

**PROGRAMMAZIONE
ANNUALE
A. S. 2008/09**

**SCUOLA DELL'INFANZIA
PIERO BERTOLINI**

Via Gesso n°26/1 – Riale

Direzione Didattica Statale
Zola Predosa

Sommario

◆ Realtà scolastica

- I bambini
- Gli insegnanti e i collaboratori

◆ Finalità Scuola dell'Infanzia

- Sviluppo
 - ◆ dell'Identità
 - ◆ dell'Autonomia
 - ◆ della Competenza
 - ◆ della Cittadinanza

◆ Giornata Tipo

◆ Progetti di plesso

- ◆ *C'era una volta ...*
- ◆ Movimento Creativo
- ◆ Biblioteca
- ◆ Teatro
- ◆ Continuità
- ◆ Inglese
- ◆ Informatica: 'Il regno di Si Piuh'
- ◆ Progetti Linguistici:
 - Parolandia
 - Giocolandia

Realtà scolastica 1/2

I bambini della Scuola dell'Infanzia di Riale sono 91 divisi in quattro sezioni eterogenee:

- Sezione A - 24 bambini
 - 8 di quattro anni
 - 16 di cinque anni
- Sezione B - 22 bambini
 - 15 di tre anni
 - 7 di quattro anni
- Sezione C - 21 bambini
 - 14 di tre anni
 - 7 di cinque anni
- Sezione D - 24 bambini
 - 10 di quattro anni
 - 14 di cinque anni

Realtà scolastica 2/2

Il gruppo insegnanti è composto da:

◆ 8 insegnanti titolari di sezione

◆ 1 insegnante di Religione Cattolica presente a scuola il giovedì e il venerdì dalle 8,30 alle 11,30

Sez.A: *Di Ciero Serafina* - *Vommaro Angela*

Sez.B: *Gualandi Anna* - *Pallotti Barbara*

Sez.C: *Scarlatti Cristina* - *Repaci Graziella*

Sez.D: *Paglia Filomena* - *Nicolardi Laura*

Ins. Religione: *Magni Morena*

Progetto Educatore: *Annamaria*

Educatrici: *Carla – Stefania*

Sono presenti inoltre, quattro collaboratori scolastici che coadiuvano le insegnanti nella gestione quotidiana dei bisogni dei bambini e sono presenti in sezione durante il pasto:

Sez A: *Rodolfi Nadia (part-time)* *Astorina Lina (Operatore Melamangio)*

Sez B: *Fiorella Blundo*

Sez C: *Felice Giovinazzo*

Sez D: *Anna Serpini*

Finalità della Scuola dell'Infanzia

La scuola dell'infanzia riveste un ruolo fondamentale nel proporre le **prime esperienze formative** diventando così un *positivo luogo di apprendimento, socializzazione e animazione*. Attraverso una adeguata razionalizzazione degli spazi, dei tempi, delle esperienze, intese come momenti di routine quotidiana e di attività cognitiva, la scuola raggiungerà le sue finalità educative indicate dalle Indicazioni per il Curricolo (Settembre 2007):

Sviluppo

- *dell'Identità*
- *dell'Autonomia*
- *della Competenza*
- *della Cittadinanza*

AFFRONTANDO NUOVE ESPERIENZE

COME PERSONA UNICA ED IR RIPETIBILE

STARE BENE

SENTIRSI SICURI

CONOSCERSI
E SENTIRSI RICONOSCIUTI

IMPARARE

IDENTITA'

SPERIMENTARE

DIVERSI RUOLI E IDENTITA'

FIGLIO\A

ALUNNO\A

COMPAGNO\A

MASCHIO\ FEMMINA

ABITANTE DI UN TERRITORIO

PARTECIPARE

ALLE ATTIVITA'

