

ISTITUTO COMPRENSIVO XIII APRILE DI SOCI

SCUOLA DELL'INFANZIA

"LABORIAMO" SOCI



PROGRAMMAZIONE DI

PLESSO

a.s. 2024-2025

## **IL BAMBINO È FATTO DI CENTO**

**IL BAMBINO HA CENTO LINGUE, CENTO MANI, CENTO PENSIERI, CENTO MODI DI PENSARE DI GIOCARE E DI PARLARE;**

**CENTO , SEMPRE CENTO, MODI DI ASCOLTARE, DI STUPIRE, DI AMARE.**

**CENTO ALLEGRIE PER CANTARE E CAPIRE, CENTO MONDI DA SCOPRIRE, CENTO MONDI DA INVENTARE, CENTO MONDI DA SOGNARE.....**

**LORIS MALAGUZZI**

### **PRESENTAZIONE DELLA NOSTRA SCUOLA**

La Scuola dell'Infanzia "Laboriamo" è una nuova struttura inaugurata nel marzo del 2024 ma frequentata dal settembre 2024. Si trova a Soci, una frazione del comune di Bibbiena. Accoglie in totale n°105 bambini che provengono prevalentemente da Soci e dalle frazioni limitrofe, 9 insegnanti curricolari, 3 insegnanti di sostegno, 1 insegnante di religione cattolica, 3 collaboratrici scolastiche e 2 collaboratrici per il servizio di mensa.

I bambini si distribuiscono in 4 sezioni eterogenee:

- sezione 1, dei PESCI GIALLI con 26 bambini ( 12 di 3 anni, 7 di 4 anni, 7 di 5 anni);
- sezione 2, dei PESCI VERDI con 26 bambini (8 di 3 anni, 9 di 4 anni, 8 di 5 anni)
- sezione 3, dei PESCI ROSSI con 27 bambini (7 di 3 anni, 6 di 4 anni, 9 di 5 anni)
- sezione 4, dei PESCI AZZURRI con 26 bambini

### **ORARIO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E ORGANIZZAZIONE DELLA GIORNATA**

La scuola rimane aperta dal lunedì al venerdì dalle ore 8.00 alle ore 16.00 con il servizio mensa.

#### **ORARIO SCOLASTICO**

Dalle 8.00 alle 9.30	Dalle 9.30 alle 10.30	Dalle 10.30 alle 11.50	Dalle 11.50 alle 12.15
<b>ENTRATA E ACCOGLIENZA</b>	<b>ATTIVITA' DI ROUTINE:</b> appello e conta, calendario, incarichi, conversazioni, ecc.	<b>ATTIVITA' CURRICOLARI E/O LABORATORI</b>	<b>RITORNO ALLE SEZIONI, PREPARAZIONE ALLA MENZA E USCITA DEI BAMBINI CHE NON PRANZANO A SCUOLA</b>

Dalle 12.15 alle 13.15	Dalle 13.15 alle 15.00	Dalle 15.00 alle 15.30	Dalle 15.30 alle 16.00
<b>MENSA</b>	<b>GIOCHI LIBERI E GUIDATI IN AULA O IN GIARDINO ATTIVITA' CURRICOLARI RIORDINO MATERIALI</b>	<b>PREPARAZIONE ALL'USCITA E USCITA</b>	<b>USCITA</b>

## PREMESSA

Il contesto educativo nella scuola dell'infanzia è composto da importanti fattori che intervengono nel processo di apprendimento dei bambini. Tra questi ricopre un ruolo importante l'**ambiente**: da come viene strutturato lo spazio fisico, dagli arredi predisposti, dal materiale a disposizione dipende la qualità delle esperienze dei bambini, l'interesse che riescono a porre su una determinata attività, la tranquillità o meno nello svolgimento di un determinato lavoro, la possibilità di fermarsi a riflettere su ciò che stanno facendo. Affinché un contesto diventi davvero educativo è necessario che sia pensato, progettato e organizzato: nulla è lasciato al caso! La qualità dello spazio educativo rappresenta infatti un tema centrale per la scuola dell'infanzia rispetto alla formazione della identità e allo sviluppo delle potenzialità del bambino. Quest'ultimo riceve sicurezza da uno spazio raccolto che gli permetta di sperimentare e di instaurare relazioni con i compagni e con le insegnanti. La scarsa articolazione dello spazio, così come gli ambienti di grandi dimensioni, rendono confusi gli scambi comunicativi e inducono gli adulti a comportamenti direttivi e di controllo, che non favoriscono le capacità interattive dei bambini. Essi, al contrario, sono sollecitati a vivere e condividere esperienze di gioco se l'ambiente è connotato da spazi articolati e differenziati.

