



C'era
una volta...



**ALLA RICERCA DELLE
CIVILTÀ PERDUTE**



IERI

OGGI

DOMANI

*“Il tempo è la cosa più preziosa che un uomo possa spendere”
(Teofrasto, filosofo greco 371-287 a. C.)*

Il progetto pensato per quest'anno scolastico, avrà come tema un viaggio. A differenza di quelli compiuti gli scorsi anni, non si andrà alla scoperta di spazi fisici che caratterizzano il nostro pianeta o lo spazio, ma un viaggio assai più particolare, vale a dire nel tempo!!!

Infatti, come input iniziale si è scelto di utilizzare l'arrivo a scuola di un personaggio guida, un esploratore di nome Doc, con il quale attuare un viaggio spazio-temporale, attraverso cui i bambini avranno l'occasione di "visitare" alcune delle principali civiltà perdute dell'antichità.

I bambini hanno una naturale propensione alla curiosità, sono affascinati da ciò che non conoscono e che stimola il loro interesse. Per questo, spesso organizzano giochi spontanei o inventano storie dove i protagonisti, come i dinosauri, provengono da un antico passato, che attrae fortemente l'immaginario dei bambini, stimolando il loro desiderio di conoscere. Abbiamo pensato, quindi, di proporre un progetto che parte dalla storia e che, servendosi di questa naturale "sete di conoscenza" dei bambini, attraverso originali e stimolanti giochi, racconti, divertenti filastrocche, attività, uscite didattiche e visioni di cartoni animati inerenti al periodo storico preso in esame, riesca a suscitare interesse negli alunni e li stimoli a compiere ragionamenti, a fare ipotesi e previsioni per raggiungere un obiettivo comune. Pertanto attraverso il racconto del viaggio nel tempo si vuole sviluppare, assieme a differenti competenze, il gusto della ricerca e l'amore per la conoscenza attraverso un approccio alla storia che insegni molte cose utili per la nostra vita.

Inoltre, oltre all'interesse dei bambini, un ruolo più importante nella scelta l'ha avuta l'osservazione svolta dalle insegnanti: infatti lo sfondo integratore che farà da cornice alle proposte dell'anno è stato progettato esaminando e cercando di soddisfare i bisogni emergenti degli alunni della scuola.

Lo sviluppo nei bambini della percezione del tempo, è senza dubbio una competenza complessa da acquisire. Nonostante questo, è possibile avvicinarli al concetto temporale già dai tre/quattro/cinque anni purché lo si faccia ragionando intorno a fenomeni o avvenimenti che fanno parte della loro esperienza quotidiana e/o che li coinvolgano.

Il lavoro che abbiamo deciso di intraprendere con i bambini partirà, in particolare, dal tempo storico che è un susseguirsi di avvenimenti che scandiscono lo scorrere della nostra vita e della storia più in generale.

La programmazione mirerà a strutturare le attività in modo da proporre un approccio al senso della storia trasversale a tutti i campi d'esperienza.

Tale sfondo, cioè il "viaggio nel passato", verrà raccontato dal personaggio guida, il viaggiatore del tempo Doc, che contatterà i bambini attraverso dei messaggi che troveranno all'interno della sua macchina del tempo. Attraverso le sue lettere, video, l'invio di oggetti e/o libri, l'invito a visitare determinati posti... farà richieste, suggerirà percorsi, stimolerà interrogativi e riflessioni, racconterà storie di personaggi nei quali i bambini potranno identificarsi. In particolare, dopo una fase iniziale dedicata alla propria presentazione e alla scoperta della storia che accompagna ciascuno di noi, si è deciso di focalizzare l'attenzione degli alunni sulla scoperta di alcune antiche civiltà, ognuna delle quali li porterà a concentrarsi un determinato aspetto:

