|  |
| --- |
| SCUOLA DELL’INFANZIA DI COLOGNOLA anno sc. 2016/17**PROGRAMMAZIONE DELLE ATTIVITA’ DI INTERSEZIONE ANNI 4** |

|  |  |
| --- | --- |
| **DESTINATARI** | alunni di 4 anni suddivisi in due gruppi |
| **docenti** | due |
| **TEMPI** | Da gennaio a maggio. Tre incontri settimanali: lunedì, martedì e mercoledì dalle ore 10,30 alle ore 12 I due gruppi ruoteranno settimanalmente nei due laboratori logico/motorio e linguistico/espressivo |
| **SPAZI** | Aule – salone – aula di pittura – bagno – giardino **-** corridoi- antibagno |
| **MATERIALI** | Materiale strutturato e non – materiale di recupero – carta di vario genere - tempera – pennarelli – pastelli – colla – nastro adesivo – forbici – riviste – libri – audiovisivi- colori per trucco – farina – sale e altro materiale di recupero….  |
| **verifica** | La verifica sarà immediata e a medio termine e si attuerà attraverso:* l’osservazione dei bambini in momenti specifici dell’intervento educativo
* il controllo di abilità e di comportamenti acquisiti per individuare problemi e difficoltà
* il confronto fra obiettivi proposti e risultati raggiunti
* la valutazione dei risultati didattico – educativi raggiunti e delle scelte operative proposte e attuate
 |

|  |
| --- |
| **LABORATORIO LOGICO - MOTORIO**Nel laboratorio si propongono una serie di esperienze motorie atte a stimolare nel bambino la consapevolezza del proprio corpo e delle sue possibilità in relazione agli altri, agli oggetti e alla realtà circostante. Esperienze significative dove il bambino agisce attraverso giochi individuali, a coppie e di gruppo, che prevedono una serie di prove ed errori. Al contempo, tutte le proposte di gioco prevedono esperienze spazio-temporali e l’uso della logica, fondamentali per l’apprendimento della matematica.  |
| **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE** |
| **CAMPO DI ESPERIENZA** | **LIVELLO INTERMEDIO** |
| **IL CORPO E IL MOVIMENTO** | * Denominare le principali parti del corpo su se stesso e su un’immagine
* Imitare e descrivere le posizioni del corpo
* Conoscere le possibilità di utilizzo dei vari segmenti corporei
* Mantenere l’equilibrio in semplici – complesse situazioni statiche e dinamiche
* Controllare i movimenti secondo regole date
* Sperimentare tensione e distensione globale e segmentaria del corpo
* Sperimentare la forza
* Ascoltare il ritmo del proprio respiro e scoprire il rilassamento globale del corpo
* Eseguire percorsi motori e grafici misti
* Ritagliare seguendo un contorno lineare
* Utilizzare varie andature
* Muoversi seguendo un ritmo
* Riprodurre ritmi
* Riferire i movimenti dei parametri spaziali: dentro-fuori, davanti-dietro, sopra-sotto-in mezzo
 |
| **CAMPO DI ESPERIENZA** | **LIVELLO INTERMEDIO** |
| **LA CONOSCENZA DEL MONDO** | * Il bambino raggruppa e ordina secondo criteri diversi, confronta quantità, compie misurazioni mediante semplici strumenti.
* Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.
* Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
* Riferisce eventi del passato recente e formula considerazioni relative al futuro immediato
* Compie azioni in sequenza
* Distingue i concetti temporali e agisce in base a: prima – adesso – dopo - mentre
* E’ curioso, esplorativo, discute, ipotizza e cerca soluzioni.
* Esprime osservazioni ed esperienze con la guida dell’insegnante
* Discriminare e denominare le forme geometriche cerchio – quadrato – triangolo
* Discriminare e denominare i colori
* Distinguere pieno e vuoto
 |
| **PERCORSO DIDATTICO** |
| DAVANTI - DIETRO* Gioco dei rulli
* Gioco della diga
* Gioco del taglialegna
* Corsa a staffetta

DENTRO - FUORI* Giochi di respirazione (apnea-soffio)
* Giochi di posizione nello spazio con l’utilizzo di scatole, cerchi, corde ecc.
* Percorsi motori e grafici
* Gioco del tiro alla fune
* Gioco del trascinare i compagni con teli
* Lanci a canestro
* Lanci strisciati sul pavimento
* Gioco dei birilli
* Gioco del distruggere il muro
* Gioco delle rane
* Gioco del sollevo e trasporto pesi
* Gioco delle bocce
* Travasi di liquidi
* Prendere piccoli oggetti con pinze e mollette per svuotare e riempire contenitori
* Spaccare le noci con il mortaio
* Disegno chiodato

