PLESSO MONTESSORI ICGIO23 CUSANO
PROGETTAZIONE DIDATTICA EDUCATIVA

2024-2025

EXPLORA 2.0

ARTI E MESTIERI

PROGETTAZIONE A CLASSI APERTE

Instagram: Icgiovanni23

https://www.facebook.com/scuoladellinfanziamontessoricusano/

SOMMARIO

INTRODUZIONE 3

PARTIAMO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 5

MAPPA CONCETTUALE 10

PROGETTO ACCOGLIENZA 11

FESTA DELL'ACCOGLIENZA 14
IL NOSTRO FOCUS..... 16

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 18

MODELLO DI RIFERIMENTO UNITÀ DI APPRENDIMENTO..... 41

VALUTAZIONE 42
INCLUSIONE..... 44

ADESIONI PROGETTI POFT -PTOF..... 45

PROGETTO NAZIONALE SCUOLA ATTIVA KIDS 47

BOOKS AND READING FESTIVAL 48

USCITE DIDATTICHE-SPETTACOLI..... 48

LABORATORI CON ESPERTI INTERNI 49

AUTOFINANZIAMENTO/STRUTTURA EDILIZIA 52

UTENZA/ORGANICO 53

GIORNATA SCOLASTICA 54

ALLEGATI 55

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

PROGETTAZIONE A CLASSI APERTE

INTRODUZIONE

La progettazione scolastica anche quest'anno sarà caratterizzata da un'organizzazione a **classi aperte** e vedrà la **didattica laboratoriale** la principale metodologia di questo percorso. Verranno allestiti laboratori per **fasce d'età** in cui gli insegnanti assumeranno il ruolo di "atelieristi" oltre che di educatori, e i bambini diventeranno i veri protagonisti e costruttori attivi del loro apprendimento, delle loro conoscenze, del loro percorso di crescita.

Come grande contenitore didattico abbiamo mantenuto il tema **"EXPLORA"**, un termine che evoca un atteggiamento esplorativo, scientifico, di ricerca e di sperimentazione, già lanciato nella progettazione didattica 2023/24. All'interno di questa ampia cornice quest'anno ci concentreremo su "**Arte e mestieri**", spesso dimenticati o addirittura scomparsi, ma che costudiscono maestria, sapienza e un grande valore culturale che rischia di essere perso se non valorizzato e tramandato.

I mestieri di una volta oggi rivivono nelle tradizioni e nei sapori del passato soprattutto in quelle piccole comunità che hanno preservato il sapere **artigiano** e allo stesso tempo il sapere immateriale della **memoria**. Ci mostrano le **abilità, le competenze, le conoscenze** che erano necessari per praticarli. Sono il frutto della creatività, dell'ingegno e dell'uomo: un **patrimonio culturale** da proteggere e trasmettere alle generazioni future. Ci raccontano di come vivevano gli uomini di epoche passate e di come trasformavano la materia per costruire qualcosa di utile, di bello e di buono.

Abbiamo deciso di indagare e di **esplorare** questo patrimonio con i bambini da diverse prospettive per permettere loro di scoprirne il valore e avvicinarli ad un mondo sempre più lontano dalla quotidianità in cui sono immersi.

Attraverso i laboratori esperienziali, allestiti come **botteghe artigiane**, i bambini potranno sperimentare tecniche e conoscere le tradizioni di

alcuni mestieri. Verranno allestiti tre laboratori stabili: le botteghe artigiane di falegnameria, della tessitura e della carta, e tre atelier flessibili che verranno realizzati in tre spazi sezione: atelier del vasaio, atelier di cucina tradizionale, atelier del fotografo. Questi percorsi verranno attivati da gennaio 2025.

Dopo la **festa dell'accoglienza** prevista a metà ottobre, da novembre a dicembre, verranno organizzati a classi aperte gruppi per fascia d'età sul tema del Natale. **Micro-officine dell'arte e del gioco**, in cui danza, movimento, musica, teatro, creatività, decorazione e arte in natura, accompagneranno i bambini a vivere l'atmosfera e la magia natalizia come momento di condivisione e di gioia.

PARTIAMO DALLE INDICAZIONI NAZIONALI

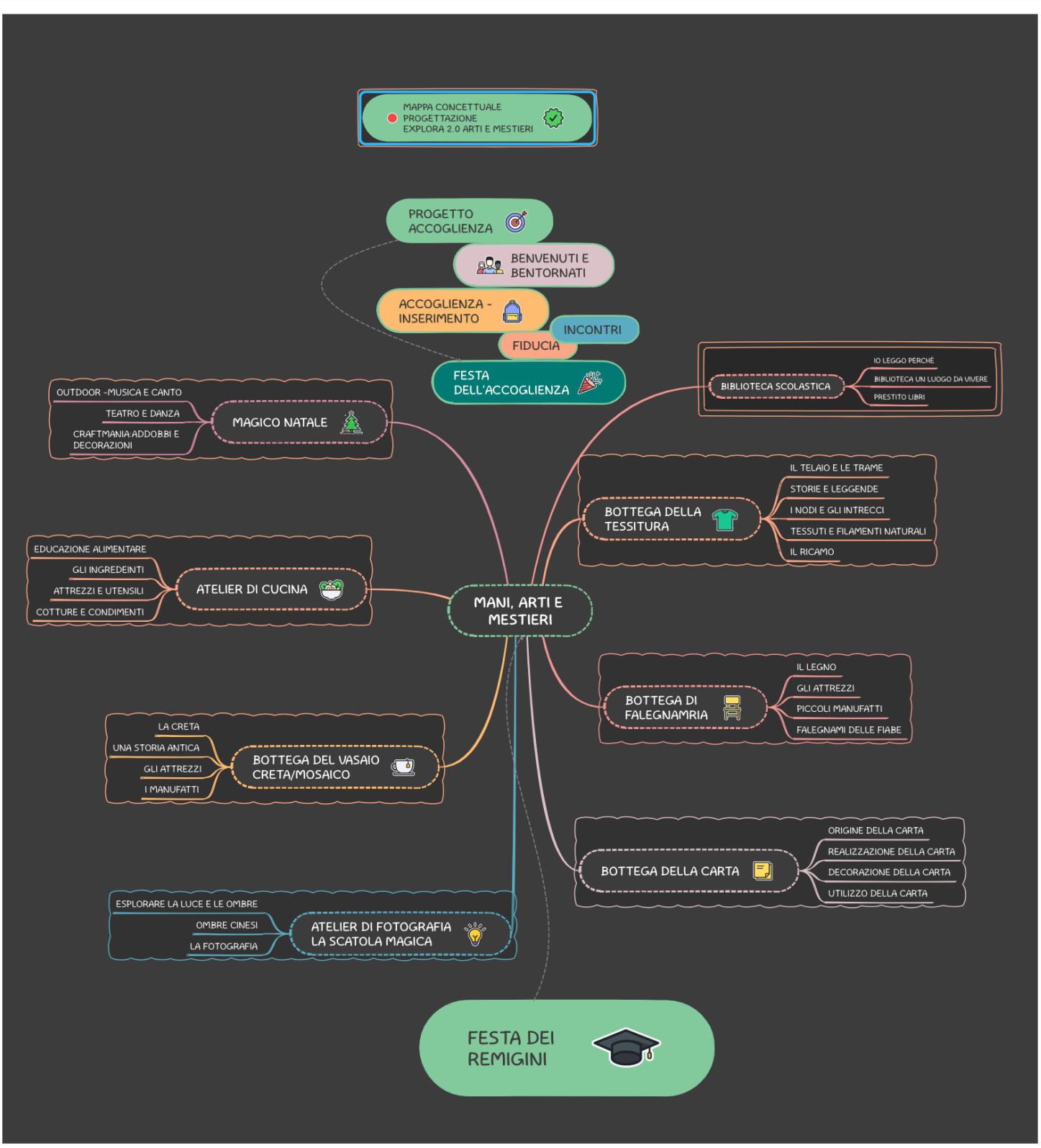
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE
Comunicazione nella madrelingua **Comunicazione nelle lingue straniere**	I discorsi e le parole	- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. - Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative - Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. - Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. - Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia. - Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

Competenze sociali e civiche	Il se e l'altro	- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. - Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. - Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. - Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise - Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento	- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo - Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il l corpo fermo e in movimento.

Competenza digitale	Immagini suoni colori	- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. - Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. - Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali - Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli. - Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.

Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia	La conoscenza del mondo	• Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come davanti/ dietro, so-pra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
Imparare a Imparare	tutti	

MAPPA CONCETTUALE



PROGETTO ACCOGLIENZA

La prima accoglienza all'interno della Scuola dell'Infanzia costituisce un momento fondamentale di crescita evolutiva del bambino e la sua prima tappa all'interno dell'istituzione scolastica.
L'attenta progettazione della fase di accoglienza rappresenta una condizione essenziale per un avvio positivo e non traumatico del percorso scolastico. Uno step importante che si colloca temporalmente a partire dai primi giorni di scuola fino a metà ottobre (periodo flessibile in base alle diverse esigenze di ciascun bambino) quando con la grande festa dell'accoglienza si conclude ritualmente questa prima parte dell'anno scolastico. È finalizzata a instaurare un clima di fiducia, a infondere serenità nel bambino e a privilegiare l'incontro proficuo tra famiglia e scuola. L'osservazione costante, soprattutto in questo periodo diviene un elemento fondamentale per la conoscenza e la rilevazione dei bisogni educativi. Un'opportunità preziosa per conoscersi e collaborare e per avviare al meglio il futuro percorso formativo dei bambini.

In questa fase si è puntato molto alla fruizione precipua dello spazio esterno, date le condizioni meteo favorevoli del mese di Settembre e Ottobre, rendendo l'ambiente naturale un luogo ricco di stimoli ludici e cognitivi. Lo spazio sezione predisposto come familiare e accogliente, si plasma in un invito all'apprendimento e allo stupore della scoperta, introduce i bambini in un ritmo e una routine comunitaria e in una prima esplorazione dell'ambiente e dell'altro. In un tessuto e una trama cooperante e collaborativa in questa fase i bambini provano il piacere di ritrovarsi per chi già frequenta e di un nuovo stare insieme per tutti.