ESSERE CAPACI

AUTONOMIA

AVERE FIDUCIA

IN SE' E NEGLI ALTRI

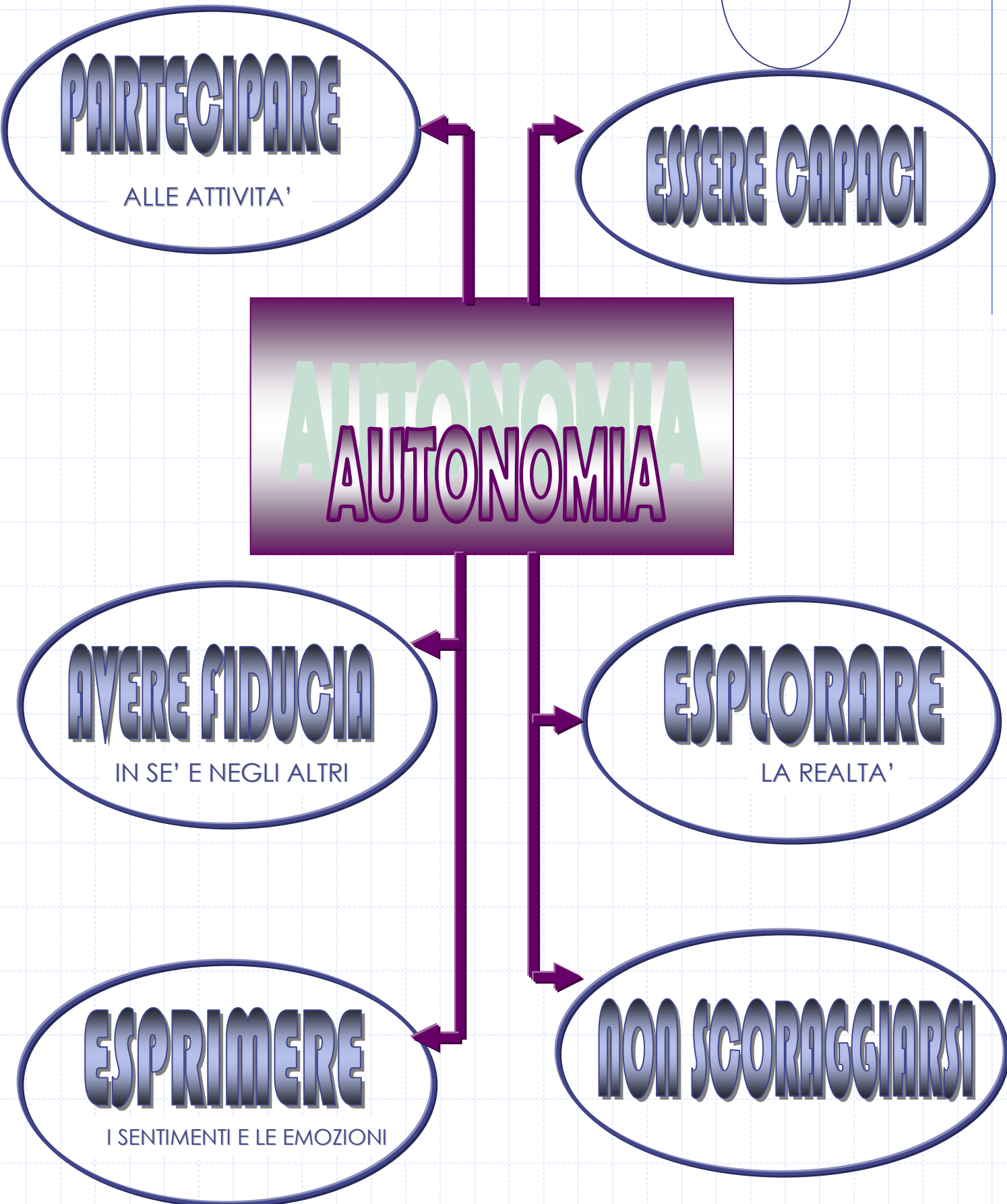
ESPLORARE

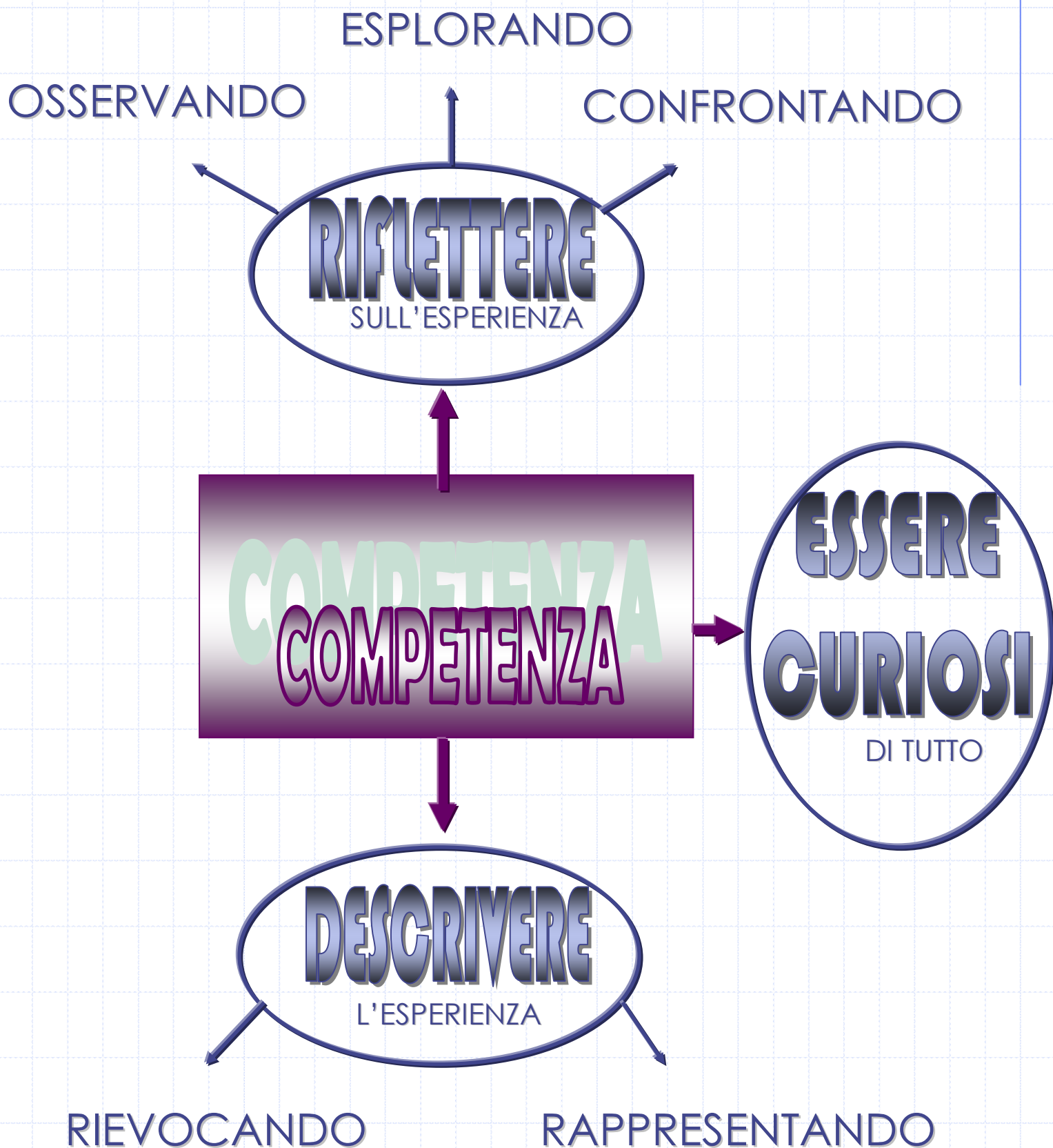
LA REALTA'

ESPRIMERE

I SENTIMENTI E LE EMOZIONI

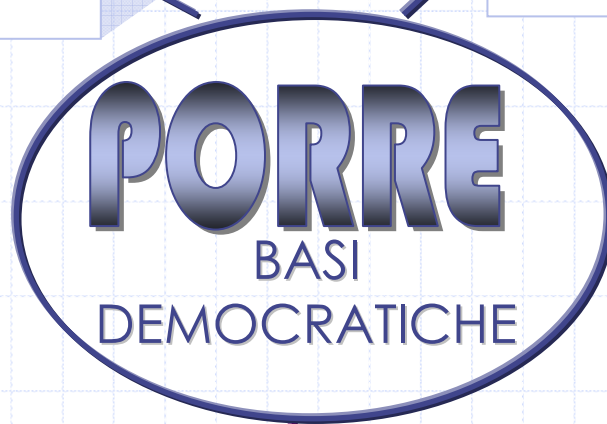
NON SCORAGGIARSI





APERTURA AL
FUTURO

RISPETTO DEL
RAPPORTO



UOMO

NATURA



L'IMPORTANZA DI
CONDIVIDERE LE REGOLE



RELAZIONI

DIALOGO

ESPRIMERE LA
PROPRIA IDEA

GLI ALTRI

I LORO
BISOGNI

Giornata Tipo

La regolarità nella giornata scolastica e i tempi lasciati per l'accoglienza, la conversazione e il bagno, la preparazione dei tavoli, il pasto, il riordino dei tavoli e dei giochi, il sonno, l'uscita, sono pensati dagli adulti perché *l'organizzazione sia il più possibile serena* e nello stesso tempo perché i bambini vivano tali momenti in prima persona acquisendo nuove competenze, accrescendo la stima di sé, misurandosi realmente con le cose e sviluppando il senso di appartenenza al gruppo (bambini e adulti).

Dal momento che questa fascia d'età è quella in cui *l'apprendimento è fortemente legato all'esperienza diretta*, sono fondamentali le attività guidate, finalizzate ad acquisire competenze necessarie per l'autonomia e ad impadronirsi dei concetti logici di abbinamento e di classificazione.

