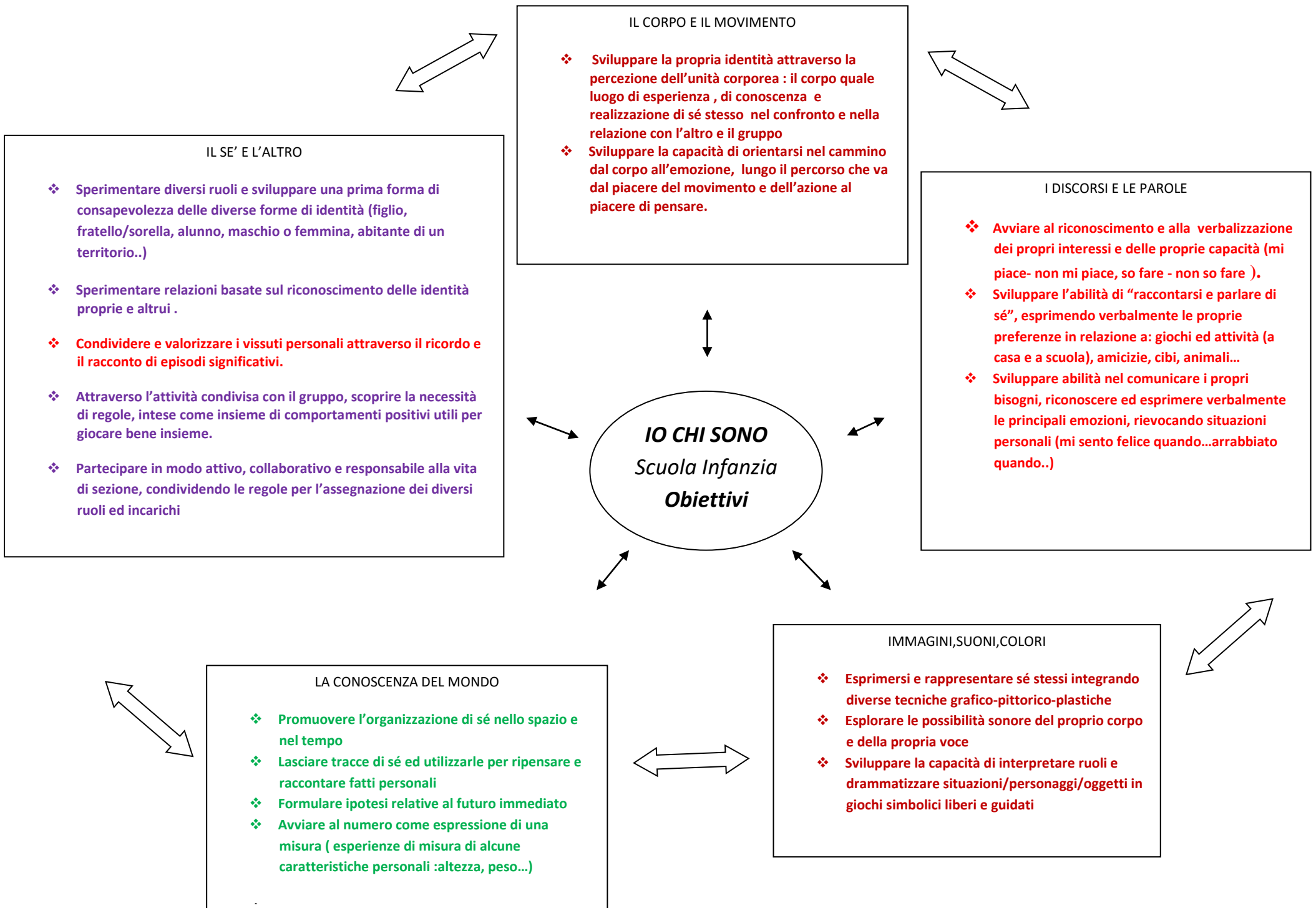