1. I dinosauri → i bambini, attraverso il confronto con i dinosauri, che sono tanti e diversi tra loro, saranno stimolati a conoscere se stessi e i propri compagni, soffermandosi sugli aspetti in comune e su ciò che li rende unici.
2. Gli egizi → partendo dalla visione di alcune pergamene si lavorerà sui colori e/o sul pregrafismo
3. I greci → attraverso attività di coding, gli alunni entreranno in contatto con alcuni dei più famosi miti greci
4. I romani → la scoperta dei numeri diventerà il punto di partenza per conoscere i mosaici e gli sport tipici della cultura romana antica.
5. All'interno della programmazione non si è voluto dare solo un taglio sul passato, ma in parte anche sul futuro: i bambini, infatti saranno chiamati, come conclusione a fare ipotesi su come, secondo loro, si trasformeranno i vari aspetti osservati in un futuro più o meno lontano. Tutto ciò è stato pensato per favorire lo sviluppo della creatività, della fantasia e dell'immaginazione dei bambini.

I nuclei progettuali sopra citati rappresentano le unità e le parti di un viaggio complessivo, intesi come un insieme di percorsi complessi e intrecciati, legati allo sfondo integratore e alle motivazioni dei bambini. Sono percorsi aperti e flessibili, in grado di "trasformarsi" costantemente in base ai tempi, i ritmi, gli stili e le strategie

di apprendimento dei bambini. Di conseguenza la programmazione effettiva di ciascuna sezione, avverrà attraverso un'attenta osservazione del personale docente e della pedagoga. Saranno gli interessi, i bisogni e le motivazioni dei bambini a calibrare le attività didattiche articolate secondo i diversi campi di esperienza: dalle scoperte scientifiche alle attività grafico pittoriche, manipolative e linguistiche, in modo da aiutare tutti quanti ad interiorizzare al meglio le esperienze vissute.

Il percorso didattico sarà costituito da attività di diverso tipo, finalizzate ad accompagnare i bambini in questo viaggio speciale che è anche metafora della crescita individuale di ciascuno, perché maturino l'atteggiamento del viaggiatore, sappiano cioè essere curiosi, aperti, individuando i legami che esistono tra un fatto e l'altro e rendendosi disponibili. Si parte sempre carichi di emozioni anche contrastanti: attese, paure, desideri, incertezze. Si arriva sempre cambiati, diversi, arricchiti.

La sua finalità principale è perciò quella di stimolare la curiosità sostenendo il potenziamento delle capacità espressive e creative degli alunni al fine di favorire la crescita personale e sociale. Ma è possibile individuarne anche altre, non meno significative, come coltivare la capacità di immaginare, creare, di collaborare con gli altri per la costruzione della propria conoscenza...

La metodologia su cui si basa questo progetto è quella di creare uno sfondo integratore, attorno al quale far ruotare proposte didattiche, relative ai diversi ambiti dello sviluppo affettivo, emotivo, sociale e culturale e basate sulle curiosità e interessi dei bambini. La dimensione dello sfondo integratore è stata, quindi, vista come una cornice narrativa in grado di avvicinarsi al linguaggio dei bambini. Essa vuole essere un facilitatore dell'apprendimento attraverso la strutturazione di situazioni motivanti che coinvolgono gli alunni in un'atmosfera nella quale l'esperire e l'apprendere avvengono in un determinato contesto, in questo caso fatta di viaggi, esplorazioni e scoperte. Le attività proposte ai bambini verranno ideate per permettere loro di sperimentare e sperimentarsi, scoprire, giocare, e crescere nel rispetto dei loro ritmi, dei loro tempi e modi di apprendimento.

L'intento non è quello di far acquisire loro notizie e informazioni storiche, ma partendo dalle singole civiltà che verranno scoperte, concentrarsi su una loro caratteristica riconducibile a una determinata tematica (pregrafismo, numeri, colori, conoscenza personale...). La scelta di utilizzare come "sfondo integratore" la scoperta della storia antica è stata fatta solo con l'intento di creare situazioni motivanti e coinvolgenti per i bambini dai 3 ai 6 anni, facilitando l'apprendimento e maturando in ciascuno un senso

di continuità e collegamento tra le attività didattiche che altrimenti resterebbero frantumate.

Un ruolo fondamentale avrà l'osservazione delle insegnanti: infatti se lo sfondo integratore è stato pensato per motivare e coinvolgere gli alunni, il contenuto dei diversi progetti verrà scelto esaminando e cercando di soddisfare i bisogni emergenti dei bambini stessi, mantenendo margini di flessibilità per venire incontro alle necessità che emergeranno durante l'anno.