La strutturazione della giornata scolastica (vedi tabella pagina successiva), che segue certi criteri organizzativi, risponde ad obiettivi di autonomia, di socialità e di accettazione di regole.

ore 7,30/8,00 – 8,30	Le insegnanti accolgono i bimbi del pre-scuola in sezione, in quanto l'ambiente è più raccolto e dà modo ai bambini di organizzarsi con giochi, costruzioni, letture, dopo l'eventuale colazione.
ore 8,30 – 8,50	Con l'arrivo dell'ultima insegnante, e con l'apertura della scuola ai bambini dell'orario normale, il gruppo viene diviso nelle quattro sezioni.
ore 8,50 – 9,30	Appello, calendario, frutta, conversazione, giochi e canti di gruppo. Questi momenti si svolgono sul tappeto o sulle panchine; in questo momento c'è la possibilità di scambiarsi idee, novità, vedere cosa succede nella mattinata, distribuirsi vari incarichi, ecc.
ore 9,30 – 10,00	Durante la mattina, con l'arrivo dell'insegnante in compresenza, hanno inizio le attività di sezione (vedi Scheda Orario) utilizzando gli ambienti a disposizione (palestrina, angolo salone)
ore 11,00 – 11,45	Gioco libero: Sez B-C in salone Sez A-D in sezione } o in giardino
ore 11,45 – 12,00	Momento del bagno: i camerieri vanno subito in bagno e poi, insieme alle dade aiutano ad apparecchiare, poi il personale ausiliario, insieme alle insegnanti seguono i bambini in bagno.
ore 12,00 – 13,30	Pasto. I camerieri organizzano i tavoli, servono gli altri bambini e sono responsabili di tutto il servizio. Quando tutti hanno finito di mangiare c'è il gioco libero: Sez A-D in salone Sez B-C in sezione } o in giardino
ore 13,30 – 15,30	Inizio del momento del riposo: mentre un'insegnante segue l'uscita dei bambini dell'antimeridiano, i bambini di tre e quattro anni vanno in bagno e poi in dormitorio e con un racconto o canzoncina inizia l'addormentamento. I bambini di cinque anni dopo il momento in bagno e il rilassamento sui tappetini in sezione, iniziano le attività programmate.
Ore 15,30 – 16,10	Risveglio, bagno. Alcuni bambini vanno ad aiutare i piccoli nel risveglio, nel mettere le scarpe e accompagnarli in bagno. Segue poi la merenda in sezione e tutti insieme si aspetta l'uscita con giochi, racconti o canzoni.
Ore 16,10 - 16,30	Uscita dei bambini con orario normale
ore 16,30 – 17,30	I bambini dell'orario lungo delle varie sezioni vengono riuniti in un'unica sezione e restano con l'educatrice.

Progetti

L'idea di lavorare "*per progetti*" si basa sulla convinzione che l'apprendimento dei bambini e delle bambine in questa fascia di scolarità sia un processo progressivo, attivo e creativo di *rielaborazione della realtà*, secondo i diversi linguaggi e in una loro continuità.

La giornata scolastica viene pertanto organizzata tenendo conto di tutti gli spazi e i tempi della scuola, ipotizzando contenuti ed attività didattiche che consentano un adeguato livello di conseguimento delle competenze da parte dei bambini.

È per questo che noi insegnanti vogliamo innanzitutto:

- ◆ *basare i progetti sui bisogni reali e concreti degli alunni;*
- ◆ *porre attenzione alla qualità educativa, pensando ad*
 - *una flessibilità didattica ed organizzativa (orari intermedi con rientri e presenze del personale docente)*
 - *integrazione interna alla scuola (gruppi di lavoro in intersezione)*
- ◆ *ideare una progettazione didattica volta alla creazione di percorsi funzionali e capaci di assicurare continuità con il "modo di essere" dei bambini e, nello stesso tempo, interpretare gli apprendimenti dei vari Campi di Esperienza.*

C'era una volta ...

Coinvolge: tutti i bambini
Seguito: le insegnanti della sezione

Il valore educativo della fiaba è ormai indiscusso, in quanto offre ai bambini la possibilità di riconoscersi nei diversi personaggi e di avere una **chiave di lettura** degli avvenimenti umani e della realtà. La favola è un modo per suggerire e per invitare a scegliere, di volta in volta, il modo giusto di comportarsi nelle diverse **circostanze della vita**.

Accanto a finalità di ordine psicologico ed educativo, la fiaba assume un'**importanza linguistica** notevole perché permette al bambino di operare sul piano dell'ascolto, della verbalizzazione, della drammatizzazione; alla base vi è, quindi, l'intenzionalità di recuperare e sviluppare, attraverso le fiabe, la **capacità di ascolto** come atto indispensabile per una buona **comunicazione** e, soprattutto per instaurare una buona **relazione**. Ascoltare la narrazione implica, infatti, una serie di attività mentali che fanno dell'**ascolto attivo** un momento fondamentale della relazione con gli altri.

L'ascolto della fiaba, inoltre, mette in moto l'**immaginazione**. Permette di visualizzare in chi ascolta fatti, luoghi, personaggi del tutto fantastici: come dice Bettelheim -le fiabe sono "vere" nel senso che in esse tutto è possibile e ciò che accade di fantastico e meraviglioso è verosimile-.

Dal punto di vista cognitivo il "raccontare" – fase successiva all'ascolto-sollecita e rafforza la ristrutturazione del pensiero, il suo dipanarsi in una sequenza ordinata di prima e poi, di causa ed effetto, la costruzione di schemi di riferimento che consentono successivamente al bambino di diventare egli stesso **narratore**.