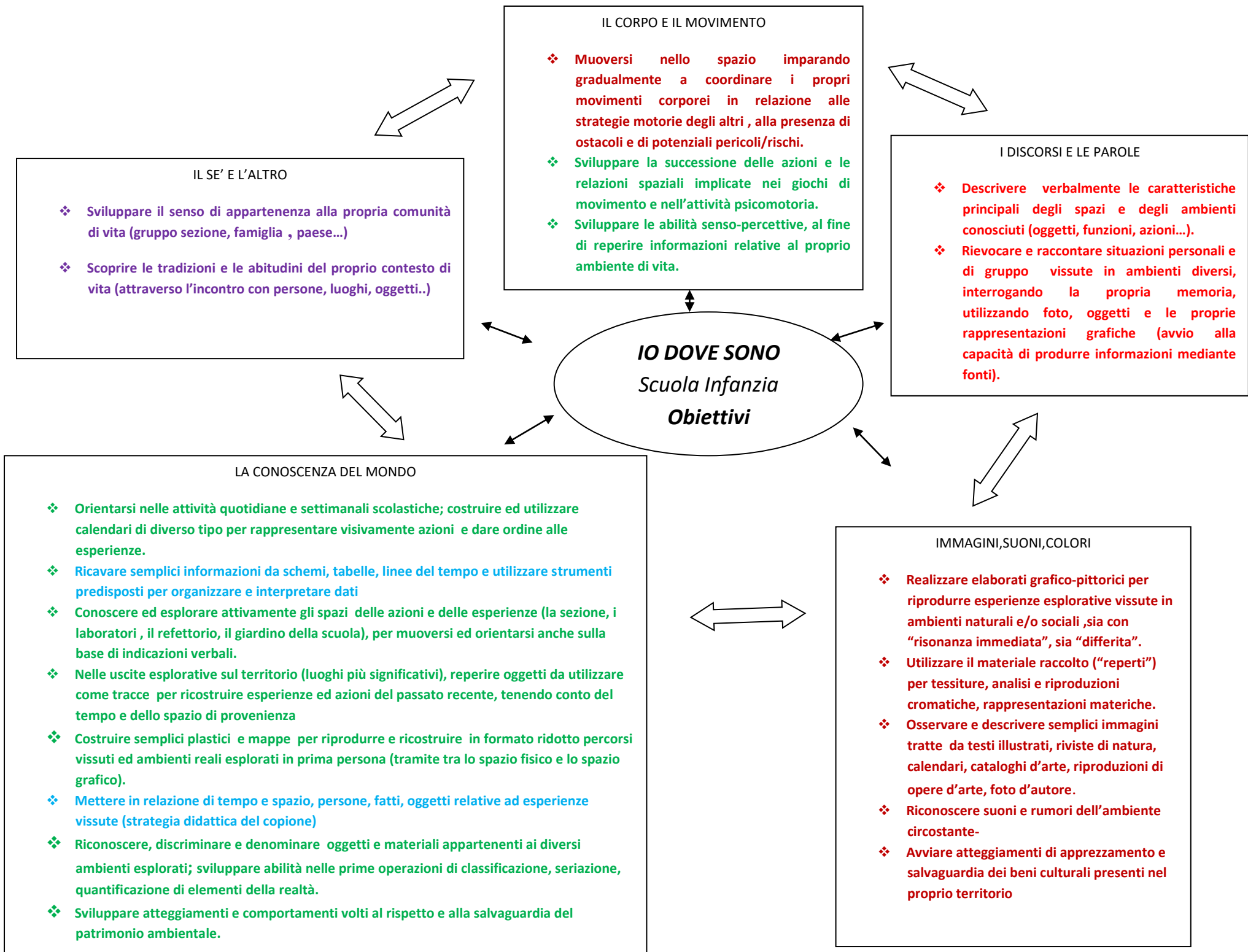