Differenziare gli spazi significa organizzare ambienti "riconoscibili", con arredi e materiali diversificati in relazione all'uso cui ognuno di essi è destinato (manipolazione, attività espressive, lettura, gioco simbolico...) in modo che ogni bambino sia in grado di orientarsi autonomamente. Così l'ambiente si fa "ambiente educante", sostenendo e accompagnando l'attività dell'insegnante, come se fosse un "altro educatore", alleato fondamentale nel proporre, ogni giorno, le attività ai bambini.

Nella Scuola dell'Infanzia di Soci, le insegnanti hanno scelto di organizzare il proprio lavoro utilizzando la modalità del **laboratorio**. Esso favorisce, attraverso un numero ridotto di bambini, lo scambio di idee sia fra coetanei che con le insegnanti ed un uso autonomo degli spazi. Nella scuola di Soci si trovano sei laboratori di cui tre contenuti nelle sezioni che sono lo **scientifico, il linguistico, il manipolativo e l'artistico** e due spazi organizzati, quello della **casa e dei mestieri** e quello **morbido-digitale**.

### LABORATORIO SCIENTIFICO:

Nel Laboratorio Scientifico i bambini realizzano specifici percorsi che consentono di approfondire il linguaggio matematico (pavimentazioni, tangram, giochi matematici); essi hanno a disposizione l'angolo dell'esploratore per l'osservazione e l'esplorazione dell'ambiente, della natura, degli animali, delle piante e del corpo umano. Conoscono le caratteristiche di materiali diversi attraverso attività di collezione e di travaso.

### LABORATORIO LINGUISTICO-ESPRESSIVO

Il laboratorio **linguistico - espressivo** è uno dei sei laboratori presenti nella nostra scuola ed è frequentato a rotazione da un gruppo diverso di bambini. Il racconto di Pinocchio, durante questo anno scolastico, è il filo conduttore dei vari incontri all'interno di questo laboratorio, attraverso la conoscenza dei vari personaggi e ambienti, tutto in una cornice di sorpresa e stimoli verbali. Le attività laboratoriali sono specifiche e anche di libera scoperta dei giochi linguistici predisposti nei vari angoli strutturati dalle insegnanti.

## LABORATORIO DELLA MANIPOLAZIONE

Il laboratorio **manipolativo - musicale** è uno dei sei laboratori presenti nella nostra scuola ed è frequentato a rotazione da un gruppo diverso di bambini omogeneo per età. Questo laboratorio prevede molto gioco libero in quanto ha la finalità di dare ai bambini la possibilità di sperimentare i diversi materiali a disposizione e di sviluppare le competenze sensoriali, motorie, cognitive ed espressive. Inoltre, favorisce la coordinazione oculo-manuale e la manualità fine. Le insegnanti organizzano delle attività strutturate, adeguate alle fasce d'età, mirate a rinforzare una determinata abilità e per ogni attività verranno utilizzati materiali, strumenti e consistenze differenti.

## LABORATORIO ARTISTICO

Il laboratorio **artistico** è uno dei sei laboratori presenti nella nostra scuola ed è frequentato a rotazione da un gruppo diverso di bambini. In questo laboratorio, come negli altri, i bambini hanno la possibilità di giocare nei vari angoli organizzati dalle insegnanti e di svolgere le attività strutturate proposte dalle maestre.

## SPAZIO-LABORATORIO DELLA CASA E DEI MESTIERI

Il laboratorio **morbido** è uno dei sei laboratori presenti nella nostra scuola ed è frequentato a rotazione da un gruppo diverso di bambini omogeneo per età. In questo laboratorio i bambini hanno la possibilità di fare esperienze di cucina preparando con le insegnanti semplici cibi manipolando e mescolando gli ingredienti. Il laboratorio di cucina permette ai bambini di conoscere gli alimenti, rispetto alla loro stagionalità e di capire la fatica e l'arte che c'è nella preparazione del cibo, è una esperienza che offre molti spunti educativi. Cucinare è una "cosa da grandi" ma per i bambini diventa un gioco sensoriale che fa conoscere di che cosa è fatto il cibo, i sapori, gli odori e la consistenza degli ingredienti, invogliandoli al gusto del nutrirsi. Inoltre in questo spazio è presente un'ampia area simbolica dove i bambini possono giocare "al far finta di" essendo ben strutturato e arredato un ambiente casa, mercato, parrucchiera, lavanderia.