La cura e la predisposizione degli spazi interni ed esterni sono veicolo di benessere e stimolano una buona pratica educativa sia per i bambini che per la prima volta si affacciano al mondo della scuola che per tutti coloro che già ne hanno fatto esperienza.
Durante l'inserimento quindi si accompagnano in maniera

condivisa ed empatica i bambini i quali potranno immergersi totalmente in una nuova esperienza di vita emotivamente significativa risolvendo in modo positivo la fase di distacco dalle figure parentali . Nella fase di accompagnamento e ritiro dei bambini l'intento educativo è quello di stimolare la loro l'autonomia, incentivando i bambini alla conquista della gestione personale la quale, proprio per le grandi implicazioni emotive, merita adeguata attenzione e cura da parte degli adulti presenti a scuola (insegnanti e personale ATA).
L'attenta osservazione durante le fasi iniziali ci permette di valorizzare la diversità delle singole identità , dei talenti e delle competenze di ogni bambino , leggerne i limiti e le fragilità ,così da innescare processi di inclusione che si traducano successivamente in ricchezza culturale ed esperenziale: elementi fulcro del nostro progetto accoglienza ed incubatori naturali per l'avvio della progettazione didattica ed educativa dell'anno in corso.

Saranno proposte, in questo periodo iniziale, attività mirate alla conoscenza reciproca, a quella degli spazi e dei tempi , alla graduale acquisizione della fiducia nelle figure di riferimento e alla conquista fisica ed emotiva di un'autonomia sempre maggiore.

La finalità ultima del progetto accoglienza resta, ad ogni modo, quella di facilitare nel bambino un progressivo e fluido adattamento e inserimento nella realtà scolastica attraverso una continua rassicurazione emotiva che sostenga l'esplorazione libera e guidata del contesto, futuro sfondo di espressione del sé e di possibilità socializzanti
Tutto ciò tradotto in ritmi, regole e tempistiche proprie della dimensione educativa legata alla prima infanzia.
Il fine è sempre quello di instaurare un clima di fiducia e conoscenza con le figure educative di riferimento e di relazioni incentivanti con i pari presenti in sezione, nella certezza di dare avvio ad un percorso di crescita e apprendimento armonioso, dinamico e il più ricco possibile di stimoli.

OBIETTIVI 3 ANNI (fascia d'età piccoli)

- Favorire il sereno distacco dalla famiglia
- Avviare un proficuo inserimento nel nuovo ambiente
- Realizzare un clima rassicurante e di fiducia
- Favorire l'acquisizione dell'autonomia fisica ed espressione dei bisogni
- Favorire rapporti positivi e di scambio coi pari
- Favorire la partecipazione e la curiosità verso attività ludico/ didattiche soggettive e/o di gruppo

OBIETTIVI 4-5 ANNI (fascia di età mezzani e grandi)

- Rileggere e reinterpretare il distacco dalle famiglie
- Accogliere i bambini dopo la pausa delle vacanze ristabilire la continuità con le precedenti esperienze scolastiche riprendendo il flusso educativo
- Aiutare i bambini ad acquisire consapevolezza dei vissuti della esperienza scolastica ed esprimerli formulandoli in maniera coerente e consona all'ambiente
- Aiutare i bambini ad instaurare relazioni comunicative con adulti e compagni
- Sperimentare le proprie autonomie e la capacità di essere utili a sé e al prossimo anche nell'accoglienza dei nuovi arrivati
- Sapere collaborare

- Acquistare nuovamente fiducia e sicurezza verso l'ambiente scolastico in modo da potere percepirsi nella crescita e nella maturazione tradotte come nuovi interrogativi e bisogni

ATTIVITÀ PROGETTO ACCOGLIENZA

- GIOCHI DI CONOSCENZA E SOCIALIZZAZIONE

- GIOCHI MOTORI

- ASCOLTO DI FILASTROCCHE E CANZONI

- ATTIVITÀ DI OSSERVAZIONE , INTERPRETAZIONE E MANIPOLAZIONE DEGLI ELEMENTI NATURALI PRESENTI IN GIARDINO

- ATTIVITÀ DI PITTURA CON COLORI A DITA , PENNELLI , MATERIALI NATURALI

- ATTIVITÀ DI MANIPOLAZIONE , IMPASTO , STRAPPO E COLLAGE CON MATERIALI NATURALI (sabbia , terra , foglie, ecc.) E NON

- ESPLORAZIONE E ARREDO DELL'AMBIENTE ESTERNO

- CANZONI MIMATE

- ATTIVITÀ DI. CONVERSAZIONE E CONDIVISIONE SU ARGOMENTI LIBERI (soprattutto per 4 e 5 anni)

- ATTIVITÀ DI CONVERSAZIONE, INTERPRETAZIONE SOGGETTIVA E CONDIVISIONE COLLETTIVA SU ARGOMENTI PROPOSTI

- DISEGNO LIBERO

- GIOCO LIBERO E STRUTTURATO PER INTERIORIZZARE REGOLE E COMPORTAMENTI ADEGUATI (anche per quello che concerne l'aspetto di una corretta igiene di mani e corpo)

LA FESTA DELL'ACCOGLIENZA

Come da tradizione, anche quest'anno il progetto di accoglienza si è concluso con l'evento organizzato dai docenti: "La Festa dell'Accoglienza". Un momento che ha visto coinvolti tutti i bambini della scuola e le loro famiglie. I bambini hanno cantato l'Inno della scuola, scritto e musicato da una docente del plesso, e hanno partecipato a un laboratorio artistico e creativo sul tema dell'amicizia che ha visto coinvolti anche i genitori. Infine, hanno assistito a uno spettacolo di magia molto divertente. Per concludere in modo piacevole: popcorn per tutti!

Un'occasione davvero unica per lanciare il tema della nostra progettazione **EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI**

Abbiamo una pagina Facebook dove postiamo momenti e attività salienti dell'anno e un account Instagram di istituto, seguiteci!

https://www.facebook.com/scuoladellinfanziamontessoricusano/

instagram: Icgiovanni23



IL NOSTRO FOCUS

EXPLORA 2.0 ARTI E MESTIERI			
periodo	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
SETTEMBRE OTTOBRE	PROGETTO ACCOGLIENZA		
OTTOBRE DICEMBRE	**LABORATORIO CRAFT MANIA 3/4 ANNI**		**LABORATORIO TEATRALE 5 ANNI**
	ASPETTANDO IL NATALE **Addobbi e attività outdoor** IL PIACERE DI FESTEGGIARE SI MANIFESTA ANCHE ATTRAVERSO L'ESPRESSIONE GRAFICO-PITTORICA E MANIPOLATIVA. UN LABORATORIO DEDICATO ALLA CREATIVITÀ CHE VEDRÀ UN GRANDE COINVOLGIMENTO DEI BAMBINI E UNA LORO PARTECIPAZIONE ATTIVA NELLA REALIZZAZIONE DI ADDOBBI, DECORAZIONI CHRISTMAS CRAFT, ECC., CHE SERVIRANNO AD ABBELLIRE LA NOSTRA SCUOLA E A RICREARE UNA ATMOSFERA MAGICA IN TUTTI GLI SPAZI CONDIVISI. **OBIETTIVI** • CREARE UN CLIMA DI GIOIOSA ATTESA • FAVORIRE ATTEGGIAMENTI COLLABORATIVI • SVILUPPARE UN PERSONALE SENSO ESTETICO • APPRENDERE SEMPLICI TECNICHE CREATIVE • FAVORIRE LA COORDINAZIONE OCULO MANUALE E IL CORRETTO USO DEGLI STRUMENTI		ASPETTANDO IL NATALE **Spettacolo: "L'abete e la magia del Natale"** IN QUESTO LABORATORIO I BAMBINI SPERIMENTERANNO SEMPLICI TECNICHE E LINGUAGGI TEATRALI ATTRAVERSO IL GIOCO E ALL'INTERNO DI UN SETTING CHE PREDILIGE LA DIMENSIONE COOPERATIVA DEL GRUPPO. L'ESPRESSIVITÀ VERBALE E NON VERBALE, LE EMOZIONI E LA MUSICA SARANNO ELEMENTI DI RICERCA PER LA REALIZZAZIONE DI UNA SEMPLICE MA POETICA PERFORMANCE TEATRALE, CHE ANDRÀ IN SCENA IL GIORNO DELLA FESTA DI NATALE. Da questo spettacolo nascerà un libro illustrato cn gli elaborati di gruppo delle sezioni **OBIETTIVI** • FAVORIRE COMPORTAMENTI COLLABORATIVI • AMPLIARE L'ESPRESSIVITÀ CORPOREA E VERBALE • SVOLGERE AZIONI CORALI DI GRUPPO • SPERIMENTARE TECNICHE TEATRALI

EXPLORA 2.0 ARTI E MESTIERI

GENNAIO Maggio	BOTTEGA DELLA CARTA 3 ANNI	ATELIER DEL FOTOGRAFO 4 ANNI	BOTTEGA DEL FALEGNAME 5 ANNI
	MAGIE DI CARTA L'elemento carta sarà presentato ai bambini in molteplici forme, grandezze e consistenze in modo da stimolare la creatività e coinvolgere altri apprendimenti, attraverso il gioco e la stimolazione sensoriale.	**LA SCATOLA MAGICA** Questo laboratorio mira a stimolare la curiosità e la creatività dei bambini, utilizzando la fotografia come strumento per esplorare la luce, le ombre, la narrazione visiva e la trasformazione delle immagini.	**IL PICCOLO FALEGNAME** Il laboratorio di falegnameria è un progetto educativo volto a stimolare manualità, capacità progettuali e autostima nel piccolo falegname che, avendo a disposizione un materiale naturale come il legno, imparerà la sua origine e l'utilizzo corretto di veri utensili da falegname.
Gennaio Maggio	**ATELIER DEL VASAIO 3 ANNI**	**ATELIER DI CUCINA 4 ANNI**	**BOTTEGA DELLA TESSITURA 5 ANNI**
	FANTASTICARTE CRETA MOSAICO La creta , per le sue molteplici funzioni creative, le sue qualità , il richiamo alla terra, offre al bambino la possibilità di vivere con piacere e in modo libero un'esperienza gratificante. Il laboratorio permette lo sviluppo della motricità fine e introduce il concetto di tempo e ritmo. Oltre alla creta i bambini avranno l'opportunità di cimentarsi nell'arte del mosaico.	**CUCINARE INSIEME PER ..... STARE BENE** Lo scopo prioritario del progetto e' dare ai bambini l' opportunità di vivere un ' educazione alimentare genuina, per comprendere l 'importanza di nutrirsi in modo sano e equilibrato, scoprendo un momento conviviale, ricco di significati sociali ed affettivi.	**TRAME E INTRECCI** La tessitura è da sempre un'arte affascinante che possiamo insegnare anche ai bambini: l'intreccio dei fili e il meccanismo ripetitivo con cui si ottiene la trama è ai loro occhi interessante e da vivere come un enorme gioco.

