

Anno Scolastico 2015 / 16

Scuola dell'Infanzia "CASALI SANTA"

PROGRAMMAZIONE DI PLESSO



MA DOVE'E' FINITO ULISSE...

INTRODUZIONE:

I temi delle Nuove Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia (anno 2012) sono essenzialmente i seguenti:



“Tali finalità sono perseguite attraverso l’organizzazione dell’ambiente di vita, di relazione e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

I **bambini sono alla ricerca di legami affettivi, e di punti di riferimento, di conferme e serenità, ... la scuola dell’infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti*

Le **famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse mamme, papà (ma anche nonni, zii, fratelli e sorelle) sono stimolati a partecipare alla vita delle scuola condividendone **finalità e contenuti***

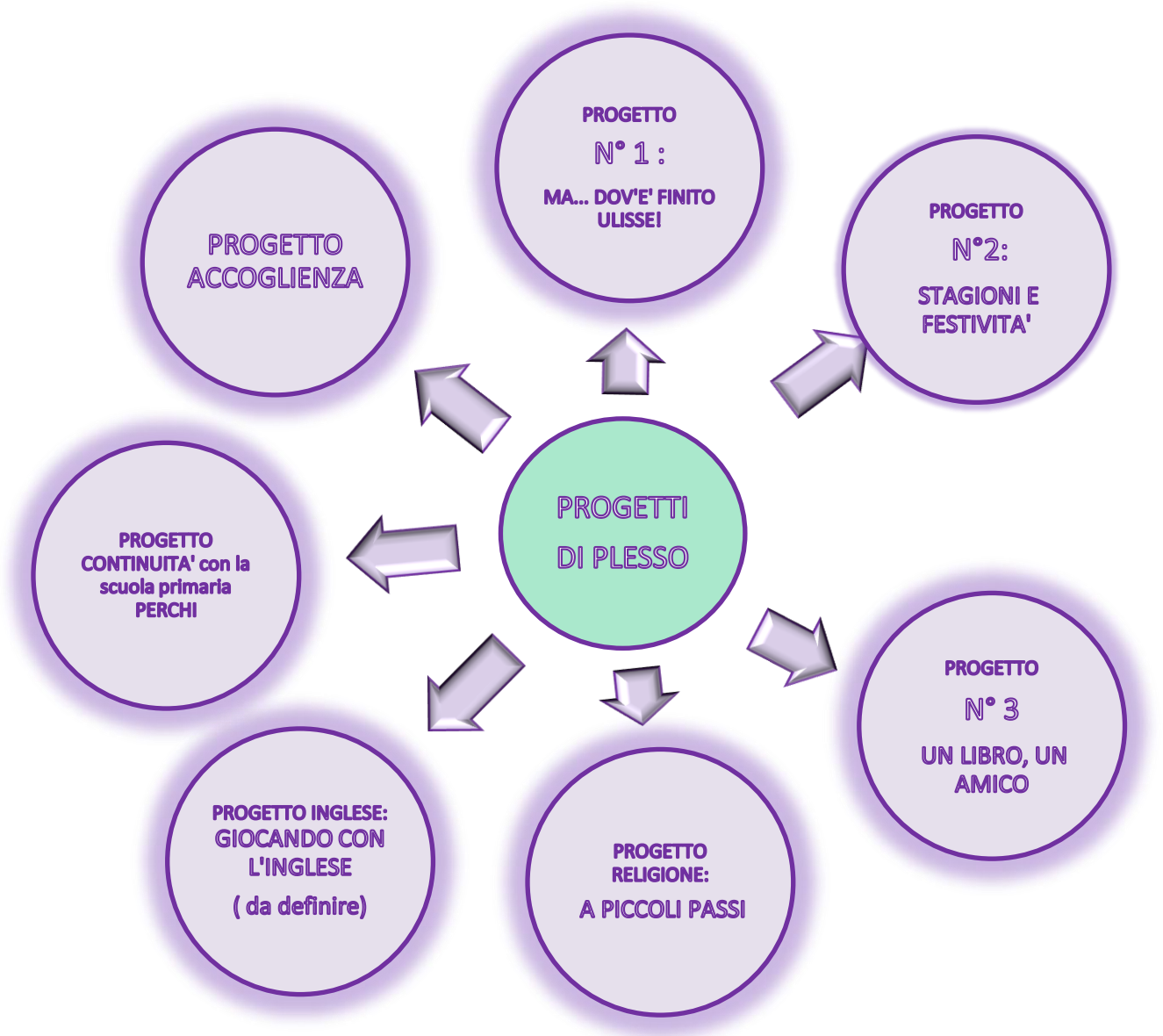
La presenza di **insegnanti motivati, preparati, attenti alle specificità dei bambini è un indispensabile fattore di qualità per la costruzione di un ambiente educativo accogliente, sicuro,*