Ogni proposta laboratoriale ed elaborazione della fiaba successiva alla lettura verrà adeguata all'età dei bambini del gruppo/sezione.

Si sono individuate a tal fine alcune fiabe della tradizione popolare (Andersen, I. Calvino), altre più recenti (G. Rodari -Favole al telefono-, B. Munari -Cappuccetto Giallo, Verde, Bianco e Blu) che verranno proposte in tutte le sezioni del plesso. Si è pensato, inoltre, di attingere dall'esperienza diretta – o ricordo – dei nonni invitandoli ad essere loro stessi i "racconta-storie" direttamente a scuola.

OBIETTIVI:

- ◆ Educare all'ascolto;
- ◆ Avvicinare i bambini in un contesto relazionale significativo;
- ◆ Potenziare il linguaggio verbale in tutte le sue funzioni;
- ◆ Stimolare la conversazione.

Movimento Creativo

Coinvolge: tutti i bambini

Seguito: le insegnanti della sezione in compresenza

Questo laboratorio nasce per offrire ai bambini la possibilità di sperimentare MOVIMENTO intrecciato all'emozione e alla creatività personale. Un movimento liberatorio che spazza via le tensioni e che è accompagnato da adeguati sottofondi musicali.

La struttura del laboratorio si articola nel seguente modo:

- un primo momento in cui i bambini si "calano" nella situazione (ci si toglie le scarpe e si infilano i calzini antiscivolo), come una sorta di rituale
- una fase di scioglimento con un sottofondo musicale: camminata libera, scioglimento di tutte le parti del corpo, corsa con meccanismi di tensione/distensione (stop "lucidi"), andature e respirazione
- l'attività vera e propria prevede una situazione semistrutturata con una proposta iniziale dell'insegnante, che i bimbi possono modificare attraverso spunti personali e inventiva
- una fase di rilassamento con sottofondo musicale da effettuare sdraiati, singolarmente o a coppie
- la rielaborazione grafica dell'esperienza, direttamente in palestra o in sezione, con una consegna minima che consenta la massima libertà di espressione.

Gli incontri saranno caratterizzati da un "tema" conduttore delle attività e del rilassamento

1. I RUMORI E I SUONI: innumerevoli effetti sonori sono stati spunto di giochi, limitazioni e drammatizzazioni; uso dei suoni della voce e di quelli che si possono produrre con il corpo;
2. LE PALLINE: un mare di palline ha invaso il pavimento della palestra, creando occasione di varie "sperimentazioni";
3. I FOULARD: strumenti molto versatili e particolarmente apprezzati dai bambini per bendarsi, travestirsi, trascinarsi...
4. Discriminazione e affinamento delle capacità percettive dei vari organi di senso: tatto, vista, udito ...

Gli obiettivi che ci si prefigge con questo laboratorio sono i seguenti:

- conoscersi, conoscere il proprio corpo
- favorire l'espressione di sé
- liberare le tensioni (rilassarsi)
- acquisire fiducia nella propria spontaneità
- arricchimento delle percezioni in riferimento al proprio corpo, al tempo, allo spazio, agli altri
- acquisizione di abitudini, routine, regole
- sollecitazione di una progettazione immaginativa
- facilitare i rapporti con gli altri, la collaborazione e accettare il contatto fisico
- arricchimento degli schemi motori.

Biblioteca

Coinvolge: tutti i bambini

Seguito: le insegnanti della sezione in compresenza

Già da alcuni anni è attivo all'interno della scuola il prestito

dei libri presenti nella biblioteca del plesso.

Nei vari anni il numero dei libri è aumentato sia con gli acquisti fatti con il fondo delle feste di fine anno dei genitori, sia con il progetto di Diritto allo Studio.

Quest'anno intendiamo effettuare il prestito cercando di far raccontare ai bambini le storie dei libri che hanno letto a casa. Cercheremo inoltre di favorire la scelta più motivata del libro facendo sfogliare i libri con calma prima di effettuare il prestito.

AMBITI DI INTERVENTO

- Incontro con il libro
- Conversazione
- Ascolto, narrazione
- Riflessioni sulla lingua

COMPETENZE

- Saper ascoltare
- Saper conversare
- Stimolare la curiosità verso le funzioni della lingua scritta
- Sviluppo logico e temporale di una situazione
- Produrre messaggi significativi
- Acquisire gradatamente competenze dal punto di vista fonetico
- Aumentare la propria competenza linguistica

Inglese

Coinvolge: i bambini 5 anni

Seguito: Serafina Di Ciero – Anna Gualandi

La prospettiva educativa e didattica di questo modulo di insegnamento non è tesa al raggiungimento di una competenza linguistica vera e propria, ma è incentrata soprattutto sulle **abilità di ascolto, comprensione e appropriazione dei significati**.