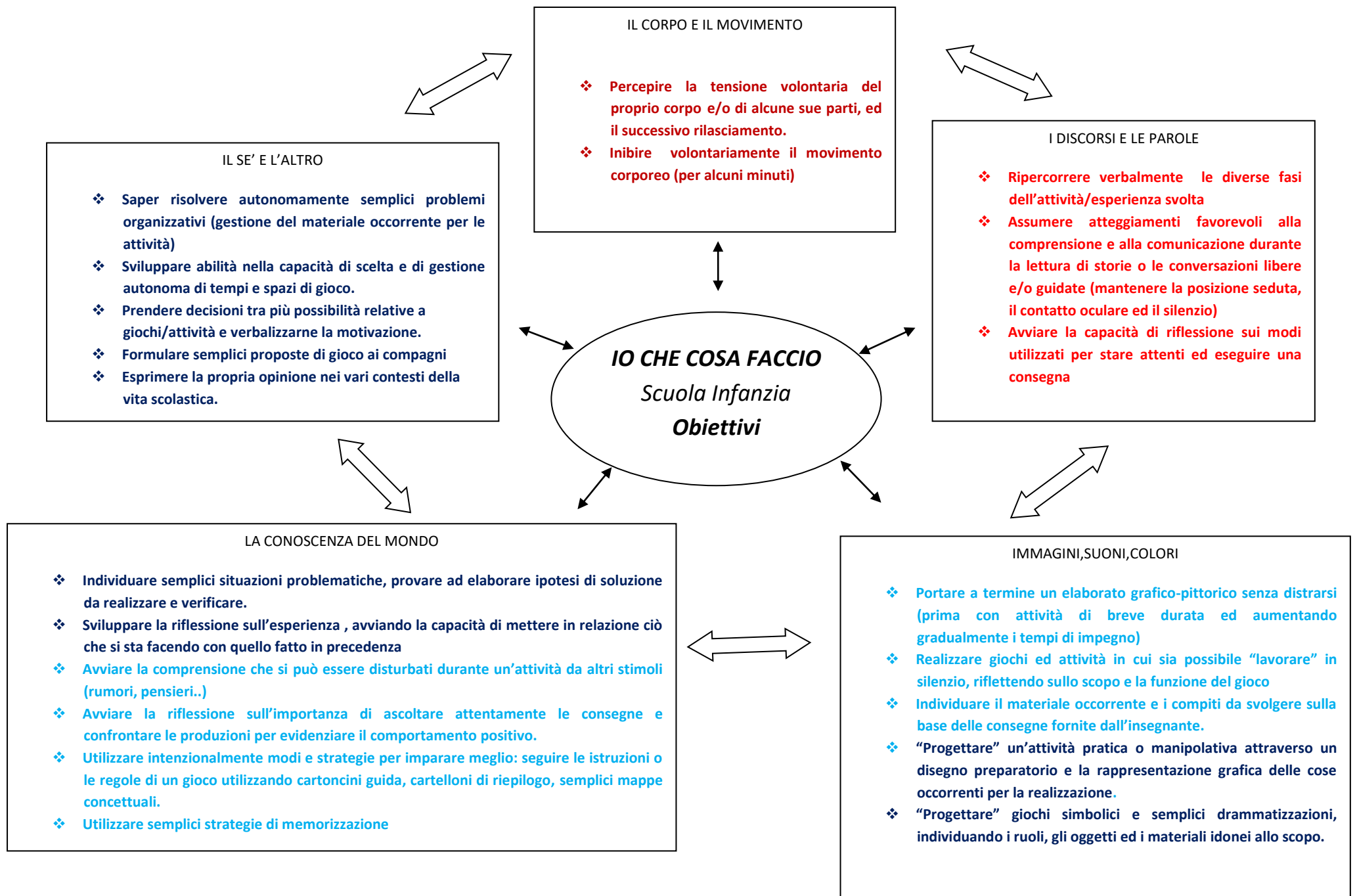