EXPLORA 2.0 ARTI E MESTIERI

Tutto l'anno	BIBLIOTECA SCOLASTICA 3/4/5 ANNI	LA BIBLIOTECA UN LUOGO DA VIVERE 4/5 ANNI
	IO LEGGO PERCHÈ Le biblioteche scolastiche sono fondamentali per accendere la passione della lettura, fin dalla giovane età. Per questo organizziamo una grande raccolta di libri che andranno ad arricchire il patrimonio librario a disposizione degli studenti. **BOOKS and READING FESTIVAL:** durante la giornata vengono organizzati laboratori, ci saranno interventi di esperti e presentazioni di libri	Quello con il libro è un incontro che permette di entrare in contatto con le proprie emozioni e con la propria storia, ma anche con la voce e le emozioni della persona che sta leggendo per noi; si possono provare nuove sensazioni e incontrare valori e punti di vista diversi. Se il libro permette di compiere un viaggio intenso e ricco di incontri positivi, forse, allora si cercherà di ritrovare questo piacere aprendo altri libri, prendendo così dimestichezza con il ruolo di lettore. Leggere sostiene lo sviluppo dei bambini se la lettura viene "proposta con continuità" e diventa attività abituale, sia a scuola che in famiglia.

A giugno verranno privilegiate le attività outdoor, i giochi d'acqua, la manipolazione e le attività motorie libere o strutturate e di gruppo

N. 8 UDA LABORATORI

UDA LABORATORI

SCUOLA INFANZIA MONTESSORI CUSANO MILANINO A. S. 2024-2025
PROGETTAZIONE DIDATTICA

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

DENOMINAZIONE UNITA DI APPRENDIMENTO

LABORATORIO FANTASTICARTE: CRETA/MOSAICO

UTENTI DESTINATARI Tutti i bambini di 3 anni

PREMESSA : Lo sviluppo cognitivo nei bambini viene stimolato partendo da esperienze concrete di tipo percettivo, motorio e manipolativo.
I bambini oggi non hanno molte possibilità di giocare con materiali destrutturati (farina, sabbia, terra, acqua...) per questo è importante che a scuola il bambino possa vivere liberamente esperienze polisensoriali.
La creta , per le sue molteplici funzioni creative, le sue qualità , il richiamo alla terra, offre al bambino la possibilità di vivere con piacere e in modo libero un'esperienza gratificante. Il laboratorio permette lo sviluppo della motricità fine e introduce il concetto di tempo e ritmo (le varie fasi della realizzazione dei manufatti: ideare, modellare, essiccare, cuocere, decorare).
Inoltre i bambini iniziano a considerare la tridimensionalità dello spazio, a sperimentare le proprietà fisiche della creta, le possibilità di equilibrio , di resistenza, di malleabilità.
Oltre alla creta i bambini avranno l'opportunità di cimentarsi nell'arte del mosaico.
Il progetto si propone di promuovere lo sviluppo delle potenzialità comunicative degli alunni e le loro capacità creative ed espressive, nonché favorire la manualità con "tecniche e materiali semplici" al fine di potenziarla come attività autonoma, personale e soprattutto piacevole. Si propone di promuovere la manualità intesa come occasione per il soddisfacimento di un bisogno di evasione, di fantasia e talento creativo

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE

Immagini suoni e colori	Esplorare con il colore, manipolare sperimentare e trasformare materiali esplorando diverse forme espressive.	Sviluppare le abilità di esplorazione , di manipolazione di osservazione utilizzando tutti i cinque sensi	Conoscere elementi essenziali per la produzione di manufatti Conoscere tecniche di rappresentazioni materiche
I discorsi e le parole	Parlare, descrivere, raccontare, dialogare	Potenziare la capacità espressiva facendo leva sulla fantasia l'immaginazione e creatività propria di ogni bambino Riconoscere e nominare strumenti di lavoro Saper descrivere il proprio manufatto	Ascoltare e comprendere i discorsi altrui Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo Comunicare, esprimere emozioni, raccontare
Il sé e l'altro	Rafforzare la stima, l'autonomia e l'identità	Mettersi in situazione di ascolto di sé e degli altri Instaurare rapporti positivi con il gruppo	Prendere coscienza della propria identità Riconoscere le proprie emozioni Conoscere e applicare le prime regole della convivenza

		Collaborare e partecipare attivamente con il gruppo Aiutare e cooperare per un fine comune Rispettare le regole	Collaborare con il gruppo in un lavoro comune
Corpo e movimento	Rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana; interiorizzare e rappresentare il proprio corpo ; maturare competenze di motricità fine e globale	Conoscere , nominare e rappresentare il proprio corpo Conoscere le funzioni delle diverse parti del corpo Sviluppare la coordinazione oculo-manuale Acquisire abilità grafo-motorie	Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni Controllare la motricità fine
Conoscenza del mondo	Sviluppare la capacità di ordinare, confrontare, misurare, riconoscere e riprodurre segni	Riconoscere le dimensioni (grande/piccolo , lungo/corto, alto/basso) Costruire, confrontare, rappresentare Cogliere e utilizzare le	Saper quantificare e compiere semplici operazioni

		relazioni topologiche	
COMPITI SIGNIFICATIVI E PRODOTTI Realizzazione di manufatti individuali e di gruppo			
TEMPI da Gennaio a Maggio			
ESPERIENZE ATTIVATE Arte primaria, arte scultorea, libera espressione			
UDA PRECEDENTI Progetto accoglienza, Laboratorio Craft Mania / Laboratorio teatrale (ved. sopra)			
METODOLOGIE DIDATTICHE Didattica laboratoriale, didattica per prove ed errore, circle time, learning by doing,			
METODI SPECIFICI Trasformazione del materiale, copia dal vero, scultura			
DOCENTI Bizzoca Seregni	MATERIALI Creta, attrezzi per la manipolazione, pennelli, tempere Tessere per mosaici, pezzettini di carta/cartone, semi naturali,colla	SPAZI Atelier artistico	
VALUTAZIONE	griglie di osservazione, osservazioni in itinere		

SCUOLA INFANZIA MONTESSORI CUSANO MILANINO A. S. 2024-2025
PROGETTAZIONE DIDATTICA

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

Magie di carta

UTENTI DESTINATARI bambini di 3 anni

PREMESSA I bambini esprimono pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività. Per i bambini di tre anni le esperienze sensoriali csono fondamentali per la formazione della loro personalità e per conoscere l'ambiente e i materiali che li circondano. Il bambino è coinvolto in continui processi senso percettivi e costantemente immerso in una realtà fatta di molti stimoli (visivi, uditivi, tattili....)che lo fanno evolvere progressivamente verso la maturazione intellettiva .
L'elemento carta sarà presentato ai bambini in molteplici forme, grandezze e consistenze in modo da stimolare la creatività e coinvolgere altri apprendimenti, attraverso il gioco e la stimolazione sensoriale.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Saranno coinvolti tutti i campi di esperienza.	-Imparare ad imparare -Spirito di iniziativa ed intraprendenza -Competenza personale e sociale	-Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale. -Analizzare le proprietà della carta individuando somiglianze e differenze. -affinare la coordinazione oculo manuale e la motricità fine.	-Conoscere le proprietà della carta ed esplorare le possibilità che offre.

		-saper lavorare collaborando con i compagni -Sviluppare e rafforzare il pensiero simbolico	
COMPITI SIGNIFICATIVI E PRODOTTI l'esplorazione dei materiali e la produzione artistica costituiranno l'elemento fondamentale del laboratorio. Il focus sarà sul processo e non sul prodotto.			
TEMPI Gennaio- Maggio			
ESPERIENZE ATTIVATE **Il laboratorio accompagnerà i bambini alla scoperta della carta, lasciandoli liberi di sperimentare, provare, osservare e mettersi alla prova, attraverso diverse esperienze creative e sensoriali.**			
METODOLOGIE DIDATTICHE **Didattica laboratoriale.** **Si alterneranno attività di gruppo e individuali con strumenti e carte differenti a seconda dell'attività proposta.** **Il laboratorio sarà il luogo della costruzione delle conoscenze in un approccio cooperativo, attraverso un apprendimento per scoperta.**			
METODI SPECIFICI **Osservazione, giochi di gruppo, manipolazione e sperimentazione.**			
DOCENTI **Silvia Lico** **Eleonora Stasi**	MATERIALI **diversi tipologie di carta, colla...**		SPAZI
VALUTAZIONE	griglie di osservazione		

SCUOLA INFANZIA MONTESSORI CUSANO MILANINO A. S. 2024-2025
PROGETTAZIONE DIDATTICA

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

DENOMINAZIONE UNITA DI APPRENDIMENTO

LA SCATOLA MAGICA
Laboratorio di Fotografia

UTENTI DESTINATARI: INFANZIA 4 ANNI

PREMESSA

Questo laboratorio mira a stimolare la curiosità e la creatività dei bambini, utilizzando la fotografia come strumento per esplorare la luce, le ombre, la narrazione visiva e la trasformazione delle immagini.
Ogni fase del laboratorio è pensata per essere divertente e coinvolgente, utilizzando tecniche adatte all'età dei partecipanti, con un approccio pratico e stimolante.