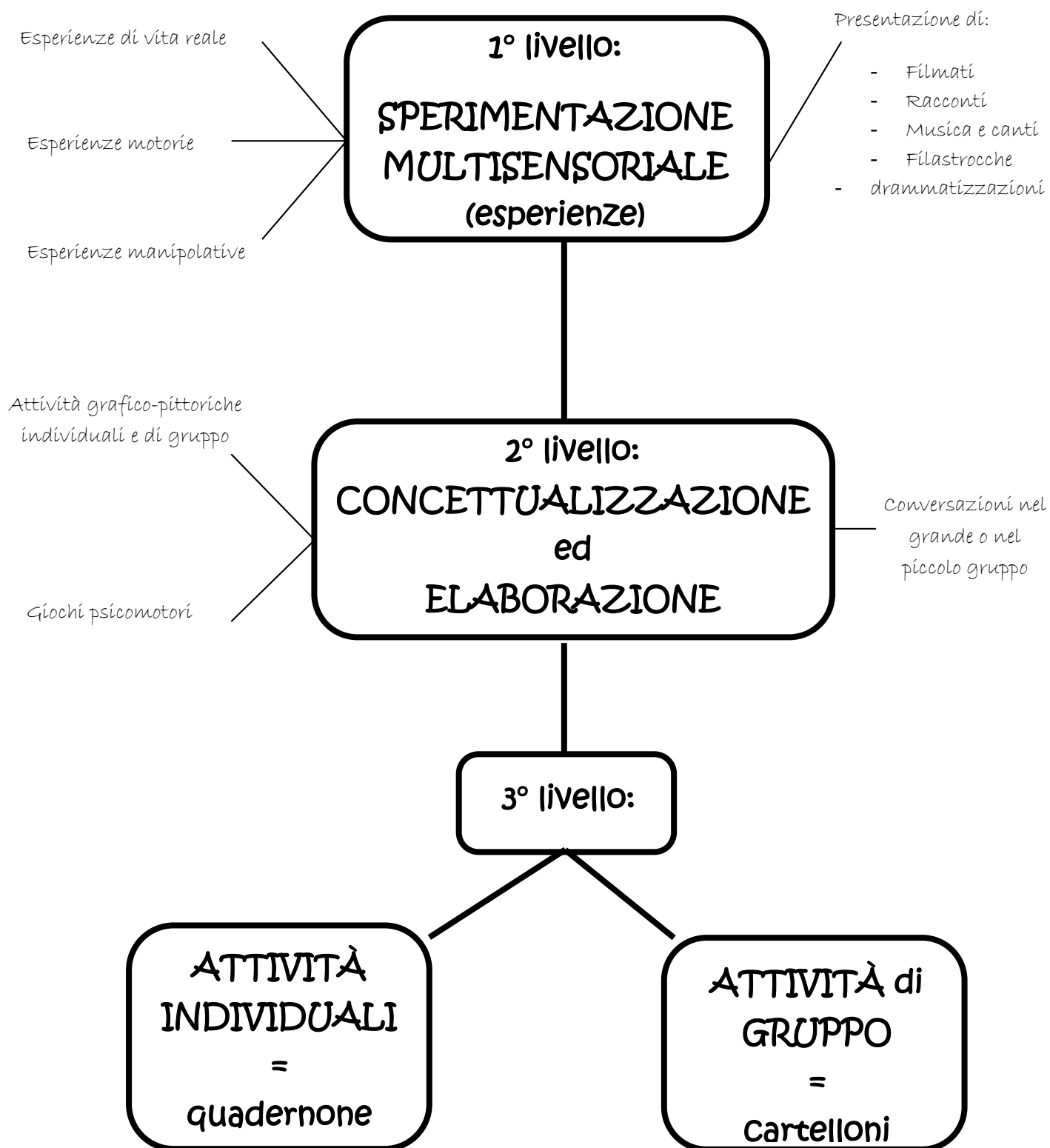
Si è deciso pertanto di portare avanti una progettazione per competenze che vuol dire creare condizioni di apprendimento per consentire a ciascun alunno di realizzare pienamente le sue capacità, dimostrando, attraverso comportamenti oggettivi che adotta, quello che ha effettivamente imparato a fare, a pensare e a dire nel percorso formativo pensato e realizzato.

