

SCUOLA dell'INFANZIA.it

DOSSIER DIDATTICA

Progettazione 2019-2020



Immagine di Alessandra Vitelli

MARZO

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Competenza alfabetica funzionale, digitale, personale e sociale; imparare a imparare; cittadinanza; consapevolezza ed espressione culturali.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Il bambino si avvicina alla lingua scritta; si interessa alle tecnologie digitali; usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

Parola chiave: INNOVAZIONE

Percorso linguistico "PAROLE PER IL COMPLEANNO"

Campo di esperienza

I DISCORSI E LE PAROLE

Anni 4-5 Festa di compleanno

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere l'uso di simboli e scritte con funzione comunicativa.
- Arricchire il lessico.
- Compiere attività di lettura e scrittura spontanea.
- Esprimere emozioni, vissuti, stati d'animo.

Parliamo del compleanno e del biglietto di invito alla festa. Prepariamo un "segna compleanno" per ricordarci le date degli amici. Stimoliamo l'interesse nei confronti della scrittura.

Percorso multiscampo "ROBOT AMICI"

Campi di esperienza

LA CONOSCENZA DEL MONDO

IL SÉ E L'ALTRO

Anni 3-4 Che cosa è un robot?

Obiettivi di apprendimento

- Interpretare forme e funzionamenti.
- Impegnarsi e portare a termine un progetto.

Riflettiamo sul linguaggio tecnologico per progettare e realizzare semplici robot da programmare.

Anni 4-5 Mani da robot

Obiettivi di apprendimento

- Lavorare per modelli, ragionare per metafore.
- Condividere idee e risultati.

Dal funzionamento del nostro corpo alla condivisione di idee e progetti, realizziamo "modelli robotici" con materiale di recupero.



Percorso multicampo "MUOVERSI IN CITTÀ"

Campi di esperienza

IL CORPO E IL MOVIMENTO

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Anni 3-4 Dove mi porti?

Obiettivi di apprendimento

- Affinare il movimento creativo.
- Esprimersi e comunicare con molteplici linguaggi espressivi.

Una poesia ci porta a interpretare con il corpo un viaggio dal fiume alla città. Tanti giochi motori ci portano a esplorare questi luoghi.

Anni 4-5 Bambini in cammino

Obiettivi di apprendimento

- Mettersi alla prova in situazioni motorie e spaziali diverse.
- Interpretare col movimento storie e simboli.
- Comunicare con diverse forme espressive.

Usciamo nel quartiere. A scuola, interpretiamo con il corpo i vissuti, su un "tappeto di carta" che ci contiene e stimola fantasia e ricordi.

Percorso multicampo "GIOCHI DI MOVI-VENTO"

Campi di esperienza

IMMAGINI, SUONI, COLORI

IL SÉ E L'ALTRO

Anni 3-4 Imbuti acchiappasuoni

Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare la sensibilità percettiva.
- Giocare con il ritmo delle parole.

Giochiamo con le parole della musica, ascoltiamo filastrocche e storie che i bambini trasformano in esperienze musicali.

Anni 4-5 Storie sonore

Obiettivi di apprendimento

- Ascoltare con piacere e concentrazione.
- Giocare con la musicalità delle parole.

Giochiamo con le parole di una canzone, inventiamo una storia e interagiamo con gli strumenti musicali.



LABORATORI

Routine

LO SPAZIO DEL BAGNO

Obiettivi di apprendimento

- Conquistare una buona autonomia nella cura di sé.
- Interagire con lo spazio in autonomia.

Ripensiamo questo spazio perché l'andare in bagno diventi un'esperienza educativa distesa.

Piccoli

C'È VITA IN GIARDINO

Obiettivi di apprendimento

- Osservare e percepire la varietà delle forme di vita.
- Sviluppare la sensibilità verso l'ambiente naturale.

Allestiamo il giardino come un ecosistema in miniatura. Realizziamo un "ristorante" per uccellini e farfalle.

Potenziamento

IL GESTO GRAFICO

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere e rappresentare forme e strutture.
- Riprodurre e inventare segni, linee, tracce, forme.
- Acquisire una buona coordinazione visuomotoria e grafica.

Individuiamo le linee nell'ambiente e alleniamoci alla gestione del gesto grafico.

Intercultura

A SCUOLA DI CODING

Obiettivi di apprendimento

- Saper proporre ipotesi esplicative o risolutive di problemi.
- Localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio usando termini appropriati.

Scopriamo le parole per programmare.

Disabilità

TRACCE, NUMERI, COLORI

Obiettivi di apprendimento

- Effettuare semplici conteggi.
- Riconoscere la posizione del proprio corpo e degli oggetti nello spazio.

Focus su competenze numeriche.



Inglese

AT SCHOOL

Obiettivi di apprendimento

- Scoprire e nominare oggetti comuni in lingua inglese.
- Potenziare l'uso di brevi frasi in inglese.
- Affinare il gesto grafico.
- Selezionare gli oggetti differenziandoli per funzione.

Osserviamo e nominiamo gli "school items". Giochiamo a tombola.

Irc – Religione cattolica

LA FESTA PASQUALE

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere il significato cristiano della Pasqua.
- Riflettere sulla gioia dell'incontro.

Parliamo della Pasqua e cantiamo.

ESPERIENZE DELLE SCUOLE

Progetto sulle intelligenze.