Obiettivi del Laboratorio:

1. Introduzione alla Luce e Ombra: Far comprendere ai bambini i concetti di luce e ombra in modo semplice e giocoso, aiutandoli a vedere il mondo da una prospettiva nuova.
2. Sperimentare con la Fotografia: Introdurre i bambini al mondo della fotografia, incoraggiandoli a scoprire come si creano e si trasferiscono immagini.
3. Stimolare la Creatività: Incoraggiare l'espressione creativa attraverso la fotografia, permettendo ai bambini di raccontare storie visive e di creare arte con la luce.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
• Osservazione • Espressione creativa • Coordinamento motorio	• Creatività • Immaginazione • Manualità • Utilizzo di una macchina fotografica • Collaborazione	• Osservare • Esplorare • Cogliere il momento • Mettere in successione gli eventi	• Uso base di una macchina fotografica a misura di bambino • Approccio ai concetti di luce, ombra e riflesso • Narrazione • Motricità fine

COMPITI SIGNIFICATIVI E PRODOTTI

Il laboratorio è suddiviso in 4 gruppi tematici di 4 incontri da un'ora l'uno

1 - LUCI E OMBRA (4 incontri)

- Giochiamo con le ombre teatrali per far sperimentare la luce e l'ombra attraverso il corpo e gli oggetti.
- Fotografiamo le ombre che possono essere "catturate" con una macchina fotografica.
- Trasferiamo su carta le immagini che abbiamo fotografato per sperimentare il processo di stampa e trasferimento dell'immagine.

2 - PIXILLATION (4 incontri)

- Per stimolare la creatività e la narrazione creiamo lo sfondo per una storia fotografica utilizzando materiali diversi (carta, stoffa, colori, etc.)
- Introduciamo il concetto di narrazione visiva e fotografia in movimento fotografandoci su quello sfondo
- Selezioniamo insieme le immagini creando una storia he trasferiremo su un supporto cartaceo o digitale

3 - LA LANTERNA MAGICA (4 incontri)

- Trasferiamo le nostre immagini su fogli acetati creando un negativo introducendo al concetto di negativo e positivo in fotografia.
- Costruiamo una lanterna magica

TEMPI da gennaio a maggio 2025

ESPERIENZE ATTIVATE

- Laboratorio teatrale luci ed ombre
- Utilizzo di una macchina fotografia
- Creazione di una narrazione visiva
- Realizzazione di manufatti

UDA PRECEDENTI

- Laboratorio coding
- Laboratorio scientifico Experimentiland

METODOLOGIE DIDATTICHE

- Norman Mc Laren – The Pixillation
- Antichi metodi proiezione

METODI SPECIFICI

Suddivisione laboratori in gruppi tematici per creare tappe didattiche finalizzate a una produzione pratica vista la giovane età dei partecipanti

DOCENTI	MATERIALI	SPAZI
Gianpiera Giorgi Sonia DeFuria	• Fotocamere digitali appossite per bambini • Carta, cartone, tessuti, tempere, matrici per creare sfondi e oggetti. • Torce, lampade, luci per giocare con ombre e luci.	Stanza oscurabile Tavoli Sedie
	• Fogli acetati e materiali per costruire la lanterna magica (scatole, cartone, colla, forbici, etc.).	
VALUTAZIONE	griglie di osservazione	

SCUOLA INFANZIA MONTESSORI CUSANO MILANINO A. S. 2024-2025
PROGETTAZIONE DIDATTICA

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

"CUCINARE INSIEME PER ..... STARE BENE ."

UTENTI DESTINATARI : I BAMBINI DI 4 ANNI DI TUTTE LE SEZIONI

PREMESSA Lo scopo prioritario del progetto e' dare ai bambini l' opportunità di vivere un ' educazione alimentare genuina, per comprendere l 'importanza di
nutrirsi in modo sano e equilibrato, scoprendo un momento conviviale,ricco di significati sociali ed affettivi.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE C
IL SE e L ' ALTRO	-Raggiungere una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme. .Essere capace di cooperare .	Confrontarsi e discutere con adulti e bambini, interagendo nel gruppo.	Sperimentare in modo costruttivo collaborando con gli altri per la realizzazione di ricette.
IL CORPO e IL MOVIMENTO	Adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e sana alimentazione.	Acquisire corrette abitudini alimentari. Scoprire caratteristiche degli alimenti.	Conoscere gli alimenti.
I DISCORSI e LE PAROLE	Ascoltare e comprendere narrazioni , usare il linguaggio per progettare attività di cucina.	Esprimere il proprio punto di vista in una conversazione rielaborando l'esperienza di cucina.	Discussione e confronto per un obiettivo comune.

COMPITI SIGNIFICATIVI E PRODOTTI La conoscenza e l 'osservazione diretta di vari alimenti permetteranno la realizzazione di semplici ricette.		
TEMPI Gennaio - Maggio		
ESPERIENZE ATTIVATE Attività singole e di gruppo con esperienza di laboratorio.		
METODOLOGIE DIDATTICHE Laboratoriale . Durante gli incontri si seguiranno procedure per esecuzione di ricette : prendere ingredienti, conoscere , tagliare ,mescolare ,degustare.		
METODI SPECIFICI Apprendimento cooperativo, circle time.		
DOCENTI Beghetti Lorenza Berardi Anna	MATERIALI Prodotti alimentari ,accessori da cucina.	SPAZI Aula
VALUTAZIONE	griglie di osservazione	

SCUOLA INFANZIA MONTESSORI CUSANO MILANINO A. S. 2024-2025
PROGETTAZIONE DIDATTICA

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

DENOMINAZIONE UNITA DI APPRENDIMENTO

Laboratorio della tessitura: trame ed intrecci

UTENTI DESTINATARI: Tutti i bambini di 5 anni

PREMESSA:" C'era una volta la trama e c'era una volta l'ordito di mondi intessuti, c'era un luogo dove tessitura e cantastorie davano vita a sogni intrecciati..."

La tessitura è da sempre un'arte affascinante che possiamo insegnare anche ai bambini: l'intreccio dei fili e il meccanismo ripetitivo con cui si ottiene la trama è ai loro occhi interessante e da vivere come un enorme gioco. L'attività di tessitura ha benefici su molti livelli: l'addestramento per il tatto sottile, il coordinamento dei movimenti, la capacità di rimanere concentrati su un'attività per lungo tempo. Il laboratorio di tessitura mira ad insegnare le prime tecniche, far capire e mettere in pratica l'intreccio con l'utilizzo di telai fai da te e materiali diversi per poi passare ad altri strumenti.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
IL SE' E L'ALTRO IL CORPO e IL MOVIMENTO	-Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli sempre in modo più adeguato. -Riflette, si confronta, discute con gli adulti e bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. -Controlla l'esecuzione del gesto:	-Rafforzare la stima di sé e l'identità personale. -Lavorare e relazionarsi serenamente in gruppi diversi e situazioni nuove - Potenziare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine. -Coordinare e dissociare i movimenti delle dita in maniera	-Durante l'attività di gruppo sa contribuire ad un obiettivo comune -È in grado di collaborazione e condividere spazi, materiali e momenti comuni - Sviluppa un senso di appartenenza al gruppo e riconosce gli altri compagni e maestre, gli spazi i materiali, i contesti e i ruoli.

LA CONOSCENZA DEL MONDO	coordinazione oculo-manuale motricità-fine -Assume responsabilità delle proprie azioni - Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con bambini e adulti - Sperimenta tecniche creative artigiane e sviluppa un personale senso estetico	fluida e organizzativa esercitando le potenzialità sensoriali e conoscitive -Apprendere nuove tecniche manuali di intreccio e tessitura - Sperimentare diversi materiali sensoriali, strumenti e attrezzi - Sviluppare atteggiamenti di collaborazione -	-Perfeziona la motricità fine durante attività come: annodare, intrecciare fili, infilare con l'ago bottoni e sagome, allacciature varie, usare telai fai da te -Nomina nuovi attrezzi strumenti e materiali, - Apprende tecniche varie -Attraverso la pratica manuale si acquisiranno i concetti basilari legati all'intreccio e tessitura -Conoscenza e sperimentazione di strumenti (telai, supporti circolari e cilindrici, filati e materiale di vario genere)
COMPITI SIGNIFICATIVI E PRODOTTI **Il semplice gesto di guidare il percorso di un filo, tirarlo a sé e farlo proseguire senza più vederlo, mantenendone però il controllo, permette al bambino di formare un'esperienza inconsapevole che predispone la mente a seguire sequenze di concetti astratti e la capacità di percorrere un itinerario logico. E' importante creare una situazione di apprendimento interessante dove il bambino possa sperimentare tutti gli strumenti e materiali a disposizione. Sarà cura delle docenti predisporre un setting (fili di lana colorati, fettucce, bottoni, aghi, telai costruiti anche di cartone e rami di potatura). Partendo da semplici esperienze come fare un nodo o una treccia ,infilare e allacciare, si passerà gradatamente alla realizzazione di piccoli manufatti.**			
TEMPI Da Gennaio a Maggio			
ESPERIENZE ATTIVATE **Attività per il potenziamento della coordinazione oculo- manuale e motricità fine: infilare bottoni, allacciare, fare nodi, intrecciare fili ,preparare semplici trame e orditi con l'utilizzo di telai.**			

UDA PRECEDENTI Progetto accoglienza, Laboratorio Craft Mania / Laboratorio teatrale (ved. sopra)		
METODOLOGIE DIDATTICHE Ludica : la metodologia privilegiata in quanto capace di veicolare gli apprendimenti attraverso un clima positivo e disteso; Laboratoriale: in grado di permettere ai bambini di avvicinarsi al mondo della tessitura attraverso esperienze di osservazione ed e sperimentazione attiva; Co-costruttiva che racchiude in sé tutte quelle esperienze in cui verranno messe in atto forme di cooperazione		
METODI SPECIFICI Cooperative learning Brainstorming Cura del setting		
DOCENTI Visigalli Myriam Sciarrone Vittoria	MATERIALI Corde, fili di lana colorata, fettucce, nastri, bottoni, stoffe, varie tipologie di telai,aghi grossi. tessuti a trama grossa, .	SPAZI Spazi interni ed esterni alla sezione
VALUTAZIONE	griglie di osservazione	

SCUOLA INFANZIA MONTESSORI CUSANO MILANINO A. S. 2024-2025
PROGETTAZIONE DIDATTICA

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

IL PICCOLO FALEGNAME

UTENTI DESTINATARI: Tutti i Bambini di 5 anni

PREMESSA Il laboratorio di falegnameria è un progetto educativo volto a stimolare manualità, capacità progettuali e autostima nel piccolo falegname che, avendo a disposizione un materiale naturale come il legno, imparerà la sua origine e l'utilizzo corretto di veri utensili da falegname. Questa attività consente al bambino di costruire, in totale sicurezza, quello che la sua fantasia gli suggerisce.
Il gioco si trasforma così in apprendimento, responsabilità e soddisfazione.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Il sè e l'altro **Il corpo e il movimento**	**Competenze personali e sociali:** • Imparare a collaborare con i compagni e rispettare i turni. • Sviluppare la capacità di ascoltare istruzioni e rispettare le regole di sicurezza. **Competenze motorie:** • Migliorare la coordinazione oculo-manuale. • Utilizzare in modo sicuro e corretto strumenti adeguati alla loro età (lime, forbici per cartone, martello di plastica, colla a caldo assistita dall'adulto).	Nel laboratorio di falegnameria, i bambini di 5 anni dovrebbero acquisire le seguenti abilità: Abilità Motorie Coordinazione oculo-manuale: Utilizzare strumenti come lime, martelli di plastica e forbici con precisione. Tagliare, assemblare e decorare materiali (cartone, legno, polistirolo). Manualità fine: Manipolare materiali di	Nel laboratorio di falegnameria, i bambini di 5 anni dovrebbero acquisire le seguenti conoscenze: Conoscenze sui materiali Tipologie di materiali: Distinguere tra legno, cartone e polistirolo. Riconoscere le caratteristiche di ciascun materiale: Legno: duro, resistente, naturale. Cartone: flessibile, leggero, facile da tagliare.