Il nostro obiettivo è quindi quello di aiutare i bambini affinché diventino "cittadini del mondo" competenti attraverso interventi didattici che li mettano in grado di avvalersi di conoscenze e abilità. Per permettere tutto ciò, ci sarà un'intenzionalità didattica mirata a valorizzare:

- il gioco (risorsa attraverso cui i bambini si esprimono e raccontano le proprie esperienze);
- l'esplorazione e la ricerca (si dà spazio al fare e all'agire promuovendo esperienze di esplorazione e ricerca);
- la vita di relazione (l'interazione con le insegnanti e con gli altri bambini facilitano lo svolgimento delle attività, permettendo di sviluppare competenze sociali e relazionali);
- la mediazione didattica (aiuta i bambini a raggiungere traguardi previsti, organizzando spazio e materiale)
- le uscite sul territorio (se sarà possibile) (integrano e approfondiscono gli apprendimenti avvenuti all'interno della scuola).

Accanto alla didattica svolta in classe, la scuola dell'infanzia sostiene e promuove anche la didattica laboratoriale, basata sulla metodologia della ricerca e modalità di lavoro, di docenti e bambini che progettano, sperimentano, ricercano mettendo in campo fantasia e creatività. Tali proposte verranno portate avanti dagli insegnanti dei laboratori e, se la situazione epidemiologica lo permetterà, da esperti esterni che lavoreranno con i bambini per fasce omogenee ma appartenenti sempre alla stessa classe.

IMPIANTO DIDATTICO DEL PROGETTO



Le unità di apprendimento

PREMESSA...

“Come introdurre il tema della programmazione di quest’anno?”

Per avviare la programmazione annuale, quest'anno si è pensato di introdurre un nuovo personaggio guida, Doc che grazie al suo originale mezzo di trasporto, una macchina del tempo, recapiterà ai bambini stimoli per intraprendere nuovi viaggi temporali di scoperta nel mondo della conoscenza. Dopo aver dato spazio alle loro ipotesi, Doc inviterà i bambini, metaforicamente, a salire a bordo della sua macchina del tempo iniziando così un viaggio di scoperta nella storia antica



Settembre

TUTTI a SCUOLA!



MOMENTI SIGNIFICATIVI:

FESTA DEL PASSAGGIO

FESTA DEI NONNI (da valutare se possibile)

L'entrata nella scuola dell'infanzia costituisce una tappa fondamentale nel processo di crescita del bambino.

Una buona accoglienza rappresenta una condizione essenziale per una positiva esperienza scolastica. In questa fase una particolare cura è dedicata all'organizzazione di un ambiente accogliente, sereno, gioioso e flessibile, uno spazio stimolante dal punto di vista ludico e cognitivo, che privilegia l'apprendimento collaborativo, il piacere di ritrovarsi e di stare insieme, in quanto elemento essenziale che caratterizza la qualità del percorso educativo, non solo per i bambini che frequenteranno per la prima volta, ma anche per quelli che hanno già frequentato.

Verranno in questo periodo proposte attività e giochi mirati alla conoscenza delle figure educative e degli altri bambini, alla conoscenza della realtà scolastica, che il bambino deve riconoscere come luogo di espressione di sé e di socializzazione e alla graduale acquisizione dell'autonomia e delle regole di convivenza.

Per facilitare l'ambientamento dei bambini più piccoli è previsto un periodo di inserimento graduale, suddiviso in tre tappe, che consenta loro di interiorizzare le varie routine che scandiscono la giornata scolastica, in modo che ognuno possa comprendere il prima e il dopo di ogni momento, per vivere serenamente il tempo che li separa dal ricongiungimento con la figura materna e l'ambiente domestico.