SCUOLA DELL'INFANZIA I.C. SASSOFERRATO
Le competenze chiave europee nel curricolo di base e nel curricolo orientativo

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA NEL CURRICOLO DI BASE (prevalenti e concorrenti)	LE AREE DEL CURRICOLO ORIENTATIVO (prevalenti e concorrenti)
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI	IO CHI SONO – TUTTE
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA	LA CONOSCENZA DEL MONDO	IO DOVE SONO - IO CHI SONO
COMPETENZE DIGITALI	IMMAGINI, SUONI, COLORI	
IMPARARE A IMPARARE	TUTTI	IO COSA FACCIO – IO DOVE SONO
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	IL SÉ E L'ALTRO - TUTTI	IO CHI SONO - IO DOVE SONO
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ	TUTTI	IO CHE COSA FACCIO
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	IL CORPO E IL MOVIMENTO IMMAGINI, SUONI, COLORI	TUTTE







IL SE' E L'ALTRO

Organizzazione della giornata scolastica in modo da valorizzare sia in termini qualitativi che quantitativi i momenti di routine, dando ad ogni bambino la possibilità di partecipare in prima persona ed in modo sempre più collaborativo e responsabile alla vita di sezione:

Costruzione ed utilizzo di strumenti per l'assegnazione e la gestione dei diversi incarichi (aiutante, cameriere, capotreno...); i diversi ruoli ruotano giornalmente: i bambini visualizzano la rotazione attraverso lo spostamento del segno distintivo sull'apposito cartellone. Coinvolgimento sempre più attivo ed autonomo di ogni bambino nelle operazioni di vita quotidiana (uso dei servizi igienici, uso autonomo di posate e bicchiere per il pranzo, riordino dei materiali di gioco, sistemazione autonoma del bavaglino e/o di comunicazioni nello zaino personale, gestione dei calzetti antiscivolo per l'attività psicomotoria, gestione del materiale personale occorrente per le diverse attività..).

Attività ludico simboliche finalizzate alla sperimentazione di forme attive di convivenza civile: percorsi tesi alla scoperta e all'interiorizzazione delle prime regole, intese come comportamenti positivi utili per stare bene insieme nei diversi contesti e situazioni scolastiche.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Costruzione ed utilizzo del calendario della giornata scolastica...per dare fisicità allo scorrere del tempo, visualizzare concretamente e prepararsi a cosa accadrà, acquisire sicurezza e superare l'eventuale "ansia dell'abbandono".

Esperienze di misura di alcune caratteristiche personali:
"scopriamo i nostri numeri "(altezza, peso, numero di scarpe...)

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Giochi motori liberi e guidati finalizzati alla percezione dell'identità corporea (percezione globale e segmentaria)

-Giochi con teli colorati,giornali, cuscini, palloncini, palloni... ; andature, gioco delle scatoline...

-Giochi per la percezione-discriminazione dei contrasti rumore/silenzio; mobilità/immobilità; tensione/rilassamento (es. gioco del musica/stop) .

-Attività psicomotoria (per imparare a relazionarsi e ad esprimersi attraverso il corpo, nel confronto e nella relazione con l'altro)

Organizzazione dei tempi e articolazione della seduta tipo: Momento della preparazione in sezione -Rituale iniziale -Fase dell'espressività motoria -Fase della rappresentazione grafica e verbalizzazione - Rituale finale

IO CHI SONO
Scuola Infanzia
Attività

I DISCORSI E LE PAROLE

Percorsi finalizzati a sviluppare la percezione delle proprie caratteristiche personali e la graduale conquista della capacità di riconoscere le proprie ed altrui emozioni, dare loro un nome ed esprimerle mediante diversi linguaggi (verbale, grafico/pittorico, corporeo/gestuale,...)

"Io ho un nome..ognuno ha il proprio nome..."

"Io sono diverso da te...ma siamo tutti uguali.. "(le mie caratteristiche fisiche-mi piace..non mi piace- so fare...non so ancora fare: verbalizzazione e rappresentazione attraverso diversi strumenti espressivi)

"I miei amici preferiti, i miei giochi preferiti "

Input per la focalizzazione dei bambini sul "cuore" come casa delle emozioni: cosa sentiamo dentro di noi...

"Il volto delle emozioni": lettura e verbalizzazione di foto/ immagini relative alle espressioni facciali tipiche delle principali emozioni (come si sente secondo voi? Perché?);

"Il gioco delle facce": giochiamo a fingere di sentirsi come il bambino raffigurato nelle diverse carte...imitiamo le facce...;

"raccontiamo vissuti emotivi personali legati a situazioni di conflittualità e /o di condivisione a casa e a scuola ("quella volta che...")

Utilizzo dell' "Orologio delle emozioni" (come ti senti oggi?), nella routine quotidiana;

"Disegniamo le emozioni..": osservazione del proprio volto allo specchio, nelle diverse espressioni legate alle emozioni, autoritratto.

"Libri e storie...emozionanti!": dall'ascolto, alla rielaborazione verbale, grafica ed espressiva e alla drammatizzazione dei contenuti delle storie narrate dall'insegnante.

IMMAGINI,SUONI,COLORI

Attività manipolative e grafico-pittoriche... per esplorare materiali, produrre segni e lasciare traccia di sé... per esprimersi e mettere alla prova le proprie abilità fino-motorie e rappresentative.