Discorsi e parole **La conoscenza del mondo**	**Competenze linguistiche:** • Arricchire il vocabolario con termini legati alla falegnameria (es. seghetto, lima, chiodi, piallare). **Competenze cognitive:** • Stimolare la creatività e la capacità progettuale. • Riconoscere materiali diversi (legno, cartone, polistirolo) e le loro caratteristiche. **Competenze scientifiche:** • Esplorare il concetto di trasformazione del materiale attraverso semplici esperimenti manuali.	piccole dimensioni, come chiodini o decorazioni. Incollare con precisione e applicare dettagli decorativi. Forza controllata: Esercitare una pressione adeguata per martellare o limare senza esagerare. Abilità Cognitive Risoluzione di problemi: Trovare soluzioni creative per assemblare materiali o correggere errori. Adattare il proprio progetto in base ai materiali disponibili. Pianificazione e organizzazione: Seguire i passaggi per costruire un oggetto (es. "Prima taglio, poi incastro, poi decoro"). Anticipare le azioni necessarie per raggiungere l'obiettivo finale. Classificazione e confronto:	Polistirolo: leggero, morbido, delicato. Origine dei materiali: Legno come materiale naturale derivato dagli alberi. Cartone e polistirolo come materiali prodotti dall'uomo. Conoscenze sugli strumenti Nomi degli strumenti: Martello di plastica, lima, seghetto (giocattolo o sicuro per l'età), colla a caldo (usata dall'adulto), forbici per bambini. Funzione degli strumenti: Comprendere lo scopo di ciascun attrezzo (es. il martello serve per piantare i chiodi, la lima per levigare il legno). Regole di sicurezza: Usare gli strumenti in modo controllato e sicuro. Lavorare sempre con la supervisione dell'adulto. Conoscenze operative Assemblaggio:

		semplice progetto (es. una casetta o una scatola). Decorazione: Personalizzare gli oggetti realizzati con pittura, applicazioni e materiali decorativi. Innovazione: Inventare nuove modalità di utilizzo dei materiali o creare oggetti originali. Abilità Scientifiche Osservazione: Notare le differenze tra materiali (es. il legno è duro, il polistirolo è morbido). Sperimentazione: Provare a tagliare, assemblare o decorare con tecniche diverse per osservare i risultati. Comprensione delle trasformazioni: Riconoscere come i materiali cambiano con il taglio, la limatura o l'assemblaggio. Abilità Emotive Autonomia:	Caratteristiche dei materiali: Peso: leggero o pesante? Durezza: duro o morbido? Trasformazione dei materiali: Levigare il legno per renderlo liscio. Tagliare il cartone per creare nuove forme. Conoscenze linguistiche Terminologia specifica: Arricchire il vocabolario con termini legati alla falegnameria (es. seghetto, piallare, assemblare). Racconto delle attività: Descrivere i passaggi compiuti per costruire un oggetto. Queste conoscenze permetteranno ai bambini di sviluppare competenze manuali e cognitive in modo ludico e sicuro, stimolando la loro creatività e consapevolezza del mondo che li circonda.

		Gestire piccoli compiti in modo indipendente, come scegliere i materiali o completare un progetto. Autocontrollo:Attendere il proprio turno e lavorare in modo ordinato e sicuro. Soddisfazione personale: Provare orgoglio per gli oggetti creati e riconoscere i propri progressi. Queste abilità non solo preparano i bambini a sviluppare competenze pratiche, ma promuovono anche l'autonomia, la creatività e la capacità di lavorare in gruppo.	

COMPITI SIGNIFICATIVI E PRODOTTI

Riconoscere e utilizzare in modo sicuro materiali e strumenti.
• Realizzare semplici costruzioni, mostrando creatività e manualità.
• Sviluppare consapevolezza del lavoro manuale come forma di espressione e collaborazione.

TEMPI Gennaio/ Maggio

ESPERIENZE ATTIVATE

-Attività per il potenziamento della coordinazione oculo- manuale e motricità fine.
-Osservazione diretta: Partecipazione attiva, rispetto delle regole di sicurezza, collaborazione con i compagni.

-Prodotto finale: Oggetti costruiti dai bambini.
- Riflessione collettiva: Racconto da parte dei bambini delle fasi di costruzione.
-Sviluppare la manualità in attività specifiche, imparando ad usare, in modo sempre più appropriato, attrezzi e materiali

-Migliorare la presa, la coordinazione oculo- manuale

-Saper portare a termine il lavoro dato

METODOLOGIE DIDATTICHE

Didattica laboratoriale

METODI SPECIFICI

1. Fase di Avvio (1° mese):
• Raccontare ai bambini la storia di un falegname immaginario (es. "Il Piccolo Falegname").
• Introdurre i materiali e gli attrezzi, spiegando il loro utilizzo in sicurezza.
• Gioco sensoriale per toccare, osservare e descrivere i materiali.
2. Fase di Sviluppo (2° e 3° mese):
• Attività 1: Costruzione di semplici oggetti (es. una cornice con cartone e legno).
• Attività 2: Creazione di una piccola casetta o scatola con polistirolo e legno.
• Attività 3: Decorazione con colori e materiali riciclati.
• Attività di gruppo: Progetto condiviso per costruire un oggetto più grande (es. un castello di cartone e legno).
3. Fase di Conclusione (4° mese):
• Mostra finale degli oggetti creati, invitando i genitori a visitare una "Fiera della Falegnameria".
• Discussione e riflessione con i bambini sull'esperienza vissuta.

DOCENTI	MATERIALI	SPAZI
Miconi **Sala**	Materiali: Cartone, polistirolo, legno (preferibilmente morbido), spago, colla a caldo (usata solo dall'adulto), chiodini di plastica o piccoli tasselli. • Attrezzi: Lime, forbici per bambini, martello di plastica, pennelli per la decorazione, colori acrilici non tossici.	
VALUTAZIONE	griglie di osservazione	

SCUOLA INFANZIA MONTESSORI CUSANO MILANINO A. S. 2024-2025
PROGETTAZIONE DIDATTICA

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

LA BIBLIOTECA SCOLASTICA: UN LUOGO DA VIVERE

UTENTI DESTINATARI

I bambini e le bambine frequentanti il secondo anno di scuola dell'infanzia

PREMESSA

Quello con il libro è un incontro che permette di entrare in contatto con le proprie emozioni e con la propria storia, ma anche con la voce e le emozioni della persona che sta leggendo per noi; si possono provare nuove sensazioni e incontrare valori e punti di vista diversi. Se il libro permette di compiere un viaggio intenso e ricco di incontri positivi, forse, allora si cercherà di ritrovare questo piacere aprendo altri libri, prendendo così dimestichezza con il ruolo di lettore. Leggere sostiene lo sviluppo dei bambini se la lettura viene "proposta con continuità" e diventa attività abituale, sia a scuola che in famiglia.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
Il sé e l'altro I discorsi e le parole Immagini, suoni e colori La conoscenza del mondo	Il bambino comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Evocare il piacere della lettura. Formare il gusto estetico Ascoltare e comprendere narrazioni, aumentando i tempi di attenzione. Sviluppare la creatività, ampliando la memoria, potenziare le capacità logiche e la concentrazione.	Stimolare il linguaggio e il pensiero narrativo. Rafforzare il legame scuola-famiglia tramite il prestito a casa dei libri

	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Ascolta e comprende narrazioni, chiede e offre spiegazioni. Ragiona sulla lingua, si misura con la creatività e la fantasia.		
COMPITI SIGNIFICATIVI E PRODOTTI Durante il laboratorio i bambini faranno esperienza del prestito a casa, impegnandosi a trattare i libri con cura e a riportarli a scuola nel rispetto dei tempi. Insieme al libro verrà fornita una scheda per la recensione.			
TEMPI 6 incontri tra novembre e dicembre 2024			
ESPERIENZE ATTIVATE Lettura ad alta voce da parte dell'insegnante di un testo a capitoli e di albi illustrati. Prestito a casa dei libri, attività di condivisione e recensione			
METODOLOGIE DIDATTICHE Circle time, discussioni in gruppo			
METODI SPECIFICI Le letture da parte delle insegnanti seguiranno una modalità espressivo-letteraria e non animata, con alternanza di fruizioni integrali del testo e letture dialogiche.			
DOCENTI Sara Polichetti Silvia Lico	**MATERIALI** I libri della biblioteca scolastica Dispositivi digitali		**SPAZI** Biblioteca scolastica
VALUTAZIONE	griglie di osservazione		