## SPAZIO MORBIDO-DIGITALE

Il laboratorio **morbido** è uno dei sei laboratori presenti nella nostra scuola ed è frequentato a rotazione da un gruppo diverso di bambini omogeneo per età. Questo laboratorio si trova nella parte centrale ed aperta della nostra scuola e si distingue per l'ambiente accogliente, stimolante e sicuro che offre ai bambini l'opportunità di esplorare liberamente attraverso **attività motorie**. Le attività sono organizzate dalle insegnanti a seconda dell'età e delle capacità dei bambini. Inoltre, in questo laboratorio possiamo trovare due strumenti di tecnologia: un tavolo interattivo ed un proiettore che proietta giochi (sia di carattere educativo che ludico) in un tappeto molto grande situato nel pavimento e che consente ai bambini di giocare liberamente con l'utilizzo del proprio corpo.

La scelta delle insegnanti del metodo educativo per **laboratori** permette ai bambini di:

- Effettuare *esperienze* in prima persona
- Imparare ad imparare (rielaborazione del sapere e dell'esperienza)
- Avere un'occasione formidabile di attività coinvolgenti senza sforzo apparente: un gioco
- Vivere un luogo dove possono trovare soluzioni innovative e originali ai problemi.

## ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO DELLE INSEGNANTI:

Le insegnanti delle quattro sezioni, insieme alle insegnanti di sostegno e al potenziato, lavorano in team condividendo ogni aspetto della programmazione, della osservazione dei bambini, della organizzazione degli spazi della scuola, della organizzazione delle esperienze comuni a tutti i bambini e della valutazione. Il team:

**PROGETTA LE ESPERIENZE,**

**SELEZIONA LE ATTIVITÀ,**

**PREDISPONE LO SPAZIO E I MATERIALI**

Le insegnanti trovano occasioni di confronto negli incontri di programmazione, dove avviene la progettazione, la condivisione, lo scambio sulle osservazioni dei bambini, la valutazione delle attività.

### IL GIOCO

Nella scuola dell'infanzia lo strumento fondamentale per l'apprendimento è **il gioco**.

In esso vi sono 3 elementi che vengono maggiormente tenuti in considerazione dalle insegnanti nel momento della progettazione:

- ✓ **le azioni** che un bambino/a può fare durante un determinato gioco,
- ✓ **le emozioni e le sensazioni** che possono essere indotte da un determinato gioco e che possono incoraggiare o scoraggiare lo svolgimento dello stesso
- ✓ ed infine **cosa il bambino/a può imparare** da un determinato gioco.

Osservare **le azioni** permette alle insegnanti di rilevare le effettive capacità e/o competenze possedute dai bambini, quelle da affinare, quelle da sviluppare e, di conseguenza, predisporre attività, esperienze e materiali per permettere di fare giochi che possano confermare e rafforzare le certezze dei bambini e modificare le insicurezze possedute nel **“fare”**.

**Le sensazioni e le emozioni** provate dai bambini durante il gioco permettono loro di agganciare emotivamente il proprio vissuto personale e favoriscono o meno il completo assorbimento in quello che stanno facendo rendendo il gioco strumento della propria crescita. Se il bambino prova piacere o gioia o divertimento o benessere nel fare una certa attività di gioco sarà portato a ripeterla, a ricercarla, a rafforzarla con aspetti, materiali e strumenti sempre nuovi al contrario se prova disagio o paura (anche solo paura di sbagliare) sarà portato ad evitare e precludersi esperienze di apprendimento. Agganciare la passione dei bambini permette di favorire loro lo svolgimento di determinate attività.

E poi **attraverso il gioco si impara**: nei giochi vi sono aspetti legati alle competenze tecniche e di coordinazione di ogni bambino che vengono affinate e specializzate; altri aspetti sono legati alla sfera interna (come ci sto io dentro a quel gioco, mi piace - non mi piace...), altri ancora riguardano il contesto ( il mio rapporto con gli oggetti, il rapporto con gli altri che giocano con me...)