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Il bambino gioca in maniera costruttiva con gli altri Il bambino è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.	• Accetta serenamente il distacco dalla famiglia. • Conquista una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni personali. • Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo e incomincia a partecipare ai primi giochi con i compagni di classe	• Riprende serenamente la frequenza della scuola. • Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo. • Sperimenta le proprie capacità nell'accogliere i più piccoli • Si relaziona durante i momenti di gioco in maniera costruttiva e collaborativa, rispettando le regole	• Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo. • Sviluppa atteggiamenti positivi nei confronti dei compagni più piccoli. • Comunica e condivide con insegnanti e compagni le proprie esperienze. • Si relaziona durante i momenti di gioco in maniera costruttiva e collaborativa, rispettando le regole
Il bambino si orienta nel tempo della vita quotidiana.	Vive serenamente tutti i momenti della giornata a scuola.	Partecipa alle attività di routine della giornata scolastica.	Aiuta l'insegnante nell'allestimento della sezione nei vari momenti della giornata.

In particolare, per facilitare l'inserimento e l'adattamento a un momento delicato della giornata scolastica, quale è il momento del riposo pomeridiano, si è pensato di realizzare un micro-progetto: vale a dire il progetto nanna

PROGETTO "NANNA"

PREMESSA

Ai bambini più piccoli è necessario riservare un'attenzione particolare nel momento del "riposino".

Si è quindi proposto di creare un "ANGOLO...COCCOLOSO", all'interno del quale sentirsi a proprio agio. Allestire una stanza dove i bambini possano rilassarsi all'interno della giornata scolastica è quindi sembrato doveroso. Ma creare un'atmosfera accogliente e "coccolosa" ha richiesto alcuni accorgimenti:

- ✓ Attenuazione della luminosità, fino a prevedere la possibilità di creare la penombra;
- ✓ Un sottofondo musicale, selezionando brani adeguati al contesto;

L'accesso alla stanza sarà sempre scandito da attività rituali come andare in bagno, lavare le mani...

DESCRIZIONE PROGETTO

In particolare, stando alle premesse sopra citate, per l'anno scolastico 2022-23 si è deciso di approfondire questo progetto attraverso la lettura di una storia a scelta tra:

- "Magia di una notte" di Debi Gliori
- "Non dormi, Piccolo Orso?" di Martin Waddel

In particolare il progetto si è pensato di iniziarlo nei giorni precedenti all'apertura ufficiale della stanza della nanna e si è concordato di suddividerlo in due momenti:

1. i bambini del primo anno verranno accompagnati dalle insegnanti nella stanza della nanna ad essi riservata per ascoltare la lettura della storia di Debi Gliori o di Martin Waddel in modo da iniziare a familiarizzare con l'ambiente.
2. in un secondo momento, in classe, i bambini di 3 anni saranno chiamati a creare il "loro" orsetto con tecniche varie e a personalizzarlo attaccando una loro foto portata da casa

Questo oggetto verrà portato dai bambini in stanza della nanna il primo giorno che si fermeranno a dormire e ogni giorno lo ritroveranno appeso al muro per accoglierli, augurare loro un buon riposo e cercare di rendere più facile questo momento delicato della giornata scolastica

OBIETTIVI

- ✓ Conoscere l'ambiente della nanna prima del suo utilizzo
- ✓ Rendere questo momento della giornata scolastica più sereno
- ✓ Aiutare il bambino a vedere e considerare questo ambiente come proprio e sicuro attraverso la presenza di oggetti fatti da loro
- ✓ Rendere più facile l'addormentamento
- ✓ Rispettare le regole della stanza della nanna:
 - Rimanere sul proprio lettino anche se non si dorme
 - Tenere il tono di voce basso
 - Non andare in giro per la stanza
 - Non giocare o disturbare i compagni

IO e I DINOSAURI: MI CONOSCO E LI CONOSCO

Ottobre- dicembre



Dopo aver fatto la conoscenza di Doc, un viaggiatore del tempo, i bambini inizieranno con lui un viaggio speciale alla scoperta di alcune civiltà passate perdute

