessico si avvicina alla lingua scritta ● ascolta e comprende narrazioni ● individua le posizioni di oggetti nello spazio ● gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri ● prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori ● controlla l'esecuzione del gesto 	<p>Il bambino sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tracciare segni grafici ● Nominare elementi raffigurati ● muoversi nello spazio - ambiente scuola ● ascoltare una storia ● mantenere l'attenzione durante la lettura ● memorizzare figure e posizioni nello spazio ● aspettare il suo turno ● condividere il materiale 	<p>Il bambino conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● le posizioni spaziali ● i principali connettivi logici ● gli ambienti della scuola ● le regole del gioco ● le posizioni spaziali e il loro nome 	<ul style="list-style-type: none"> ● Visione di stampe di quadri famosi ● Giochi e attività di orientamento spaziale. ● Giochi di spostamento lungo percorsi lineari, utilizzando le direzioni con il corpo, con gli oggetti, con il gesto, con la musica. ● Esecuzione grafica di linee su schede già preparate. ● Riproduzione sul foglio degli andamenti di linee (curvilineo, a spirale, etc.) precedentemente sperimentati in percorsi di movimento.
DESTINATARI	bambini di 5 anni - Sez. C			
TEMPI	Gennaio- Marzo			
SPAZI	Aula - Salone			
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> > - Osservazione dell'opera d'arte > - Gioco motorio 			

PROGETTO "MANI IN TERRA"

Attraverso questo progetto proponiamo ai bambini la scoperta, l'esplorazione, l'utilizzo spontaneo e guidato di un materiale dalle grandi proprietà trasformative, esplorative e creative: la CRETA.

La creta permette di attivare nei bambini processi esplorativi finalizzati agli apprendimenti cognitivi. Al contempo il processo manipolativo, percettivo e sensoriale-creativo, sviluppano la ricerca di soluzioni/azioni che rafforzano e promuovono la comprensione e l'organizzazione della conoscenza del bambino. Processi che avvicinano gradualmente alle competenze matematiche e scientifiche attraverso il metodo di gioco/ricerca che viene proposto. La creta, come altri materiali naturali, consente ai più piccoli di manipolare e di svolgere un'attività piacevole, soddisfacente ed educativa.

PROGETTO "MANI IN TERRA"

COMPETENZA EUROPEA	TRAGUARDI INDICAZIONI NAZIONALI	ABILITÀ	CONOSCENZE	ATTIVITÀ
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Il bambino: - sviluppa la motricità fine	Il bambino sa: - coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi - esercitare le potenzialità sensoriali del corpo	Il bambino conosce: - il movimento sicuro	- manipolare a piacere la creta - formare oggetti diversi: pizza, sfera, lucignolo, sfoglia, torre, ... - texture
COMPETENZA MATEMATICA, IN SCIENZE, TECNOLOGIA, INGEGNERIA	Il bambino: - Colloca nello spazio oggetti - Individua le trasformazioni nei materiali	Il bambino sa: - progettare e inventare forme, oggetti - osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi	Il bambino conosce: - figure e forme - concetti spaziali	- riproduzione bidimensionale degli oggetti costruiti: >sfera - punto >lucignolo - linea >pizza - superficie
COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Il bambino: - sviluppa capacità progettuale - sviluppa creatività	Il bambino sa: - formulare proposte di lavoro - riconoscere situazioni problematiche - formulare ipotesi di soluzione	Il bambino conosce: - fasi di un'azione	- ideazione dei propri manufatti, decorazioni
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	Il bambino: - sviluppa le capacità cooperative	Il bambino sa: - collaborare con gli altri	Il bambino conosce: - regole del lavoro di sezione	- condivisione di strumenti per lavorare la creta - progetti condivisi
DESTINATARI	3 - 4 - 5 anni			
TEMPI	Marzo - Maggio			
SPAZI	Aule			
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> > Circle time > Ricerca-azione > Esplorazione > Problem solving 			

VERIFICA

Nel corso dell'anno scolastico vengono redatte due verifiche sul raggiungimento degli obiettivi: una intermedia, compilata a fine gennaio e una finale scritta a fine anno, ovvero alla fine del mese di giugno. Per redigere le verifiche si fa riferimento a degli indicatori di raggiungimento degli obiettivi per ciascuna UDA e Progetto. Gli strumenti utili alla valutazione sono: l'osservazione sia occasionale che sistematica, la registrazione e riproduzione delle conversazioni, le foto, l'osservazione degli elaborati grafici.

Le verifiche contengono un'introduzione generale, descrittiva del gruppo classe indicando sia gli aspetti significativi che le criticità, il numero di alunni, e la presenza di alunni stranieri. A questa parte generale segue una griglia in cui vengono trascritti gli obiettivi e i livelli di padronanza delle competenze raggiunti da ciascun alunno, che sono:

- Livello in via di prima acquisizione
- Livello base
- Livello intermedio
- Livello avanzato