## VERIFICA E VALUTAZIONE

Durante il corso dell'anno scolastico, la quotidiana osservazione intenzionale e sistematica dei bambini e la documentazione della loro attività ci consentirà di verificare e di valutare la loro maturazione, le competenze acquisite, le loro particolari inclinazioni ed esigenze e, di conseguenza, di autovalutare il nostro lavoro cioè punti di forza e di debolezza della nostra programmazione che, essendo flessibile, potrà essere rimodulata in itinere per consentire a tutti i bambini di raggiungere i Traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai cinque Campi di Esperienza.

La valutazione iniziale dei bambini, volta a delineare un quadro delle loro capacità in entrata, verrà effettuata attraverso conversazioni, lavori individuali e di gruppo; quelle in itinere e finale si baseranno sulla verbalizzazione delle esperienze didattiche, sulla raccolta degli elaborati dei bambini e sulle abilità dimostrate nelle attività svolte in sezione, in intersezione e nei laboratori.

## I LABORATORI, DOVE CRESCE IL PENSIERO DEI BAMBINI

### LABORATORIO LINGUISTICO-ESPRESSIVO

In questo laboratorio i bambini possono fare esperienze nei diversi angoli appositamente strutturati che sono:

**RACCONTAFIABE:** lettura di libri e fiabe; racconto di fiabe con l'utilizzo di personaggi e scenografia cartonati; puzzle, percorsi fiabeschi; osservazione di libri di varie dimensioni e materiali vari.

**LIBERA PAROLE:** giochi linguistici, tombole, puzzle, lettere in legno e cartonate, lavagna per sperimentare i segni grafici e tavole di pregrafismo.

**PRODUCIDEE:** disegno libero e creativo; rappresentazione grafica su materiali cartacei di immagini relative alle attività trattate.

**CENERELLA:** gioco simbolico attraverso il racconto e oggetti relativi al mondo fiabesco.

**AGORÀ:** drammatizzazione, racconto, travestimento nei ruoli dei vari personaggi; teatro dei burattini.

**PAROLIAMO:** calendario, ascolto, dialogo, conversazione, confronto, memorizzazione, riflessioni singole e di gruppo.

### **Campi di esperienza:**

- Immagini, suoni, colori
- I discorsi e le parole
- Il sé e l'altro

### **Competenze chiave europee:**

- Comunicazione nella madrelingua
- Consapevolezza ed espressione culturale
- Imparare ad imparare.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità

## **Traguardi per lo sviluppo delle competenze:**

Il bambino:

- comunica, esprime emozioni, racconta, interagisce con gli altri utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo e il linguaggio verbale consentono.
- sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- ascolta e comprende narrazioni.
- inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- sviluppa interesse per la fruizione di opere d'arte.
- si misura con la creatività e la fantasia e gioca in maniera costruttiva con gli altri

## **Obiettivi:**

- stimolare l'uso del linguaggio verbale per comunicare e per argomentare i propri pensieri
- aumentare il lessico
- riflettere sulla lingua e sul significato delle parole
- Intervenire adeguatamente in diversi contesti
- favorire l'ascolto, la comprensione e l'invenzione di storie
- comprendere la struttura di una fiaba
- memorizzare poesie e filastrocche
- favorire la creatività.

## **Attività:**

comunicare, argomentare, ascoltare, capire, memorizzare, esplorare rime, inventare storie attraverso varie strategie ludiche, drammatizzare storie nel teatrino, leggere le immagini, disegnare.

## **LABORATORIO ARTISTICO**

In questo laboratorio i bambini possono fare esperienze nei diversi angoli che sono appositamente strutturati che sono:

**PITTURERIA:** i bambini usano liberamente le tempere, le tavolozze, pennelli e vari strumenti di pittura e imparano ad usare le varie tecniche in maniera sempre più consapevole.

**COLORERIA:** l'angolo è caratterizzato da materiali di vario genere e colore, da contenitori, matite e strumenti di colorazione di varie tipologie.

**RITRATTO:** in questo angolo è presente uno specchio e materiali vari per permettere ai bambini di fare esperienze di ritratto e autoritratto.

**ACQUERELLERIA:** i materiali che i bambini possono esplorare in questo spazio riguardano l'uso dell'acquerello. Sono presenti le tavolozze degli acquerelli, pennelli e acqua. I bambini imparano ad usare questa tecnica divertendosi.