Il percorso propone *situazioni linguistiche legate all'esperienza del bambino* con implicazioni operative e di imitazione.

L'obiettivo principale è di fare dell'inglese un mezzo di comunicazione divertente in classe quindi dobbiamo tener presente il breve periodo di concentrazione dei bambini, la necessità del periodo di silenzio e l'importanza di creare un ambiente stimolante.

La metodologia proposta è quella del *English Communicative Method* — metodo comunicativo - in quanto privilegia l'ascolto e l'espressione orale e facilita l'apprendimento naturale attraverso lo stimolo e il coinvolgimento dei cinque sensi. È un metodo estremamente flessibile e adattabile ai bambini di età prescolare.

Gli elementi fondamentali dell'apprendimento naturale sono la **musica**, i **giochi di gruppo** e il **disegno** per cui tutte le attività sono proposte in forma prettamente ludica.

Ci si avvale, inoltre, dell'uso di un *Teddy Bear* che, oltre a fare da tramite tra l'insegnante e il gruppo dei bambini, ha il ruolo di stimolare l'immaginazione e favorire l'apprendimento divertendo, immergendo i bambini in un'atmosfera giocosa.

FINALITÀ GENERALI

- ◆ Avvicinare il bambino, attraverso uno strumento linguistico diverso dalla lingua italiana, alla conoscenza di altre culture e di altri popoli
- ◆ Permettere al bambino di familiarizzare con la lingua inglese, curando la funzione comunicativa
- ◆ Aiutare il bambino a comunicare con gli altri mediante una lingua diversa dalla propria
- ◆ Sviluppare le attività di ascolto
- ◆ Promuovere la cooperazione per sé e per gli altri

OBIETTIVI SPECIFICI

- Ob. fonetico: ascoltare e ripetere vocaboli, colori, numeri, animali, brevi frasi, canzoni e filastrocche con pronuncia e intonazione corretta
- Ob. lessicale: memorizzare vocaboli, brevi frasi, canzoni e filastrocche
- Ob. comunicativo: rispondere e chiedere, eseguire e dare semplici comandi

Il Regno di Si Piuh

Coinvolge: i bambini di 5 anni, 4 anni Sez D

Seguito: Filomena Paglia

Al giorno d'oggi il **COMPUTER** è ormai entrato a far parte della vita quotidiana della famiglia, diventando uno strumento sempre più presente nella vita professionale degli adulti, nel divertimento e, negli ultimi anni, nell'apprendimento dei bambini.

Molti sono gli strumenti tecnologici (TV, videogiochi, radio, registratore, etc ...) che ci permettono oggi di definire lo studente un "*essere multimediale*".

Anche il **processo di apprendimento**, intenzionale e non, del bambino risulta fortemente **condizionato dal ventaglio di offerte tecnologiche** che gli permettono di giostrarsi tra varie modalità di apprendimento e di appropriarsi di uno stile a lui più consono .

Un **approccio corretto alle tecnologie** è inoltre **indispensabile** per i bambini di oggi che hanno bisogno di comprendere e padroneggiare l'evoluzione della nostra società.

Anche quest'anno si procederà con la sperimentazione che permetterà di stilare un corretto approccio curriculare per la didattica dell'informatica per bimbi di Scuola dell'Infanzia. Verrà utilizzato un libro che narra la storia di un regno che altro non è che il computer stesso: 'Il Regno di Si Piuh', il cui autore è un Professore della Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università di Verona che negli anni passati ha seguito il progetto e che continuerà a dare preziosi consigli anche quest'anno.

Le finalità che ci si prefigge questo progetto sono:

- ✓ Offrire al bambino una grossa opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali recettivi come quello sensoriale, cognitivo, emotivo.
- ✓ Svolgere attività profondamente motivanti che agiscano direttamente sullo sviluppo cognitivo, tali da attivare alcuni processi fondamentali quali: percezione, attenzione, memoria.
- ✓ Utilizzare il computer per realizzare apprendimenti educativi attraverso attività considerate "giochi divertenti".
- ✓ Fruire di uno strumento che stimoli il bambino a progredire nella costruzione del sapere, contribuendo a renderlo protagonista dei suoi processi di apprendimento.
- ✓ Acquisire proficui rapporti socio-relazionali e attivare modalità di tipo cooperativo tra i componenti.
- ✓ Distinguere le componenti del PC
(*unità centrale, tastiera, mouse, monitor, stampante, casse*)
- ✓ Sperimentare le nozioni apprese sotto forma di racconto
(*per stampare userò... per disegnare userò*)

Giocolandia

Coinvolge: i bambini 3 anni
Seguito: Scarlatti - Gualandi

Laboratorio rivolto ai bambini di 3 anni con attività di **gioco simbolico**, inteso come gioco socialmente condiviso, in cui viene pianificata una trama, si gestiscono ruoli e regole di una certa complessità, si attribuiscono significati simbolici agli oggetti.