ben organizzato, capace di suscitare fiducia dei genitori e della comunità..... La progettualità docente si esplica nella capacità di dare senso e intenzionalità attraverso un'appropriata regia pedagogica.

** L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una **dimensione ludica**, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza".*

(dalle Nuove Indicazioni Nazionali per il Curricolo della Scuola dell'Infanzia anno 2012)

PROGETTI DI PLESSO:



CONTESTO DI PLESSO:

Nel plesso ci sono 2 sezioni eterogenee:

Sezione A le Farfalle con 25 bambini: **9** di 3 anni, **12** di 4 anni e **4** di 5 anni.

Sezione B i Fiori con 23 bambini: **9** di 3 anni, **9** di 4 anni e **5** di 5 anni.

TEAM DOCENTI:

SEZ. A: Bolognini Sabrina e Ferraretti Maria Valeria Anna

SEZ. B: Fileni Gabriella e Spurio Emma

Insegnante di Religione Cattolica: Basile Rita.

NON DOCENTI:

Collaboratrici scolastiche: Pergolesi Donatella ,Leoni Gabriella

Collaboratrici di cucina: Recanatini Roberta e Freddi Rosa

ORARI:

Per i bambini è attivo il servizio accoglienza dalle ore 7,45 alle ore 8,00.

Orario completo dei bambini: dalle ore 8,00 alle ore 16,00

Le insegnanti svolgono 25 ore settimanali e si alternano su due turni, dalle ore 7,55 alle ore 12,15 e dalle ore 10,15 alle ore 16,00 completando il loro orario in due settimane.

SPAZI INTERNI ED ESTERNI:

L'interno dell'edificio è composto:

- *Salone d'ingresso* che viene utilizzato anche da refettorio.
- *Due aule –sezione* con annessi i servizi igienici.
- *Una piccola aula multifunzione* per:
 - lavori per piccoli gruppi (inglese, gruppo omogeneo...)
 - televisione, biblioteca, spogliatoio insegnanti, fotocopiatrice, computer...
- *Spogliatoio bambini* con annesso antibagno e bagno per le insegnanti.
- *Cucina* per scodellamento pasti con ripostiglio, antibagno e bagno per personale mensa e collaboratrici.
- *Stanza ripostiglio* per materiale delle pulizie, spogliatoio del personale e scaffali per materiale didattico delle sezioni.

All'esterno un grande giardino alberato circonda tutto l'edificio di cui la parte più frequentata dai bambini è attrezzata con giochi.

ORGANIZZAZIONE DELLE ATTIVITA':

Le **SEZIONI** sono strutturate in diversi angoli gioco: cucina, costruzioni, lettura, attività grafiche, ritaglio e assemblaggio ecc... nei quali i bambini accedono liberamente o in maniera strutturata per le attività.

In **INTERSEZIONE** i bambini sono divisi per fasce d'età e lavorano sul progetto portante della programmazione; i bambini di 3 anni sono seguiti dall'insegnante Fileni Gabriella; i bambini di 4 anni dall'insegnante Bolognini Sabrina, i bambini di 5 anni dall'insegnanti Spurio Emma; l'insegnante Ferraretti Maria Valeria Anna svolge la funzione di jolly tra i gruppi di 3 e 4 anni.

GIORNATA SCOLASTICA:

Ore 8,00 -9,00: entrata e accoglienza in sezione con giochi liberi.

Ore 9,00 – 9,45: routine e colazione

Ore 9,45 – 10,15: registrazione delle presenze, calendario, circle-time, gioco libero o guidato.

Ore 10.15 – 11,30: attività strutturata per gruppi omogenei in sezione e in intersezione.

Ore 11,30 – 12,00: riordino, attività di routine in preparazione del pranzo.

Ore 11, 50 – 12,00: prima uscita.