**STAMPERIA:** in questo angolo i bambini sperimentano varie tecniche di stampa, sperimentando forme, segni e texture utilizzando strumenti tipici di questa tecnica espressiva.

**COPISTERIA D'AURORE:** in questo spazio i bambini troveranno immagini di opere famose, libri d'arte per bambini, scatti d'autore e realizzeranno attività grafiche personali man mano che svolgono attività dedicate ad un artista famoso.

**LUMINERIA:** il tavolo luminoso è costituito da una superficie in vetro illuminata sopra la quale i bambini possono giocare con supporti trasparenti, opachi e colorati, pieni e vuoti per sperimentare

giochi di luce e composizioni visive.

**Campi di esperienza:**

- Immagini, suoni e colori
- Il sè e l'altro

**Obiettivi:**

- scoprire e sperimentare le qualità differenti dei materiali, varie tecniche e strumenti diversi
- esprimere in modo personale
- esercitare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale
- riflettere sulle esperienze fatte
- stimolare la curiosità e la creatività.

**Attività:**

colorare, tagliare e ritagliare, sperimentare fustelle, incollare, piegare, esplorare e sperimentare con vari strumenti segni grafici diversi, disegnare in modo personale su temi predefiniti (albero, sole, cielo...), inventare con forme di tanti tipi di carta e cartoncini, sperimentare formati diversi di carta, strappare, sfiorare, toccare, cercare e sperimentare texture naturali e artificiali, ricalcare, timbrare con oggetti naturali e artificiali, stampare, esplorare le possibili cromatiche e manipolative dei vari colori.

**LABORATORIO SCIENTIFICO**

In questo laboratorio i bambini possono fare esperienze nei diversi angoli che sono appositamente strutturati che sono:

**GIOCHI MATEMATICI:** spazio che contiene tante possibilità di gioco di tipo logico, matematico, di incastro.

**TRAVASI:** spazio che offre la possibilità di manipolare e travasare del materiale utilizzando misurini e imbuti di capienza diverse.

**L'ESPLORATORE:** spazio apposito dotato di pratiche lenti di ingrandimento e microscopi che consentono ai bambini di osservare in autonomia del vero materiale naturale.

**TANGRAM:** gioco creativo o di sovrapposizione di forme per creare disegni e immagini.

**CARRELLO DELLA VITA:** che contiene l'acquario dei pesci e vere piantine che i bambini coltivano e curano.

**LE OMBRE:** gioco che consente ai bambini la manipolazione di materiale naturale di vario tipo (semi, frutta secca, rami, foglie, tronchi, sassi ecc... per provare a creare in libertà oppure ricreare le ombre di alcuni animali.

**IL CORPO UMANO E IL DOTTORE:** spazio dedicato alla conoscenza del corpo umano attraverso varie proposte di gioco.

**L'ORTO DIDATTICO:** attività in outdoor che avvicina i bambini alla manipolazione dei materiali e dei procedimenti per riuscire a coltivare semi e piantine curandone poi lo sviluppo.

**Campi di esperienza:**

- La conoscenza del mondo
- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole

## **Competenze chiave europee:**

- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Imparare ad imparare.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità

## **Traguardi per lo sviluppo delle competenze:**

Il bambino

- raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.
- riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.
- osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- 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.
- il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
- gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

## **LABORATORIO DELLA MANIPOLAZIONE**

In questo laboratorio i bambini possono fare esperienze nei diversi angoli che sono appositamente strutturati che sono:

**RICICLO:** gioco con materiale di riciclo destrutturato: penso, creo, costruisco

**ANGOLO DELLE CONSISTENZE:** gioco con il pongo, pastella morbida, pasta di sale utilizzando formine di diverse dimensioni; scatola azzurra con sabbia di quarzo contenente materiali naturali; sabbia cinetica con formine; farina di mais per travasi.