SCUOLA INFANZIA MONTESSORI CUSANO MILANINO A. S. 2024-2025
PROGETTAZIONE DIDATTICA

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

LA BIBLIOTECA SCOLASTICA: UN LUOGO DA VIVERE

UTENTI DESTINATARI

I bambini e le bambine frequentanti il terzo anno di scuola dell'infanzia

PREMESSA

Quello con il libro è un incontro che permette di entrare in contatto con le proprie emozioni e con la propria storia, ma anche con la voce e le emozioni della persona che sta leggendo per noi; si possono provare nuove sensazioni e incontrare valori e punti di vista diversi. Se il libro permette di compiere un viaggio intenso e ricco di incontri positivi, forse, allora si cercherà di ritrovare questo piacere aprendo altri libri, prendendo così dimestichezza con il ruolo di lettore. Leggere sostiene lo sviluppo dei bambini se la lettura viene "proposta con continuità" e diventa attività abituale, sia a scuola che in famiglia.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'
Il sé e l'altro I discorsi e le parole Immagini, suoni e colori La conoscenza del mondo	Il bambino riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Evocare il piacere della lettura. Formare il gusto estetico Conoscere le differenze tra i generi letterari e le tipologie di libro Rafforzare la capacità di leggere le immagini Ascoltare e comprendere narrazioni, aumentando i tempi di attenzione e Conoscere alcune	Rafforzare la capacità di leggere le immagini Ascoltare e comprendere narrazioni, aumentando i tempi di attenzione Conoscere alcune componenti del libro inteso come oggetto Sviluppare la creatività, ampliando la memoria, potenzia le capacità logiche e la concentrazione. . Stimolare il linguaggio e il pensiero narrativo

	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	componenti del libro inteso come oggetto	Sviluppare l'abilità inferenziale. Trattare i libri con rispetto. Fruire in modo consapevole le app tratte dai libri. Rafforzare il legame scuola-famiglia tramite il prestito a casa dei libri

COMPITI SIGNIFICATIVI E PRODOTTI
Durante il laboratorio i bambini faranno esperienza del prestito a casa, impegnandosi a trattare i libri con cura e a riportarli a scuola nel rispetto dei tempi. Insieme al libro verrà fornita una scheda per la recensione.

TEMPI 8 incontri tra gennaio e aprile 2025

ESPERIENZE ATTIVATE
lettura ad alta voce dell'insegnante di un testo a capitoli
fruizione di app
prestito a casa dei libri, attività di condivisione e recensione

METODOLOGIE DIDATTICHE
Circle time, discussioni in gruppo

METODI SPECIFICI
Le letture da parte delle insegnanti seguiranno una modalità espressivo-letteraria e non animata, con alternanza di fruizioni integrali del testo e letture dialogiche.

DOCENTI	MATERIALI	SPAZI
Sara Polichetti	I libri della biblioteca scolastica Dispositivi digitali Piattaforma Qloud	Biblioteca scolastica
VALUTAZIONE	griglie di osservazione	

MODELLO UDA

SCUOLA INFANZIA MONTESSORI CUSANO MILANINO
A. S. 2024-2025
PROGETTAZIONE DIDATTICA

EXPLORA 2.0 - ARTI E MESTIERI

DENOMINAZIONE UNITÀ DI APPRENDIMENTO			
UTENTI DESTINATARI			
PREMESSA			
CAMPI DI EPSERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
COMPITI SIGNIFICATIVI E PRODOTTI			
TEMPI			
ESPERIENZE ATTIVATE			
UDA PRECEDENTI Progetto accoglienza, Laboratorio Craft Mania / Laboratorio teatrale (ved. sopra)			
METODOLOGIE DIDATTICHE			
METODI SPECIFICI			
DOCENTI	MATERIALI		SPAZI
VALUTAZIONE	griglie di osservazione		

VALUTAZIONE

La valutazione assume un ruolo di accompagnamento continuo e costante nell'azione didattica nel corso dell'anno scolastico, inizialmente, in itinere e a fine percorso. Il percorso valutativo si costruirà su osservazioni occasionali e sistematiche, rilevate nei momenti di conversazioni in brainstorming, di attività manipolative e grafico-pittoriche, di realizzazione di compiti autentici, di attività ludiche e percorsi strutturati.

LA VALUTAZIONE DEGLI ALUNNI NELLE SCUOLE DELL'INFANZIA BIGATTI E MONTESSORI

Cosa valutare nella scuola dell'infanzia?
La concezione sulla didattica determina il pensiero sulla valutazione, che riguarda primariamente il raggiungere i bambini considerando i bisogni di ciascuno, valorizzando i punti di forza piuttosto che rimarcare le difficoltà. L'osservazione e la valutazione servono a capire i passi compiuti dal bambino rispetto al suo punto di partenza.
L'attivitàdivalutazionenellascuoladell'infanziarispondeadunafunzioned icarat tereformativo che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità dei bambini.
Attiva le azioni da intraprendere, regola quelle avviate, promuove il bilancio critico su quelle portate a termine. Stabilire dei traguardi di sviluppo e raccogliere i dati in modo sistematico costituisce una modalità per conoscere meglio il bambino e le sue effettive potenzialità. La valutazione del progetto educativo è differenziata a seconda dell'età e tiene conto dei cinque campi di esperienza, attraverso i quali vengono create le occasioni di apprendimento per favorire il bambino in quanto protagonista del suo percorso di scoperta: per i bambini di tre e quattro anni la valutazione si effettua in base ai traguardi formativi, per tanto le verifiche sono relative agli obiettivi, per i cinque anni si valutano anche i traguardi dello sviluppo delle competenze. I traguardi per lo sviluppo delle competenze riportati nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo concorrono allo sviluppo delle più ampie competenze-chiave,

fondamentali per lo sviluppo personale e per la partecipazione sociale e che saranno oggetto di certificazione alla fine dell'obbligo di istruzione. Le insegnanti, dopo un'attenta osservazione, valutano i comportamenti osservabili dei bambini e verificano il loro AGIRE: tutto ciò che sperimenta facendo, VERBALIZZARE: tutto ciò che sa, RAPPRESENTARE: tutto ciò che sa fare, PENSARE e PROGETTARE.

L'osservazione viene fatta durante le attività ludiche e didattiche, durante la compresenza delle insegnanti attraverso tre momenti:

- osservazioni iniziali
- verifiche in itinere
- verifiche finali
- scheda valutazione laboratori
- autovalutazione progettazione didattica

Tramite osservazione delle attività organizzate o spontanee del bambino, elaborati individuali e collettivi. Vengono utilizzate come strumento delle schede/griglie comuni, condivise e concordate e delle autovalutazioni sulla progettazione effettuata durante l'anno.

INCLUSIONE

Trasversalmente alla progettazione, obiettivo di primaria importanza risulta essere l'inclusione dei bambini con disabilità e di tutti quegli alunni con bisogni educativi speciali.
Lavorando in unitarietà di intenti tutto il personale (le insegnanti, le educatrici comunali, le famiglie e gli specialisti che seguono i nostri allievi), si impegnerà per garantir loro apposite attività in spazi adibiti e attrezzati su misura delle loro necessità.

Ogni sezione creerà ambienti adatti alle peculiarità dei propri alunni, cosicché questi possano vivere pienamente tutti i momenti della vita di sezione e possano arricchire i compagni di classe con la loro presenza. Per i bambini con disabilità è prevista una progettazione educativa individualizzata: il PEI.

Tra le varie attività proposte, i bambini avranno l'opportunità di partecipare ad attività di musica e canto di gruppo al fine di preparare i principali momenti di festa dell'anno.

Per l'accoglienza e l'integrazione dei bambini stranieri si attuano strategie di mediazione linguistica e valorizzazione delle diversità culturali.

ADESIONI PROGETTI POFT -PTOF

PERCORSO INGLESE CON LE EMOZIONI

Anche quest'anno a partire da Novembre inizierà il progetto di lingua inglese per tutte le fasce d'età tenuto dagli esperti della scuola New English Teaching NET. L'obiettivo è di avvicinare il bambino attraverso l'attività ludica al mondo inglese e socializzare in un'esperienza che accomuna popoli diversi. Il metodo si propone di stimolare capacità di ricezione, memorizzazione, interiorizzazione e produzione linguistica attraverso la mimica, la drammatizzazione, esercizi motori ed il gioco.

CRESCERE NEL BENESSERE

Progetto psicopedagogico di consulenza per la famiglia e i docenti, sportello di ascolto psicologico.

PROGETTO STEM

Proposte per la scuola dell'infanzia che comprendono attività di tinkering indoor e otdoor, con esperti esterni e attività di scoperta e osservazione del mondo che ci circonda.

PROGETTO A SCUOLA CON CAP: LE FORME DELL'ACQUA

Progetto di educazione ambientale per le scuola dell'infanzia per sensibilizzare e promuovere comportamenti rispettosi responsabili enei confronti dell'ambiente e conoscere il ciclo dell'acqua . Le due proposte alle quali abbiamo aderito sono: Tutti per la terra - gioco a gruppi; Le forme dell'acqua - laboratorio teatrale

ALLA SCOPERTA DELLA BIBLIOTECA

Avviare i bambini alla conoscenza della biblioteca, attraverso la partecipazione a letture animate con laboratorio e la sperimentazione diretta della scelta di un libro e del servizio di prestito

IL MIO COMUNE ALLA SCOPERTA DEL MUNICIPIO

Far conoscere gli organi e le funzioni del Comune e avvicinare i ragazzi al concetto di partecipazione ed educazione civica.

CAMMINO E RACCOLGO

Uscita sul territorio e raccolta di rifiuti con l'obiettivo di sensibilizzare i bambini sul tema dei rifiuti e renderli portavoce in famiglia del progetto.

PROGETTO NAZIONALE "SCUOLA ATTIVA KIDS"

La nostra scuola partecipa a questa iniziativa nazionale e promossa dalla regione Lombardia.

Nella scuola dell'infanzia, l'attività motoria svolge un ruolo fondamentale per lo sviluppo fisico, sociale, cognitivo ed emotivo dei bambini. In particolare, durante l'infanzia il bambino costruisce le basi della motricità consapevole nel relazionarsi con l'ambiente, le cose e le persone.

Le attività motorie, integrate nel programma scolastico e svolte con competenza, diventano quindi momenti di formazione attraverso lo svago e il piacere di agire, con i bambini che imparano a condividere, a collaborare e a rispettare gli altri.