Tutte le storie incominciano con "C'era una volta..." e la nostra storia vuole raccontare proprio questo. Infatti il progetto inizierà con la proposta di attività volte a far comprendere in modo semplice il passare del tempo e il concetto di prima e dopo partendo dalla propria storia personale. Pertanto, i bambini, con l'aiuto dei genitori, saranno chiamati innanzitutto a ricostruire e raccontare la loro storia personale anche grazie all'aiuto di piccoli oggetti e /o foto della loro prima infanzia

Ma i "C'era una volta..." non finiscono mai...sono infiniti! Di "c'era una volta..." in "c'era una volta..." si può andare sempre più indietro, fino a raggiungere i tempi antichi e addirittura la preistoria. Il "c'era una volta..." più vecchio e conosciuto dai bambini è rappresentato dalla storia dei dinosauri: attraverso la loro conoscenza saranno questi animali a invitare i bambini a riflettere su di sé e sulle somiglianze e differenze con gli altri coetanei. Partendo dai loro vissuti, si cercherà, quindi, di sviluppare un comportamento di apertura verso l'altro, sperimentando ruoli ed identità diverse, creando contatti sociali con le persone, riconoscendosi comunque unici.

Attraverso la scoperta di questi animali preistorici, inoltre, gli alunni si concentreranno anche sulla conoscenza di alcuni **concetti topologici**, in particolare quelli riguardanti le grandezze

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
"IL SÉ E L'ALTRO" <i>Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale</i> <i>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza.</i>	- Rafforza l'autonomia e la stima di sé, prendere coscienza di sé e della propria identità e riconoscere i più importanti segni del territorio di appartenenza - Comprende di far parte di una comunità (scuola) e sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato	- Rafforza l'autonomia e la stima di sé, prendere coscienza di sé e della propria identità e riconoscere i più importanti segni del territorio di appartenenza - Comprende di far parte di una comunità (scuola) e sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato	- Rafforza l'autonomia e la stima di sé, prendere coscienza di sé e della propria identità e riconoscere i più importanti segni del territorio di appartenenza - Sviluppa una positiva immagine di sé nel superare situazioni problematiche. - Comprende l'importanza di comportarsi in modo responsabile e collaborativo - Comprende di far parte di una comunità (scuola) e sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato
"CONOSCENZA DEL MONDO" <i>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando i termini corretti</i> <i>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</i>	- Discrimina dimensioni differenti: piccolo-medio-grande, lungo-corto, alto-basso - Comprende concetti topologici: sopra-sotto; davanti-dietro; lontano-vicino; dentro-fuori	- Discrimina dimensioni differenti: piccolo-medio-grande, lungo-corto, alto-basso - Comprende concetti topologici: sopra-sotto; davanti-dietro; lontano-vicino; dentro-fuori	- Discrimina dimensioni differenti: piccolo-medio-grande, lungo-corto, alto-basso - Comprende concetti topologici: sopra-sotto; davanti-dietro; lontano-vicino; dentro-fuori

Gennaio-febbraio



GLI ANTICHI EGIZI:



*...dai geroglifici alla nostra scrittura
...colori naturali per tutti*

Il materiale trovato dai bambini all'interno della macchina del tempo li porterà nell'antico Egitto e, in particolare, sarà il punto di partenza per un duplice percorso:

- attraverso l'osservazione dei geroglifici, la scrittura sacra degli antichi Egizi, le "rondini" e i "delfini" saranno chiamati a confrontare la diversità tra la loro e la nostra scrittura. L'osservazione della scrittura egizia sarà così uno stimolo per intraprendere attività legate al PREGRAFISMO. Il confronto tra i diversi segni iconografici e il desiderio di sperimentarli in prima persona, diventeranno uno stimolo per attività motorie, manipolative... affinché "l'arte dello scrivere" non venga percepita dai bambini come un semplice compito, l'esecuzione di movimenti stereotipati che escludono la FANTASIA. La nostra idea è quella di permettere ai bambini di esplorare i vari segni grafici, aiutandoli a compiere gesti e pregrafismi utili per l'apprendimento della scrittura. Si vorrebbe quindi usare i geroglifici per giocare e per esercitare quella motricità fine che serve ad arrivare alla prescrittura con fantasia e creatività