A quest'età, infatti, il gioco simbolico o di finzione, è molto simile ad una drammatizzazione in cui un gruppo di bambini collabora nello svolgimento di un tema nel quale essi assumono dei ruoli e seguono le regole di comportamento determinate collettivamente.

Obiettivo prioritario della proposta è quello di favorire una strutturazione di attività che promuovano nel bambino l'uso del linguaggio in un contesto specifico, stimolando lo sviluppo di abilità comunicative, linguistiche e cognitive.

Il gioco simbolico previsto è quello del mercato, da svolgersi a piccoli gruppi nello spazio della Ludoteca.

Parolandia

Coinvolge: i bambini 5 anni

Seguito: Nicolardi – Repaci - Vommaro - Pallotti

Laboratorio rivolto ai bambini di 5 anni per l'affinamento della competenza fonologica, requisito fondamentale per il futuro apprendimento della letto-scrittura, intesa come capacità del bambino di percepire e riconoscere i suoni (fonemi) che compongono le parole ed essere in grado di utilizzarli.

Tale capacità può essere sviluppata con l'esercizio, che verrà attuato attraverso giochi fonologici, basati sul riconoscimento di rime, completamento di parole, ripetizione di parole-non parole.

Teatro

Coinvolge: tutti i bambini
Seguito: dalle insegnanti di sezione

Il teatro offre percorsi di estremo interesse per la molteplicità dei contenuti.

Il teatro, basato su gesti, movimenti, ritmi, mimi, è uno dei mezzi espressivi più vicini al gioco del bambino: qui l'attore gioca come un bambino, quest'ultimo lo intuisce.

Dal punto di vista psicologico il bambino, assistendo alle rappresentazioni, scarica sui personaggi le proprie emozioni, le proprie ansie, oppure si identifica in quelli che maggiormente lo interessano.

Il teatro è un mezzo per comprendere messaggi, tradurli ed eventualmente rielaborarli.

Fa vivere esperienze comuni, potenzia i rapporti interpersonali, l'integrazione fra gli spettatori: partecipando ad uno spettacolo il bambino ride, piange, applaude, commenta, vive emozioni che non appartengono solo a lui.

Attraverso il teatro il bambino può essere aiutato a scoprire in sé, nella realtà circostante, negli altri, nuovi e sorprendenti aspetti, nuovi problemi, nuove modalità per esprimersi e comunicare ed arricchirsi così di valori umani.

A scuola poi il bambino "continua a fare teatro" rivivendo e rielaborando in maniera originale l'esperienza vissuta.

In questo A.S. sono stati scelti i seguenti spettacoli:

■ BABAR PER OMBRE E MUSICA	14 Gennaio Sezioni A-B-C
■ LA FORMICHINA - STORIA DI GUERRA E PACE	3 Febbraio Sezioni A-C-D
■ ZIZOLA	26 Marzo Sezione D
■ IL LUPO E LA CAPRA	2 Aprile Sezioni B-C
■ BU!	21 Aprile Sezioni A-D

Continuità

Coinvolge: tutti i bambini
Seguito: dalle insegnanti di sezione

Si attua attraverso aggiornamenti, commissioni, percorsi comuni, progetti ed inoltre con la predisposizione e presentazione del P.O.F.

Nell'ambito della continuità prevista dalle Indicazioni Ministeriali (Settembre 2007), volta a valorizzare gli elementi di raccordo tra i diversi ordini di scuola, è prevista, nel secondo quadrimestre, una serie di incontri tra i bambini di cinque anni della scuola dell'infanzia e alcune classi della scuola primaria Bertolini di Riale.

Il progetto di continuità vuole **agevolare il momento di passaggio alla scuola primaria**, creando *interesse, curiosità e aspettative positive* nei bambini a partire dal racconto delle esperienze dirette dei bimbi più grandi e dalla visione degli ambienti e delle peculiarità della scuola primaria (es. laboratori di musica, di pittura, di informatica, etc...)

Curricolo per bambini di 3 anni

Corpo, Movimento e Salute

- ✦ Percepisce lo schema corporeo
- ✦ Consolida gli schemi motori del camminare e del correre
- ✦ Conosce e denomina le principali parti del corpo
- ✦ Riconosce sopra, sotto, fuori e dentro

Fruizione e produzione di messaggi

- ✦ Ascolta e comprende una consegna
- ✦ Ascolta brevi storie o racconti
- ✦ Comunica i suoi bisogni
- ✦ Racconta il suo vissuto personale
- ✦ Risponde su sollecitazione
- ✦ Tocca, esplora, gioca con i colori
- ✦ Sperimenta e manipola senza timore i vari materiali
- ✦ Da significato ai segni tracciati
- ✦ Conosce i colori fondamentali
- ✦ Usa i materiali e semplici tecniche
- ✦ Partecipa al canto e al canto mimato in situazioni di gruppo
- ✦ Accetta di travestirsi