SOPRA - SOTTO* Giochi corporei in situazioni diverse
* Percorsi psicomotori
* Corsa ad ostacoli
* Giochi con la torcia
* Pittura su piano verticale
* Costruzione del telaio

TEMPO* Gioco della sequenza dei colori (gioco del tubo)
* Gioco di associazione dei colori
* Gioco del pendolo
* Gioco del pozzo
* Gioco della mattonella
* Gioco dei pescatori e dei pesci
* Gioco dello schiacciasassi
* Gioco mi muovo e sto fermo con sottofondo musicale
* Gioco dell’un due tre stella
* Giochi di suoni e rumori con il corpo
* Giochi ritmici con strumenti musicali
* Filastrocche e canzoni mimate
 |

|  |
| --- |
| **LABORATORIO LINGUISTICO – ESPRESSIVO** Obiettivo di questo laboratorio è fare acquisire ai bambini fiducia nelle proprie capacità comunicative, espressive, linguistiche e relazionali e favorire lo sviluppo del pensiero e del ragionamento. L’arricchimento del linguaggio verbale e non, è condotto attraverso il racconto, le filastrocche, i giochi imitativi e la conversazione.  |
| **TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE** |
| **CAMPO DI ESPERIENZA** | **LIVELLO INTERMEDIO** |
| **I DISCORSI E LE PAROLE** | * Il bambino sa parlare delle esperienze personali e manifesta opinioni
* Pone semplici domande
* Comprende un racconto e ne esprime i principali contenuti
* Formula piccole ipotesi
* Individua scritte presenti nelle immagini e nella realtà
* Sperimenta forme di scrittura spontanea associando liberamente lettere e attribuendogli un significato preciso

  |

|  |  |
| --- | --- |
| **CAMPO DI ESPERIENZA** | **LIVELLO INTERMEDIO** |
| **IMMAGINI, SUONI, COLORI** | * Il bambino esprime e racconta attraverso il corpo le proprie esperienze emotive
* Assume ruoli diversi nei giochi simbolici
* Rappresenta graficamente la realtà e le sensazioni vissute
* Esegue le consegne e le porta a termine nei tempi e nei modi richiesti
* Ricompone un’azione in sequenza attraverso delle immagini
* Si muove liberamente ascoltando suoni e rumori e li discrimina
 |

|  |  |
| --- | --- |
| **CAMPO DI ESPERIENZA** | **LIVELLO INTERMEDIO** |
| **IMMAGINI, SUONI, COLORI** | * Il bambino esprime e racconta attraverso il corpo le proprie esperienze emotive
* Assume ruoli diversi nei giochi simbolici
* Rappresenta graficamente la realtà e le sensazioni vissute
* Esegue le consegne e le porta a termine nei tempi e nei modi richiesti
* Ricompone un’azione in sequenza attraverso delle immagini
* Si muove liberamente ascoltando suoni e rumori e li discrimina
 |

|  |
| --- |
| **PERCORSO DIDATTICO** |
| ASCOLTO * Cogliamo il significato delle parole e frasi ascoltate e memorizzarle

Dettato dei coloriTombola delle vignetteCaccia all’erroreAttenti a chi volaGioco dei personaggiInventa –ascolta – rispondi- crea* Cogliamo dal testo o immaginiamo le principali caratteristiche dei personaggi e dei luoghi di un racconto ascoltato

 Collochiamo i personaggi al posto giusto Costruiamo un libro murale* Interpretiamo conte e filastrocche

 Le dita della mano Interpreta con il corpo Il gioco dei mestieri* Prestiamo attenzione e rispettiamo i discorsi degli altri

ConversazioneCreazioneAscoltoUna semplice conversazioneUna discussionePRODUZIONE ORALE* Superiamo il linguaggio egocentrico

Un pacco-sorpresaGioco della veritàIl gioco del labirintoIndividuare l’insieme* Descriviamo in modo oggettivo e con lessico appropriato elementi della realtà

Il nostro terrarioIl pesce rossoDescrivere se stessiDescrizione di un paesaggio* Riassumiamo un racconto ascoltato

Il gatto con gli stivaliDisegna e incolla nella giusta sequenza* Organizziamo ed effettuiamo una drammatizzazione con o senza l’intervento dell’adulto

Definizione delle sequenze o sceneAnalisi dei personaggi principaliSceneggiaturaATTIVITA’ METALINGUISTICA* Gradualmente arricchiamo il lessico fondamentale di termini propri di determinati contesti

E’ arrivato un bastimento carico di….Gioco di associazioniLettura di immagini del contesto di abbigliamentoLe parole che piacciono di più* Padroneggiamo gradualmente la struttura della frase

Rappresentazione grafica degli elementi della fraseIl gioco del semaforoLettura d’immaginiDescrizione di oggettiDescrizioni di azioni |