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:	
	4 ANNI	5 ANNI
"I DISCORSI E LE PAROLE" <i>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura</i>	• Orientarsi su un foglio bianco e a quadretti. • Eseguire pregrafismi • Rielaborazione grafica di percorsi • Ripasso di tracciati e svolgimento di labirinti • Maturare competenze di motricità fine e coordinazione oculo-manuale. • Sviluppo della coordinazione visuo-motoria • Utilizzare correttamente la matita	• Orientarsi su un foglio bianco e a quadretti. • Eseguire pregrafismi • Rielaborazione grafica di percorsi • Ripasso di tracciati e svolgimento di labirinti • Maturare competenze di motricità fine e coordinazione oculo-manuale. • Sviluppo della coordinazione visuo-motoria e completa lateralizzazione • Utilizzare correttamente la matita

- con i più piccoli, invece, l'osservazione dei disegni sui papiri sarà il punto di partenza per un interessante viaggio nel mondo dei colori. Avvicinare i bambini al colore significa aiutarli ad acquisire nuove modalità espressive e un importantissimo strumento per la conoscenza e la rappresentazione del mondo interiore di ciascuno. Si partirà da un'esplorazione libera dei colori primari e secondari, per giungere alla loro creazione attraverso elementi naturali, proprio come avveniva nell'antico Egitto

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:	
	3 ANNI	
"IMMAGINI, SUONI, COLORI" <i>Il bambino si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza ed esplora materiali e strumenti, tecniche espressive e creative</i> <i>Si misura con la creatività e la fantasia</i>	• Capacità di esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative • Crea e inventa con materiale di recupero • Si accosta e sperimenta con piacere materiali e tecniche differenti • Conosce e utilizza i colori primari e li sa denominare	

Marzo – metà aprile

L'ANTICA GRECIA:



alla scoperta dei miti greci!



Ed ora eccoci nell'antica Grecia! Attraverso l'attività di coding i bambini utilizzeranno le mappe trovate nella macchina del tempo per arrivare a conoscere alcuni dei più famosi miti dell'antica Grecia. Ogni classe avrà una mappa e dei miti differenti da far conoscere in un secondo momento alle altre sezioni attraverso vari strumenti pensati e proposti dai bambini stessi

Ma cosa significa "fare coding"? Fare coding significa mettere i bambini in condizione di eseguire o inventare una serie di istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo; in altre parole è costruire, risolvere, ragionare... è sviluppare il pensiero computazionale.

Protagonisti principali diventano i bambini che, in situazioni di grande/piccolo gruppo o in coppia, avranno l'occasione di apprendere per scoperta procedendo per tentativi ed errori, sperimentando, progettando, costruendo e condividendo con gli altri le proprie idee/conquiste.

Si è pensato di proporre la scoperta di alcuni testi della mitologia greca in quanto è popolata da eroi, divinità, creature incantate e mostruose che non hanno niente da invidiare ai testi fantastici moderni.

Raccontare questi miti è un modo per tenere in vita le nostre tradizioni, ma soprattutto conoscere l'origine della nostra cultura. Inoltre è un modo per allenare la capacità d'ascolto e di comprensione e stimolare lo sviluppo della fantasia.

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE		
	I bambini dovrebbero essere capaci di:		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Il bambino sviluppa il pensiero computazionale esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie	• Sapersi orientare in uno spazio • Muoversi seguendo dei comandi dati sia vocali che iconografici	• Saper collaborare e cooperare; • Saper risolvere i problemi in modo creativo; • Saper usare la logica e contare; • dare le istruzioni per raggiungere un obiettivo; • osservare, descrivere e progettare percorsi secondo vincoli dati. • Saper stare attenti e concentrarsi;	• Saper collaborare e cooperare; • Saper risolvere i problemi in modo creativo; • Saper usare la logica e contare; • dare le istruzioni per raggiungere un obiettivo; • osservare, descrivere e progettare percorsi secondo vincoli dati. • Saper stare attenti e concentrarsi;
I DISCORSI E LE PAROLE ascolta e comprende narrazioni. racconta e inventa sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni impara nuove parole	• Sviluppare un linguaggio adeguato sia nella comprensione sia nella produzione • Potenziare la capacità d'ascolto • Comprendere storie racconti e narrazioni • Avvicinarsi al libro • Usare il linguaggio per raccontare	• Arricchire il lessico • Prestare attenzione all'ascolto di storie • Usare il linguaggio per raccontare • Confrontare i propri ricordi con quelli dei compagni • Descrivere e seguire un ordine logico • Individuare i personaggi del racconto	• Arricchire il lessico • Prestare attenzione all'ascolto di storie • Usare il linguaggio per raccontare • Confrontare i propri ricordi con quelli dei compagni • Descrivere e seguire un ordine logico • Individuare i personaggi del racconto • Assimilare, ricordare, descrivere e rielaborare