**ANGOLO DELLE DITA:** giochi che vanno a sviluppare la motricità fine: chiodini, telaio, pinzette, elastici, cacciavite, allacciature;

**FALEGNAMERIA:** assemblaggio di pezzi di legno di diverse dimensioni e forme con l'utilizzo di chiodi grandi e piccoli, martello, colla;

**COSTRUZIONI:** gioco libero con costruzioni di diverse grandezze

## **Campi di esperienza:**

- La conoscenza del mondo
- Immagini, suoni, colori
- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole

## **Competenze chiave europee:**

- Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.
- Imparare ad imparare.
- Spirito di iniziativa e di imprenditorialità

## **Traguardi per lo sviluppo delle competenze:**

Il bambino:

- svolge attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative
- inventa storie e sa esprimerle attraverso attività manipolative
- usa il linguaggio per progettare attività e definirne le regole
- esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata
- sa argomentare, confrontarsi con adulti e bambini

## **SPAZIO LABORATORIO MORBIDO-DIGITALE**

### **Campi di esperienza:**

- Il corpo e il movimento
- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole
- Immagini suoni e colori

### **Competenze chiave europee:**

- Comunicazione
- Imparare ad imparare
- Competenze motorie e prassiche
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Competenza matematica.

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze:**

Il bambino: .

- riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo.
- controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva
- sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli a situazioni all'interno della scuola e all'aperto.
- vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata-scuola
- ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne le regole

## **SPAZIO LABORATORIO DELLA CASA E MESTIERI**

### **Campi di esperienza:**

- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo

### **Competenze chiave europee:**

- Comunicazione nella madrelingua.
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressione culturale
- 

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze:**

Il bambino: .

- gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri
- sviluppa il senso dell'identità personale
- percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e sa esprimerli in modo sempre più adeguato attraverso il linguaggio verbale
- si confronta con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta
- raggiunge una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme
- conosce le tradizioni della famiglia e della comunità
- riconosce importanti segni della sua cultura
- osserva gli effetti delle proprie azioni con l'acqua, ci riflette e utilizza il linguaggio verbale per formulare le proprie considerazioni in maniera sempre più coerente ed adeguata
- si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari

Questo spazio è dedicato al gioco simbolico della preparazione dei pasti e del loro consumo in famiglia e/o tra amici. Le insegnanti hanno cura di ben allestire e organizzare in modo attraente questo spazio che va a

sollecitare l'assunzione di ruoli diversi, instaurando una vita di relazione nel rispetto delle regole. Cooperando con gli altri i bambini realizzano giochi di finzione in piena libertà.

### **Obiettivi**

- Organizzare il gioco individuale e di gruppo
- Inventare situazioni e ruoli
- Socializzare
- Condividere impressioni e sentimenti

### **Attività:**

Cucinare, apparecchiare, sparecchiare, scegliere, riordinare, dialogare, telefonare ( far finta di..).

## **ANGOLO DELLE BAMBOLE E CASA DELLE BAMBOLE**

In questi angoli i bambini hanno la possibilità di scegliere tra varie bambole e pupazzi, con diversi vestiti, accessori, lettini e complementi vari a disposizione per riprodurre situazioni di vita reale ( il momento del cambio, del riposo, della passeggiata con il passeggino, etc) o fantastiche ( ideare storie e situazioni di fantasia). Nella casa delle bambole i bambini possono sviluppare giochi che ripercorrono l'organizzazione di una giornata di vita in famiglia avendo a disposizione una casa in legno strutturata su più piani e con varie stanze e arredi.

### **Obiettivi:**

- Sperimentare ed imitare le azioni degli adulti
- Prendersi cura dell'altro
- Sviluppare la capacità di assumere ruoli attivi reali ( la mamma, il papà, la bambina piccola, etc)
- Sviluppare la capacità di assumere ruoli attivi fantastici (principe, principessa, etc)
- Organizzare il gioco della giornata familiare o momenti di essa

### **Attività:**

Addormentare, cullare, vestire, spogliare, abbellirsi, abbellire, passeggiare, muovere con attenzione, dialogare.

## **IL GIOCO DELLA BANCARELLA DEL FRUTTIVENDOLO**

In questo spazio i bambini trovano la bancarella della frutta corredata degli oggetti caratteristici di questo tipo di mestiere. Possono assumere il ruolo del venditore, come quello dell' acquirente. E' il gioco del far finta di, che permette di ripetere azioni viste e imparare a mettersi nei panni dei grandi.

### **Obiettivi:**

- Esprimere, raccontare, interpretare in modo giocoso le esperienze soggettive e sociali
- Mettersi nei panni di...
- Ripetere copioni di comportamento

### **Attività:**

Ascoltare, usare strumenti specifici, decidere, dialogare, imparare sequenze, intuire la corrispondenza di numero e quantità.