Partendo da queste premesse, prende il via per l'a.s. 2024/2025 il progetto «SCUOLA ATTIVA INFANZIA PER LA LOMBARDIA», finanziato da Regione Lombardia e realizzato da Sport e Salute, in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale e ANCI Lombardia.

Un'iniziativa che mira a FORNIRE AGLI INSEGNANTI DI SCUOLA DELL'INFANZIA UN KNOW-HOW E STRUMENTI SPECIFICI PER PROMUOVERE L'ATTIVITÀ MOTORIA TRA I PIÙ PICCOLI IN MODO MIRATO E CONTINUATIVO, ANCHE GRAZIE ALLA FIGURA DEL TUTOR FORMATORE.

BOOKS AND READING FESTIVAL

La nostra scuola aderisce al Books and Reading festival di Cusano Milanino, un festival di promozione della lettura organizzato dalla Cooperativa Edificatrice di Cusano Milanino, che coinvolge le scuole del territorio e le librerie della zona. Tema di quest'anno: la sostenibilità, intesa come rispetto verso se stessi, l'altro e la natura. La nostra partecipazione prevede:

- la scelta di 6 albi illustrati che ci verranno donati dalla Cooperativa Edificatrice

- la progettazione di attività di lettura e la creazione di oggetti (cartelloni o manufatti) da esporre durante l'evento (maggio 2025)

Durante la giornata di festival verranno organizzati laboratori per bambini e adulti, interventi di specialisti del settore e presentazione di libri.

USCITE DIDATTICHE

I bambini di 5 anni (fascia d'età grandi) assisteranno allo spettacolo teatrale: **"il Baule di Natale"** il 16 Dicembre presso il teatro del Buratto.

Sinossi: Aprire un grande baule è come esplorare un grande mare, un cielo stellato, un pozzo profondo, il Polo Nord, il sacco di Babbo Natale. Ci trovi cose dimenticate, storie da raccontare e già raccontate, domande a cui dare risposte come: Quanti anni ha Babbo natale? Il Natale è vicino e Selly e Gabriele decidono di aprire il grande baule dimenticato in soffitta.

Inoltre si terrà una visita che coinvolgerà tutte le fasce d'età, data e meta in fase di definizione.

PROGETTI CON ESPERTI INTERNI

LABORATORIO DI YOGA DOCENTE SARA POLICHETTI

Le proposte fatte durante il percorso di yoga danno la possibilità ai bambini di scoprire le potenzialità del proprio corpo e allo stesso tempo di entrare in contatto ed esprimere le proprie sensazioni ed emozioni, agiscono quindi contemporaneamente sia a livello fisico sia a livello mentale. I bambini sono invitati a sperimentare l'ascolto e il rispetto verso l'altro e verso la natura; nel gruppo imparano a socializzare in modo positivo, liberandosi dalla paura del giudizio collaborando attraverso giochi e attività divertenti in cui ognuno ha la possibilità di sviluppare la propria creatività.

Destinatari: tutti i bambini di 5 anni

Balyayoga è un metodo nuovo di fare yoga con i bambini, ma che si ispira alla più antica tradizione yogica. Si differenzia da diversi altri metodi e scuole di pensiero e queste le sue caratteristiche.
Lo yoga per bambini di Balyayoga è diverso dallo yoga per adulti. Vari studi dimostrano che una semplice trasposizione dello yoga per adulti ai bambini possa essere addirittura dannoso.

Balyayoga utilizza un approccio diverso, supportato da studi scientifici, affinché i più piccoli possano avvicinarsi a questa millenaria disciplina in modo sano, sicuro e giocoso.
Il gioco è il linguaggio che utilizza Balyayoga per poter parlare ai bambini. Obiettivi:

* ascoltare il proprio corpo e i suoi messaggi
* sperimentare nuovi schemi corporei e acquisire maggiore equilibrio
* imparare a rispettare se stessi, gli altri e la natura

* sperimentare il contatto con l'altro in modo delicato e rispettoso per sé e per gli altri
* stimolare curiosità e intuito
* rafforzare l'autostima
* aumentare concentrazione e attenzione
* sperimentare la differenza tra agitazione e calma e impara a passare da uno stato all'altro, tra suono

rumore e silenzio, e tra ciò che si trova all'esterno e ciò che è dentro di sé (emozioni, sensazioni,...).

LABORATORIO: MUSICA IN MOVIMENTO DOCENTE GIANPIERA GIORGI

Progetto Orff-Schulwerk - bambini 4 anni

Obiettivo del progetto: Musica in movimento è un percorso laboratoriale che stimola la creatività, la sensibilità musicale e il coordinamento motorio nei bambini attraverso l'utilizzo della musica, del movimento e della voce. Con l'approccio Orff, i bambini imparano attraverso il gioco, il movimento e l'interazione, favorendo lo sviluppo del ritmo, della coordinazione, dell'ascolto, dell'espressione emotiva e dell'apprendimento collaborativo sviluppando competenze musicali basiche in un contesto ludico e coinvolgente.
Ogni incontro sarà un'occasione di esplorazione e divertimento, concludendosi con una performance insieme ai genitori.

Durata del progetto: 7 incontri settimanali di circa 45-60 minuti ciascuno.

Target: Bambini di 4 anni.

Materiali: Tutti gli strumenti utilizzati durante gli incontri, spazio per il pubblico.

AUTOFINANZIAMENTO

Le attività di autofinanziamento vengono organizzate in collaborazione tra docenti e genitori. La scuola Montessori a questo fine organizza: la vendita di un libro illustrato auto-prodotto, la vendita delle magliette della scuola con i colori delle relative sezioni e la vendita dei popcorn durante la festa dell'accoglienza.

Inoltre la raccolta fondi avviene tramite varie iniziative gestite dal gruppo genitori:

-vendita di torte, merende e piantine
- mercatino di Natale di manufatti artigianali

STRUTTURA EDILIZIA

La struttura edilizia della scuola è costituita da:

- un vano adibito a portineria;
- un salone diviso in spazi-gioco;
- sei aule
- tre laboratori attrezzati: multimediale artistico- Stern, biblioteca/aula religione;
- tre locali per i servizi igienici per i bambini e uno per il personale docente e ATA una cucina;
- una saletta riunioni (aula blindata);
- una cantina;

UTENZA

Nella scuola Montessori sono attive 6 sezioni A (rossi), B (verdi), C (blu), D (gialli) , E (arancioni), F (azzurri) Il totale dei bambini iscritti è 102 di cui :

	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI	TOT.
SEZ. A	5	5	7	17
SEZ. B	6	2	9	17
SEZ. C	6	6	5	18
SEZ. D	5	5	7	18
SEZ. E	6	5	6	17
SEZ. F	6	8	3	17
TOTALE	37	31	36	104

ORGANICO

Il personale in organico della scuola Montessori è composta da : dodici insegnanti di ruolo (di cui due part-time) tre insegnanti di sostegno di cui una di ruolo, una insegnante con incarico annuale, una insegnante di potenziamento per 12 h 30 min., una insegnante di IRC e due educatrici comunali.

Inoltre sono presenti:

4 bidelle (di cui 1 part time , una 4 ore di servizio)
2 persone addette alla distribuzione del pasto

GIORNATA SCOLASTICA

GIORNATA TIPO	
orario	attività
h 8.00/8,45	entrata
8.00/ 9,30	attività di accoglienza
h.9,30/9,50	momento frutta e servizi
9,50/11.00	attività didattica guidata / laboratorio
11.00/12.00	gioco libero in giardino o salone
12.00/13/00	pranzo
13.00/13.30	gioco libero in giardino o in salone
13,30/15,45	riposino per i bambini di 3 anni attività didattica pomeridiana 4/5 anni
15,45/16,00	uscita
16,00/17,30	post comunale

ALLEGATI

SCHEDA DI VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA
ISTITUTO COMPRENSIVO GIOVANNI XXII

1 SCUOLA DELL'INFANZIA: _____

SEZIONE: _____

Nome: _____ Cognome: _____

ANNO DI INIZIO FREQUENZA SCOLASTICA: _____

2 Alunno di altra nazionalità

luogo di nascita……
nazionalità……
anni di scolarità in Italia……
Lingua parlata in famiglia……

3 Alunno BES
tipo di deficit……

LEGENDA: 0 NON RAGGIUNTO 1 PARZIALMENTE RAGGIUNTO 2 PIENAMENTE RAGGIUNTO

I DISCORSI E LE PAROLE

ABILITA'	Ottobre			Gennaio			Marzo			Giugno		
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2
3 ANNI												
COMUNICA CON GLI ALTRI VERBALMENTE												
FORMULA FRASI DI SENSO COMPIUTO (SOGGETTO-VERBO-OGGETTO)												
ASCOLTA E COMPRENDE PAROLE E BREVI ISTRUZIONI												
ESPRIME SENTIMENTI E EMOZIONI												
USA UN LINGUAGGIO COMPRENSIBILE												

4 ANNI												
SA RACCONTARE, UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITÀ CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE												
UTILIZZA DIVERSE TECNICHE ESPRESSIVE												
COMUNICA ED ESPRIME EMOZIONI UTILIZZANDO IL CORPO												
PARTECIPA ATTIVAMENTE AD ATTIVITÀ DI GIOCO SIMBOLICO												
SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DI PERCEZIONE E DISCRIMINAZIONE DI RUMORI, SUONI DELL'AMBIENTE E DEL CORPO												
ESPLORA I MATERIALI A DISPOSIZIONE E LI UTILIZZA IN MODO PERSONALE												
SPERIMENTA E COMBINA ELEMENTI MUSICALI DI BASE, PRODUCENDO SEMPLICI SEQUENZE SONORO-MUSICALI, CON LA VOCE, CON IL CORPO, CON STRUMENTI POVERI E STRUTTURATI												
5 ANNI												
SA RACCONTARE, UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITÀ CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE												
UTILIZZA DIVERSE TECNICHE ESPRESSIVE												
COMUNICA ED ESPRIME EMOZIONI UTILIZZANDO IL CORPO												
PARTECIPA ATTIVAMENTE AD ATTIVITÀ DI GIOCO SIMBOLICO												
INVENTA STORIE E SA ESPRIMERSI ATTRAVERSO DIVERSE FORME DI												