Esplorare, Conoscere e Progettare

- ✦ Pone domande
- ✦ Confronta oggetti e li ordina in base a una proprietà
- ✦ Confronta e ordina la quantità (poco-tanto)
- ✦ Manipola per rilevare sensazioni soprattutto tattili
- ✦ Sviluppa curiosità nei confronti dell'ambiente

Il sé e l'altro

- ✦ Supera gradualmente l'atteggiamento egocentrico
- ✦ Accetta il gruppo
- ✦ Acquisisce comportamenti adeguati ai diversi ambienti

Curricolo per bambini di 4 anni

Corpo, Movimento e Salute

- *Percepisce e conosce lo schema corporeo*
- *Consolida gli schemi motori del camminare, correre, saltare, strisciare e rotolare*
- *Riconosce davanti e dietro*
- *Conosce e denomina particolari del corpo*
- *Riconosce l'identità sessuale*
- *Inizia a sviluppare l'espressività corporea*

Fruizione e produzione di messaggi

- *Ascolta e rielabora in maniera personale il contenuto di una storia o di una esperienza*
- *Memorizza canzoni, poesie o filastrocche*
- *Comunica superando la frase minima*
- *Racconta esperienze personali e di gruppo*
- *Partecipa spontaneamente nei momenti di conversazione*
- *Manipola ed usa in modo corretto i vari materiali*
- *Utilizza i colori e li attribuisce correttamente ad oggetti reali*
- *Descrive il proprio prodotto grafico*
- *Conosce i colori derivati*
- *Acquisisce progressiva padronanza di nuove tecniche*
- *Accetta l'assunzione di ruoli nelle drammatizzazioni*
- *Partecipa al canto e al canto mimato in situazioni di gruppo*

Esplorare, Conoscere e Progettare

- *Pone domande e formula ipotesi*
- *Classifica oggetti, persone, animali*
- *Acquisisce l'idea di tempo (prima-dopo, causa-effetto)*
- *Utilizza tutti i cinque sensi*
- *Individua e denomina caratteristiche dell'ambiente*

Il sé e l'altro

- *E' disponibile alla collaborazione*
- *Attende il proprio turno*

Curricolo per bambini di 5 anni

Corpo, Movimento e Salute

- *Percepisce e conosce lo schema corporeo*
- *Percepisce, conosce e struttura lo schema corporeo*
- *Controlla la corsa, evita gli ostacoli zig-zagando*
- *Riconosce di fronte, di fianco*
- *Si orienta nello spazio*
- *Coglie la lateralità*
- *Riconosce caratteristiche somatiche sugli altri e su di sé*
- *Utilizza il corpo in situazioni espressive e comunicative*
- *Abbina musica e movimenti del corpo*
- *Coglie le dinamiche di attività motorie collettive*

Fruizione e produzione di messaggi

- *Ascolta la lettura di un libro dall'inizio alla fine*
- *Rielabora storie o racconti rispettando la sequenza temporale*
- *Ascolta i racconti e le opinioni dei compagni*
- *Racconta in maniera particolareggiata i propri vissuti*
- *Si esprime efficacemente utilizzando un linguaggio appropriato*
- *Comprende e utilizza il gioco linguistico*
- *Inventa storie o filastrocche*
- *Interviene in maniera appropriata nei discorsi di gruppo*
- *Rispetta il turno di parola*
- *Spiega il significato delle parole con esempi concreti (la notte è quando è buio)*
- *Utilizza materiali e tecniche in modo personale*
- *Impugna correttamente il mezzo grafico*
- *Controlla la prensione e la pressione della matita*
- *Usa correttamente forbici e colla*
- *Discrimina opposizioni (forte-piano / lento-veloce) legato alla musica e al canto*
- *Drammatizza situazioni o racconti*
- *Recita nei giochi di gruppo*

Curricolo per bambini di 5 anni

Esplorare, Conoscere e Progettare

- Ricerca soluzioni a situazioni problematiche
- Sperimenta l'esistenza del possibile – non possibile
- Acquisisce l'abitudine ad osservare, porre domande, formulare ipotesi
- Acquisisce i concetti di passato-presente-futuro / prima-durante-dopo
- Mette in relazione causa – effetto
- Mette in sequenza una storia
- Utilizza con intenzionalità tutti i cinque sensi
- Realizza e legge semplici mappe o piante
- Vive esperienze di interesse ecologico dentro e fuori il contesto scolastico

Il sé e l'altro

- Partecipa in gruppo ad attività comuni
- Riesce a controllare il soddisfacimento dei propri bisogni nel tempo
- Porta a termine un gioco o una consegna
- Partecipa in maniera attiva alle attività ed ai momenti di gioco
- Mostra interesse allo svolgersi della giornata
- Accetta la frustrazione
- Assume regole di comportamento per interagire con gli altri (saluta, chiama per nome, risponde...)