Ore 12,00 – 13,00: pranzo.

Ore 13,30 – 13,45: seconda uscita e gioco libero in sezione.

Ore 13,45 – 15,30: attività strutturate e non in sezione.

Ore 15,30 – 16,00: uscita.

USCITE DIDATTICHE:

1. I giorni 3 e 24 Novembre 2015 a sezioni alterne in Ludoteca.
2. I giorni 14 e 21 Gennaio 2016 a sezioni alterne Biblioteca Comunale
3. Il 22 Aprile 2016 Teatro Moriconi per lo spettacolo “**LE FIABE MARCHIGIANE**”.
4. Fine Maggio 2016 data da definire visita al “**GIARDINO DELLA LUMACA** in via Mazzangrugno n° 1.
5. Uscita da definire inerente al progetto di plesso.
6. Coop per gruppo di 5 anni con data da definire

Progetto N° 1:

MA DOVE'E' FINITO WISSE



TEMPI: Da Novembre a Maggio durante le attività di gruppo

OBIETTIVI:

ARTE E IMMAGINE:

OBIETTIVI 3 anni

- Incontrare l'arte attraverso esperienze ludiche, corporee e di drammatizzazione .
- Conoscere la realtà attraverso l'esplorazione senso-percettiva.
- Riconoscere e nominare i colori primari.
- Sperimentare e utilizzare tecniche grafico- pittoriche e plastiche (anche inusuali, come la sabbia, il sale, i sassi...) per dare forma e colore alle esperienze e alle emozioni.

OBBIETTIVI 4 anni

- Sperimentare e conoscere i colori attraverso la loro produzione utilizzando i vegetali.
- Conoscere e nominare i colori secondari attraverso la sperimentazione e l'utilizzo di mescolanze.
- Riconoscere e rappresentare le diverse forme presenti nell'ambiente
- Creare dei quadri viventi, dopo aver analizzato quelli osservati in fotografia o dal vivo.

OBBIETTIVI 5 anni

- Esplorare con il colore alcuni aspetti percettivi dell'ambiente naturale.
- Percepire gradazioni, accostamenti e mescolanze di colori.
- Leggere e analizzare le opere d'arte, le storie dei racconti illustrati (B. Munari, E. Mari, K. Pacovska...) che stimolano a ripensare e rappresentare il mondo utilizzando la fantasia e punti di vista originali.
- Padroneggiare e usare autonomamente tecniche e modalità come dipingere con gli acquerelli, ritagliare, piegare, incollare.
- Esplorare, individuare e saper riprodurre le forme geometriche.
- Realizzare manufatti in occasioni di festività e ricorrenze.
- Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità espressive, rielaborando, interpretando, inventando attraverso l'uso originale dei materiali e delle tecniche apprese.
- Utilizzare forme geometriche e inventate riproducendo "opere d'arte".

ITALIANO:

OBBIETTIVI 3 anni

- Acquisire fiducia nelle proprie capacità di scambi comunicativi con i pari e con gli adulti in un ambiente sereno e accogliente.
- Rispondere a semplici domande.
- Comprendere brevi e chiare consegne.
- Ascoltare brevi fiabe, filastrocche e canti.
- Ripetere semplici canzoni e filastrocche.
- Riconoscere i personaggi principali di una storia conosciuta.
- Attribuire un significato alle proprie produzioni grafico-pittoriche.
- Utilizzare varie tecniche espressive grafico-pittoriche e manipolative per sviluppare la motricità fine (manipolazione con la pasta di sale e pongo, travasi con acqua, farina, legumi, infilare pasta e perline per costruire collane, usare rulli, tamponi e vari tipi di stampi per pitturare, digito pittura, strappare vari tipi di carta, appallottolare, incollare, tagliare).
- Migliorare le competenze fonologiche e lessicali (arricchire il vocabolario usando una terminologia sempre più precisa con giochi strutturati e non: tombola, domino, memory... immagini...raccontando semplici esperienze).
- Giocare con le parole (filastrocche, conte, giochi di associazione tra parola e movimento, versi degli animali.)