4 ANNI												
COMUNICA CON GLI ALTRI VERBALMENTE												
FORMULA FRASI DI SENSO COMPIUTO (SOGGETTO-VERBO-OGGETTO-COMPLEMENTI)												
ASCOLTA E COMPRENDE I DISCORSI ALTRUI												
ESPRIME SENTIMENTI E STATI D'ANIMO												
INTERVIENE AUTONOMAMENTE NEI DISCORSI DI GRUPPO												
SODDISFA BISOGNI DI TIPO CONCRETO UTILIZZANDO ESPRESSIONI E FRASI												
DESCRIVE E RACCONTA EVENTI PERSONALI												
5 ANNI												
SPERIMENTA LE PRIME FORME DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA SCRITTURA												
USA UN REPERTORIO LINGUISTICO APPROPRIATO CON CORRETTO UTILIZZO DI NOMI, VERBI, AGGETTIVI, AVVERBI												
ESPRIME SENTIMENTI E BISOGNI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO												
COMPRENDE LE ISTRUZIONI CHE GLI VENGONO DATE VERBALMENTE												
DESCRIVE, RACCONTA EVENTI PERSONALI, INVENTA STORIE, RACCONTI E SITUAZIONI												
UTILIZZA IL METALINGUAGGIO (RIME, SOMIGLIANZE SEMANTICHE)												

I SÉ E L'ALTRO

ABILITA'	Ottobre			Gennaio			Marzo			Giugno		
3 ANNI	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2
SUPERA GRADUALMENTE LA DIPENDENZA DALL'ADULTO												
INSTAURA UN RAPPORTO DI FIDUCIA CON L'INSEGNANTE												
RELAZIONA IN MODO CORRETTO CON I COMPAGNI												
SA AFFRONTARE E RISOLVERE PICCOLI CONFLITTI												
PASSA GRADUALMENTE DA UN LINGUAGGIO EGOCENTRICO AD UN LINGUAGGIO SOCIALIZZATO												
SCOPRE E CONOSCE IL PROPRIO CORPO												
MANIFESTA SENSO DI APPARTENENZA: RICONOSCERE I COMPAGNI, GLI INSEGNANTI, GLI SPAZI, I MATERIALI, I CONTESTI												
ACCETTA GRADUALMENTE LE REGOLE, I RITMI, LE TURNAZIONI												
ASPETTA DAL MOMENTO DELLA RICHIESTA ALLA SODDISFAZIONE DEL BISOGNO												
PARTECIPA ATTIVAMENTE ALLE ATTIVITà E AI GIOCHI												
4 ANNI												
HA SUPERATO LA DIPENDENZA DALL'ADULTO												
INSTAURA UN RAPPORTO DI FIDUCIA CON L'INSEGNANTE												
RELAZIONA IN MODO CORRETTO CON I COMPAGNI NELLE ATTIVITà E NELLE SITUAZIONI DI GIOCO												

SA AFFRONTARE E RISOLVERE PICCOLI CONFLITTI												
ASSUME INIZIATIVE E PORTA A TERMINE COMPITI E ATTIVITÀ IN AUTONOMIA												
RICONOSCE ED ESPRIME VERBALMENTE I PROPRI SENTIMENTI E LE PROPRIE EMOZIONI												
RISPETTA I TEMPI DEGLI ALTRI E COLLABORA CON LORO												
ACCETTA GRADUALMENTE LE REGOLE, I RITMI, LE TURNAZIONI												
ASPETTA DAL MOMENTO DELLA RICHIESTA ALLA SODDISFAZIONE DEL BISOGNO												
PARTECIPA ATTIVAMENTE ALLE ATTIVITÀ, AI GIOCHI												
5 ANNI												
È FIDUCIOSO NELLE PROPRIE CAPACITÀ												
INSTAURA UN RAPPORTO DI FIDUCIA E RISPETTO CON L'INSEGNANTE												
RELAZIONA IN MODO CORRETTO CON I COMPAGNI												
SA AFFRONTARE E RISOLVERE PICCOLI CONFLITTI AUTONOMAMENTE												
ASSUME INIZIATIVE E PORTA A TERMINE COMPITI E ATTIVITÀ IN AUTONOMIA												
RICONOSCE ED ESPRIME VERBALMENTE I PROPRI SENTIMENTI E LE PROPRIE EMOZIONI												
RISPETTA I TEMPI DEGLI ALTRI												

RAPPRESENTAZIONE E DRAMMATIZZAZIONE												
RAPPRESENTA SUL PIANO GRAFICO, PITTORICO, PLASTICO: SENTIMENTI, PENSIERI, FANTASIE, LA PROPRIA E REALE VISIONE DELLA REALTÀ												
ESPLORA I PRIMI ALFABETI MUSICALI, UTILIZZANDO I SIMBOLI DI UNA NOTAZIONE INFORMALE												
ESPLORA LE POSSIBILITÀ OFFERTE DALLE TECNOLOGIE PER FRUIRE DELLE DIVERSE FORME ARTISTICHE												

IL CORPO E IL MOVIMENTO

ABILITA'	Ottobre			Gennaio			Marzo			Giugno		
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2
3 ANNI												
RICONOSCE I SEGNALI DEL PROPRIO CORPO E SA OSSERVARE LE PRATICHE DI IGIENE E DI CURA DI SÉ												
DIVENTA GRADUALMENTE AUTONOMO NELLA CURA DI Sé E NELL'ALIMENTAZIONE												
SA INDIVIDUARE LE PARTI DEL CORPO												

PADRONEGGIA GLI SCHEMI MOTORI STATICI E DINAMICI DI BASE: CORRERE, SALTARE, STARE IN EQUILIBRIO, STRISCIARE, ROTOLARE												
RISPETTA LE REGOLE NEI GIOCHI												
RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DEL CORPO (OMINO)												
IMPUGNATURA STRUMENTI (EVOLVE DA PRESA PALMARE A PRESA A PINZA)												
AFFINA LA COORDINAZIONE OCULO MANUALE												
4 ANNI												
SA OSSERVARE LE PRATICHE DI IGIENE E DI CURA DI SÉ												
DIVENTA GRADUALMENTE AUTONOMO NELLA CURA DI Sé, NELL'UTILIZZO DEI SERVIZI IGIENICI, NEL MOMENTO DEL PRANZO, NEL VESTIRSI E VESTIRSI												
SA RAPPRESENTARE LE PARTI DEL CORPO E INDIVIDUARE LE DIVERSITÀ DI GENERE												
COORDINA I MOVIMENTI IN ATTIVITÀ CHE IMPLICANO L'USO DI ATTREZZI												
SI COORDINA CON GLI ALTRI NEI GIOCHI DI GRUPPO RISPETTANDO LA PROPRIA E ALTRUI SICUREZZA												
RISPETTA LE REGOLE NEI GIOCHI												
RIPRODUCE IN MANIERA ADEGUATA ALL'ETÀ LO SCHEMA CORPOREO												
AFFINA LA COORDINAZIONE OCULO MANUALE												
5 ANNI												

SA OSSERVARE IN MODO AUTONOMO LE PRATICHE DI IGIENE E DI CURA DI SÉ												
È AUTONOMO NELLA CURA DI Sé, NELL'UTILIZZO DEI SERVIZI IGIENICI, NEL MOMENTO DEL PRANZO, NEL VESTIRSI E VESTIRSI, NELLA CURA DEI PROPRI MATERIALI												
SA RAPPRESENTARE LE PARTI DEL CORPO E INDIVIDUARE LE DIVERSITÀ DI GENERE												
SI COORDINA CON GLI ALTRI NEI GIOCHI DI GRUPPO RISPETTANDO LA PROPRIA E ALTRUI SICUREZZA												
CONTROLLA LA FORZA DEL PROPRIO CORPO												
ESERCITA LE POTENZIALITÀ SENSORIALI, CONOSCITIVE, RELAZIONALI, RITMICHE ED ESPRESSIVE DEL CORPO.												
RISPETTA LE REGOLE NEI GIOCHI												
RIPRODUCE IN MANIERA COMPLETA LO SCHEMA CORPOREO (AGGIUNGE DETTAGLI)												
IMPUGNATURA (PRESA STRUMENTO GRAFICO FUNZIONALE) E LATERALITÀ (SI CONFERMA LA DOMINANZA)												

LA CONOSCENZA DEL MONDO

ABILITA'	Ottobre			Gennaio			Marzo			Giugno		
	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2
3 ANNI												
OSSERVA ED ESPLORARE												

ATTRAVERSO L'USO DI TUTTI I SENSI												
RAGGRUPPARE E SERIARE SECONDO ATTRIBUTI E CARATTERISTICHE												
4 ANNI												
METTERE IN SUCCESSIONE ORDINATA FATTI E FENOMENI DELLA REALTÀ												
INDIVIDUARE ANALOGIE E DIFFERENZE FRA OGGETTI, PERSONE E FENOMENI												
INDIVIDUARE LA RELAZIONE FRA GLI OGGETTI												
INDIVIDUARE I PRIMI RAPPORTI TOPOLOGICI DI BASE ATTRAVERSO L'ESPERIENZA MOTORIA E L'AZIONE DIRETTA												
PORRE DOMANDE SULLE COSE E LA NATURA												
5 ANNI												
NUMERARE (ORDINALITÀ, CARDINALITÀ DEL NUMERO)												
MISURARE SPAZI E OGGETTI												
COMPRENDERE E RIELABORARE MAPPE E PERCORSI												
PROGETTARE E INVENTARE FORME, OGGETTI, STORIE E SITUAZIONI												
DESCRIVERE E CONFRONTARE FATTI ED EVENTI												
INDIVIDUARE I PRIMI RAPPORTI TOPOLOGICI DI BASE ATTRAVERSO L'ESPERIENZA MOTORIA E L'AZIONE DIRETTA												
PORRE DOMANDE SULLE COSE E SULLA NATURA FORMULANDO IPOTESI												
INDIVIDUARE L'ESISTENZA DI PROBLEMI E PROPORRE IPOTESI E SOLUZIONI PER RISOLVERLI												

FORNIRE SPIEGAZIONI SULLE COSE E SUI FENOMENI												
COLLOCARE FATTI E ORIENTARSI NELLA DIMENSIONE TEMPORALE (GIORNATA SCOLASTICA, GIORNI DELLA SETTIMANA, STAGIONI..)												

OSSERVAZIONI:_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____