|  |
| --- |
| 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 colori  Tombola delle vignette  Caccia all’errore  Attenti a chi vola  Gioco dei personaggi  Inventa –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   Conversazione  Creazione  Ascolto  Una semplice conversazione  Una discussione  PRODUZIONE ORALE   * Superiamo il linguaggio egocentrico   Un pacco-sorpresa  Gioco della verità  Il gioco del labirinto  Individuare l’insieme   * Descriviamo in modo oggettivo e con lessico appropriato elementi della realtà   Il nostro terrario  Il pesce rosso  Descrivere se stessi  Descrizione di un paesaggio   * Riassumiamo un racconto ascoltato   Il gatto con gli stivali  Disegna e incolla nella giusta sequenza   * Organizziamo ed effettuiamo una drammatizzazione con o senza l’intervento dell’adulto   Definizione delle sequenze o scene  Analisi dei personaggi principali  Sceneggiatura  ATTIVITA’ METALINGUISTICA   * Gradualmente arricchiamo il lessico fondamentale di termini propri di determinati contesti   E’ arrivato un bastimento carico di….  Gioco di associazioni  Lettura di immagini del contesto di abbigliamento  Le parole che piacciono di più   * Padroneggiamo gradualmente la struttura della frase   Rappresentazione grafica degli elementi della frase  Il gioco del semaforo  Lettura d’immagini  Descrizione di oggetti  Descrizioni di azioni |