-Esperienze ludico-didattiche in cui i bambini hanno la possibilità di strappare, accartocciare, ritagliare, incollare,manipolare,spruzzare,schiacciare,travasare, effettuare campiture, produzioni libere e guidate con diversi strumenti, collage di carte e polimerici.

-Attività di osservazione del proprio corpo e del proprio viso allo specchio; riproduzione grafica e/o con tecniche espressive diverse.

IL SE' E L'ALTRO

-Attività finalizzate allo sviluppo del concetto di gruppo e del senso di appartenenza alla propria comunità di vita:

Giochi simbolici ed imitativi, utilizzo di canzoni mimate e filastrocche per la conoscenza reciproca tra bambini ed insegnanti, lo sviluppo del senso di appartenenza e l'identificazione con il proprio gruppo sezione: utilizzo di personaggi mediatori che fanno da tramite tra bambino ed insegnanti...i nostri amici vogliono conoscere i nostri nomi...in cerchio passiamoci la palla e diciamo il nostro nome...; Come ti chiami? Mi chiamo...;con l'aiuto di coroncine ci trasformiamo nel personaggio simbolo della nostra sezione... camminiamo, saltiamo, corriamo, voliamo come...; coloritura del personaggio con diverse tecniche espressive; il gioco delle presenze: i nostri personaggi mediatori ci aiutano a costruire il cartellone per registrare giornalmente i bambini presenti ed assenti.

-Organizzazione e valorizzazione di momenti di aggregazione tra i bambini della stessa fascia d'età; giochi di conoscenza e canzoncine animate per l'identificazione con il proprio gruppo d'intersezione; attività d'intersezione relative all'attivazione di laboratori o alla progettazione/realizzazione di percorsi specifici.

-Organizzazione e valorizzazione di momenti di aggregazione tra i bambini dello stesso plesso (attività di accoglienza mattutina, attività ludiche in giardino, attività legate a festività o ricorrenze...)

-Progettazione e realizzazione di percorsi finalizzati a sviluppare il senso di appartenenza al gruppo famiglia (conversazioni libere e/o guidate, attività grafico-pittorico-plastiche in occasione di festività e ricorrenze)

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Realizzazione di percorsi e labirinti motori di vario tipo e complessità.

Nei giochi motori di gruppo individuazione di potenziali pericoli/rischi e costruzione di possibili comportamenti per prevenirli, rispettando la propria e altrui sicurezza.

Attività di psicomotricità e giochi motori finalizzati alla conoscenza e all'uso di indicatori spaziali (sopra-sotto, dentro-fuori, davanti-dietro, vicino-lontano...): io in relazione agli altri, io in relazione agli oggetti, gli oggetti tra loro.

**IO DOVE SONO
Scuola Infanzia
Attività**

LA CONOSCENZA DEL MONDO- I DISCORSI E LE PAROLE –IMMAGINI,SUONI,COLORI

Attività di esplorazione attiva e scoperta degli angoli di gioco della sezione; costruzione condivisa delle regole per giocare bene insieme:

-Attività di scoperta, denominazione, discriminazione, classificazione del materiale ludico caratteristico dei diversi angoli.

-Conversazioni guidate e giochi di simulazione per la scoperta e l'interiorizzazione del corretto utilizzo e riordino degli angoli di gioco: l'insegnante invita alcuni bambini a fare da modelli, dovranno giocare facendo vedere concretamente con il loro comportamento cosa significa giocare bene negli angoli della sezione (modeling);l'insegnante dà attenzione positiva attraverso gratificazioni verbali o gestuali (feedback positivo al modello); fa ripetere all'intero gruppo il comportamento giocato dai modelli (role-playing);l'insegnante invia feedback positivi al gruppo.

-Accesso agli angoli della sezione attraverso l'utilizzo di chiavi o altri strumenti, la cui funzione, colore e numero sono stabiliti insieme da bambini e docenti.

-Ricostruzione dell'esperienza tramite la strategia didattica del copione.

-Progettazione e costruzione con i bambini del cartellone dell'autorinforzo.

Attività di esplorazione attiva e scoperta degli spazi laboratoriali, del refettorio, del giardino adiacente la scuola; costruzione dei comportamenti positivi necessari per stare bene insieme nei diversi ambienti.