## IL PRESTITO DELLA BIBLIOTECA

La biblioteca è un luogo dove sono presenti scaffali per contenere i libri dei bambini, catalogati con simboli e suddivisi per argomento. Durante il periodo del prestito, in ogni sezione viene allestito uno spazio con libri sia della scuola che portati dai bambini per essere messi in condivisione con i compagni. Questa attività è strutturata in modo che i bambini posano scegliere il libro e segnare il proprio prestito e reso in modo più consapevole da parte dei bambini stessi.

### **Obiettivi:**

- Familiarizzare con i libri e averne cura
- Sviluppare il piacere verso la lettura
- Comprendere cosa è un libro e quali sono le sue parti (copertina,illustrazioni,scrittura ecc.);
- Avvicinarsi al concetto di prestito del libro;
- Individuare e condividere criteri per catalogare i libri.
- Promuovere una prima forma di sintesi di un testo (chi, dove, con chi, perché)
- Promuovere lo sviluppo della abilità del raccontare, immaginare, inventare, emozionarsi;
- Promuove la capacità di ascolto,di concentrazione;
- Permettere l'arricchimento del vocabolario, di migliorare le strutture linguistiche conosciute.

### **Attività:**

Osservare, scegliere, sfogliare, leggere le figure, riconoscere la copertina, leggere, fantasticare, raccontare, scegliere il libro da prendere in prestito, costruire piccoli libri, giocare con le parole, uscita alla biblioteca comunale

- Combinare vari elementi musicali
- Muovere il corpo su ritmi diversi
- Educare l'orecchio all'ascolto musicale.

### **Attività:**

Ascoltare, sperimentare suoni, provare strumenti diversi, combinare elementi sonori, ballare liberamente, riprodurre ritmi con il corpo, provare andature, battere le mani e i piedi a ritmo, emozionarsi, rilassarsi, abbandonarsi, immaginare, inventare, evocare.

## LE ROUTINE

### IL CALENDARIO

#### **Campi di esperienza:**

- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo
- Immagini suoni e colori
- Il corpo e il movimento

L'attività si svolge al mattino, dopo l'accoglienza, nello spazio dell'assemblea delle tre sezioni. E' un lavoro in cui convergono gli obiettivi di quasi tutti i campi di esperienza. Il

cerchio è l'occasione per parlare di sé, delle esperienze vissute a casa, per condividere gli avvenimenti e gli oggetti. E' il momento in cui si focalizza lo scorrere del tempo, in cui si osserva e si registra il tempo dal punto di vista meteorologico, ed in generale si fanno operazioni di registrazione, di numerazione, di ordine. I bambini iniziano ad interiorizzare il concetto di ciò che viene prima e ciò che viene dopo, i concetti di oggi, ieri e domani, sperimentano forme di registrazione (istogrammi, tabelle ecc.). E' anche il luogo dell'ascolto, della memorizzazione e della produzione musicale (canzoni, filastrocche, racconti, poesie).

### **Obiettivi:**

- Distinguere l'alternanza notte-giorno
- Usare simboli per registrare
- Riconoscere le routines della giornata scolastica
- Intuire lo scorrere del tempo
- Riconoscere i giorni della settimana
- Cogliere la ciclicità della settimana.
- Imparare la sequenza numerica dei giorni
- Comprendere i concetti temporali: Ieri, Oggi, Domani
- Osservare ,riconoscere e denominare le caratteristiche del tempo meteorologico
- Memorizzare semplici testi
- Rispettare il proprio turno
- Imparare a stare in una conversazione
- Esprimere le emozioni

### **Attività:**

Parlare, ascoltare, raccontare, osservare,disegnare, cantare, colorare, scrivere, registrare, contare, numerare, ripetere, attaccare e staccare contrassegni.

## **IL CALENDARIO DEI LABORATORI**

E' un'attività quotidiana, che viene in coda all'attività di calendario, con la quale i bambini registrano e memorizzano il laboratorio nel quale lavoreranno con il proprio sottogruppo omogeneo per età.

### **Obiettivi:**

- Sapersi identificare con un sottogruppo
- Riuscire a riconoscersi in più sottogruppi di appartenenza: gruppo sezione, contrassegno personale, simbolo di appartenenza a una fascia di età (rotondo, quadrato e triangolo), contrassegno del sottogruppo omogeneo per età
- Saper usare un simbolo
- Riuscire a leggere una tabella a doppia entrata

### **Attività:**

Guardare, staccare, attaccare, parlare, spiegare,