Metà aprile - maggio

GLI ANTICHI ROMANI



L'ultima tappa del nostro viaggio nel tempo porterà i bambini nell'antica Roma. Attraverso la scoperta dei numeri, avranno l'opportunità di accostarsi a due temi diversi ma tipici della cultura romana, lo sport e l'arte, fondamentali all'interno della società

Il numero sarà il filo conduttore che farà da sfondo ad entrambe le tematiche. Infatti una volta scoperto il concetto di quantità, i bambini lo applicheranno nelle diverse esperienze proposte.

La scelta dei mosaici non è casuale. Il mosaico è infatti una delle attività creative più divertenti. È particolarmente utile per stimolare il pensiero spaziale, oltre alla progettualità. Permette di insegnare ai bambini grandi lezioni: la pazienza in quanto è un'attività che richiede tempo e il correggere gli errori senza abbattersi. Inoltre viene stimolata la capacità motoria specialmente la motricità fine, il coordinamento oculo-visivo e più in generale la mente. Ultima aspetto, ma non per importanza, stimola i bambini a cooperare e a lavorare insieme per raggiungere un obiettivo

Infine con lo sport romano inizia la concezione delle attività sportive in senso moderno come forma di intrattenimento e divertimento. Partendo dalla scoperta di alcuni sport tipici dell'età romana (come la corsa, il lancio del peso, del giavellotto, del disco, e le corse con le bighe) si arriverà e sperimentarne alcuni dei giorni nostri.

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
CONOSCENZA DEL MONDO il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri aggiunge e toglie e valuta quantità e usa semplici simboli per registrare	• Raggruppa in base a semplici criteri • Coglie differenze di quantità • Scopre i numeri attraverso attività concrete	• Ordina seriamente raggruppa alcuni elementi in base a criteri dati • Comprende ed opera secondo il concetto di insieme • Coglie differenze di quantità • Esplora e sperimenta i numeri avviandosi alla loro comprensione simbolica	• Ordina seriamente raggruppa alcuni elementi in base a criteri dati individuando eventuali intrusi • Comprende ed opera secondo il concetto di insieme • Coglie differenze di quantità ed effettua confronti • Esplora ed sperimenta i numeri avviandosi alla loro comprensione simbolica • Si avvicina alle prime operazioni in contesti concreti
CORPO E MOVIMENTO il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori	• Imita semplici movimenti • Sperimenta e scopre le posizioni del corpo nello spazio • Utilizza in modo adeguato strumenti e materiali proposti • Conosce e rispetta le regole dei vari sport	• Imita semplici movimenti • Sperimenta e scopre le posizioni del corpo nello spazio • Utilizza in modo adeguato strumenti e materiali proposti • Si muove in modo più consapevole e disinvolto • Conosce e rispetta le regole dei vari sport	• Imita semplici movimenti • Sperimenta e scopre le posizioni del corpo nello spazio • Utilizza in modo adeguato strumenti e materiali proposti • Si muove in modo più consapevole e disinvolto e affina la coordinazione • Conosce e rispetta le regole dei vari sport

Giugno

E IL FUTURO COME SARA'?



E dopo aver scoperto alcune delle più antiche civiltà del passato, come conclusione di questo progetto, con bambini si passerà dal passato al futuro e verranno poste loro le seguenti domande:

Come saremo tra tanti anni? Cosa succederà?