Rielaborazioni verbali e descrizioni delle caratteristiche principali degli spazi e degli ambienti conosciuti (oggetti-funzioni-azioni)

Percorsi di conoscenza ed esplorazione attiva del territorio (ad es. all'ufficio postale, al supermercato, in piazza...),seguiti da attività di rielaborazione verbale e di ricostruzione attraverso diversi strumenti e tecniche espressive, utilizzando i "reperti" raccolti (oggetti, foto..) come fonti per produrre informazioni ed interrogando la propria memoria per ricostruire le esperienze anche dal punto di vista spazio-temporale.

Dallo spazio vissuto allo spazio rappresentato: ricostruzione e simbolizzazione delle esperienze psicomotorie vissute ,attraverso semplici plastici ,mappe , rappresentazioni grafiche, verbalizzazioni, utilizzo operativo di schede predisposte.

Giochi finalizzati allo sviluppo della memoria visivo-sequenziale e all'integrazione spazio-temporale:

-"lettura" in successione di oggetti (da sinistra verso destra), "sottrazione" di un oggetto da parte dell'insegnante, verbalizzazione dell'oggetto mancante e ricollocamento nella posizione precedente.

-Individuazione e costruzione di ritmi binari /ternari, in base al colore, alla forma, alla dimensione.

Dal tempo vissuto al tempo rappresentato: costruzione e uso di diversi calendari:-Il calendario degli incarichi: per regolarizzare i tempi delle routine e riconoscere le dimensioni temporali (Adesso a chi tocca? Prima..? Dopo?)-Il calendario della giornata scolastica: "E poi cosa faccio?"-Il calendario per organizzare i cambiamenti settimanali: selezione delle attività che caratterizzano il cambiamento (differenziano un giorno dall'altro) e che si ripetono ciclicamente. Uso di filastrocche.-Il calendario dei compleanni.-Il calendario mensile.

Attività in cui si i bambini rilevano dalla linea del tempo mensile i dati relativi al tempo meteorologico, li organizzano e li interpretano attraverso un semplice istogramma.

Configurazione di copioni relativi ad esperienze significative vissute, attraverso i quali i bambini possano individuare e mettere in relazione di tempo e spazio, persone, fatti, oggetti.

Attività espressive di diverso tipo e con strumenti e materiali diversi finalizzate alla ricostruzione e rappresentazione di esperienze esplorative vissute in ambienti naturali e/o sociali

Attività/giochi di conoscenza relativi al patrimonio ambientale (acqua, aria, terra, fuoco, il ciclo della vita...), e al suo rispetto e tutela (ad es. esperienze che promuovano l'importanza dell'acqua, il riciclo, il riuso ,la raccolta differenziata).

IL SE' E L'ALTRO

Predisposizione/allestimento di spazi e tempi che facilitino la sperimentazione e la realizzazione autonoma di attività ludiche di vario tipo , ed utilizzo di sollecitazioni verbali/gestuali/grafiche che incoraggino e stimolino una sempre maggiore autogestione nelle operazioni di vita quotidiana:

-Attività finalizzate all'interiorizzazione delle regole di accesso agli angoli e di gestione del gioco libero, attraverso la procedura del modeling, role-playing, feedback informativo. Costruzione ed utilizzo di immagini e cartelloni riepilogativi .

-In seguito ad esperienze ludiche vissute di diverso tipo, uso di domande stimolo per favorire l'autonomia: "Come si può fare per entrare nell'angolo dei colori?" "Cosa posso fare se non ci sono più chiavi/gettoni per entrare?" "Di che cosa ho bisogno per disegnare...ritagliare...incollare?"

Attività in cui si chiede al bambino di scegliere tra più possibilità l'angolo di gioco e l'attività che si preferisce, spiegandone verbalmente la motivazione.

Attività in cui si promuove nei bambini l'assunzione di iniziative e proposte ai compagni relativamente a situazioni di gioco e attività.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Esperienze di rilassamento finalizzate allo sviluppo della capacità di riconoscere su di sé sensazioni di calma, di pesantezza , capacità immaginativa...(con utilizzo o meno di musiche e teli/draffi , uso di frasi stimolo o racconto di storie da parte del docente):

Si invitano i bambini a sdraiarsi, a chiudere gli occhi e a far finta di dormire...a ricercare il contatto con il suolo, contatto che diventa gradualmente pressione, sensazione di peso che si estende a tutto il corpo...; concentrare l'attenzione sulla respirazione (le mani sull'addome, inspirare ed espirare profondamente, seguendo ciascuno il proprio ritmo..); rilassamento del volto e/o di altre parti del corpo (contrazione e distensione ...).

IO CHE COSA FACCIO Scuola Infanzia Attività

LA CONOSCENZA DEL MONDO

-Di fronte a situazioni problematiche reali sorte nel gioco (o predisposte dall'insegnante) i bambini ipotizzano possibili soluzioni; le attuano e le verificano.

-Predisposizione di situazioni di insegnamento-apprendimento che stimolino alla riflessione e alla verbalizzazione prima dell'esperienza (su che cosa si deve fare e su come s'intende farlo), durante l'esperienza (su che cosa si sta facendo e su come s'intende proseguire) e alla fine dell'esperienza (che cosa si è fatto ,cosa abbiamo imparato, come lo valutiamo...), ripercorrendo le diverse fasi del processo esperienziale.

-Organizzazione di attività finalizzate a potenziare l'attenzione uditiva e visiva , a riflettere sull'attività stessa e utilizzare semplici strategie di memorizzazione.

Si presentano al bambino una serie di oggetti e si chiede di nominarli ed osservarli bene ("facciamo la foto con i nostri occhi e mettiamola nei cassettini della nostra mente..."), spiegando loro che dovranno ricordarne quanti più possibili (oralmente o disegnandoli). Si coprono gli oggetti con un telo e si procede alla "gara di ricordo". Si attivano quindi atteggiamenti meta cognitivi:

Sono riuscito a ricordare tutti gli oggetti?

Come ci sono riuscito?

Come posso fare per ricordare meglio? (dire a voce alta i nomi degli oggetti, ripeterli più di una volta, disporli in sequenza...)

I DISCORSI E LE PAROLE –IMMAGINI,SUONI,COLORI

-Ricostruzione verbale delle fasi di un gioco e/o di un'esperienza realizzata

-Lettura quotidiana di storie/racconti con tempi gradualmente più lunghi.

Riflessione sulle modalità corrette d'ascolto: mantenere la posizione seduta, il contatto oculare ed il silenzio (anche con utilizzo di cartoncini guida)

-Si racconta ai bambini che verranno valutati sulla loro capacità di ascolto: mentre una docente racconta una storia o introduce l'argomento di un'attività, l'altra docente ha il compito di distrarre i bambini, compiendo azioni varie...(disegna, usa le forbici, sfoglia un libro, fa rumore...). Si utilizzerà quindi il brainstorming per verificare la comprensione e alla fine una revisione meta cognitiva: Come ho fatto a concentrarmi sul racconto? Da che cosa ero maggiormente distratto? Che cosa era più difficile fare?

-Organizzazione di attività grafico pittoriche o manipolative con aumento progressivo dei tempi di impegno.

-Organizzazione di attività finalizzate a potenziare l'attenzione uditiva e visiva e a riflettere sull'attività stessa:

-Si presenta al bambino un foglio con 6 disegni, ognuno posto in un riquadro in ordine sparso non sequenziale. Tre di questi disegni saranno poi gli elementi che andranno a costruire una storia appositamente inventata dall'insegnante, gli altri tre sono oggetti casuali non appartenenti al testo. Lo scopo sarà quello di cerchiare solamente gli oggetti che compariranno nella storia. Alla fine del gioco stimolare una riflessione meta cognitiva: Come ho fatto ad indovinare tutti i disegni? Come sono riuscito a stare attento?

-Dare la seguente consegna: disegnare un cerchietto rosso ogni volta che nel racconto o nella lista di parole si sente una parola (ad es. palla). Contare successivamente quanti cerchietti ha disegnato. Revisione meta cognitiva: Sono riuscito nel gioco? Perché non riuscivo a stare attento? Come posso fare la prossima volta per fare meglio?

-A partire da un compito dato, i bambini disegnano tutto il materiale occorrente per svolgerlo.

-I bambini organizzano, con la collaborazione dei compagni, un gioco simbolico o una semplice drammatizzazione, mettendosi d'accordo sui diversi ruoli e i materiali necessari.