OBBIETTIVI 4 anni

- Consolidare la familiarizzazione con i libri e rispettarli.
- Leggere un'immagine e descriverla cogliendone le caratteristiche principali (forma, colore, dimensioni...), le azioni rappresentate, i concetti topologici: sopra/sotto, alto/basso, dentro/fuori, vicino/lontano davanti/dietro...
- Consolidare l'uso delle varie tecniche espressive grafico-pittoriche manipolative per sviluppare ulteriormente la motricità fine (manipolazione con la pasta di sale e pongo, travasi con acqua, farina, legumi, infilare pasta e perline per costruire collane digito pittura, strappare vari tipi di carta, appallottolare, incollare, ritagliare).

- Comprendere e rispettare le regole di un gioco (giochi guidati e liberi).
- Riordinare una breve storia in sequenze.
- Arricchire il lessico e l'articolazione della frase.
- Giocare con le parole (filastrocche, conte, giochi di associazione tra parola e movimento, versi degli animali).
- Comprendere l'uso del prima e dopo (con immagini, azioni, brevi storie, drammatizzazioni).

OBIETTIVI 5 anni

- Partecipare in modo coerente alle conversazioni.
 - Parlare di sé, delle persone, degli ambienti e degli oggetti della scuola formulando frasi di senso compiuto.
 - Acquisire abilità di dialogo per mettersi in relazione comunicativa con i pari e con gli adulti.
 - Ascoltare e comprendere discorsi.
 - Ascoltare e comprendere racconti e fiabe.
-
- Acquisire consapevolezza del valore affettivo e cognitivo del libro (biblioteca della scuola, prestito librario).
 - Verbalizzare le proprie produzioni grafico-pittoriche.
 - Riconoscere simboli grafici e alcune scritte.
 - Passare dalla lettura di immagini alla lettura di simboli e scritte (scritte pubblicitarie, il proprio nome, insegne dei negozi ecc.)
 - Collegare lettere e scritte uguali.
 - Saper organizzare lo spazio-foglio per disegnare, incollare e scrivere rispettando i concetti topologici (dettato grafico).
 - Muoversi nello spazio con giochi di coordinazione motoria con gli arti imitando animali o altro.
 - Coordinare i movimenti della mano per gestire il tratto grafico nel foglio con maggiore consapevolezza e controllarne la direzionalità (tracciare un percorso diritto, a zig zag, ondulato sulla farina o sulla schiuma da barba, passare con la matita su dei tratteggi per riprodurre il volo della farfalla, le onde del mare i salti del coniglio....) unire dei punti e tracciare linee.
 - Acquisire le prime regole della scrittura: la direzione da sinistra a destra e dall'alto al basso per scrivere il proprio nome.
 - Avvicinarsi al codice scritto (calendario del tempo, insegne pubblicitarie, trovare parole uguali, associare semplici parole ad immagini, riconoscere le vocali).
 - Scrivere il proprio nome.
 - Giocare con il metalinguaggio
(ripetere e riconoscere rime nelle filastrocche tradizionali o inventate).
-
- Comprendere e assimilare parole nuove, utilizzandole nel contesto dei giochi e delle diverse esperienze.
 - Riconoscere, scomporre e ricomporre i suoni delle parole (individuare suoni iniziali e finali, scegliere parole da "fare a pezzetti" per individuare la scansione sillabica e rappresentarla a livello sonoro e motorio, distinguere le parole lunghe dalle parole corte).
 - Confrontare parole e trovare differenze e analogie di lunghezza, lettere iniziali e finali.
 - Capire che ci sono lingue diverse da quella materna.

MATEMATICA:

OBBIETTIVI 3 anni

- Discriminare pochi- tanti con l'uso di materiale strutturato e non e in situazioni di vita quotidiana (attività manipolative con pasta di sale/pongo- collage di coriandoli, palline di carta, semi, bottoni - attività del calendario delle presenze).
- Individuare la posizione di cose e persone nello spazio: sopra-sotto / dentro/fuori / vicino-lontano / davanti-dietro / primo-ultimo... attraverso attività di osservazione e giochi guidati (strega comanda...)
- Eseguire percorsi con riferimenti fissi riferiti a semplici narrazioni
- Discriminare e denominare forme geometriche: cerchio e quadrato con attività motorie (camminare sopra un grande cerchio disegnato a terra, uso dei cerchi per giochi guidati, ..) e con l'utilizzo di oggetti di uso comune o con blocchi logici.
- Associare forme euclidee (cerchio e quadrato) con oggetti della realtà.

OBBIETTIVI 4 anni

- Discriminare uno- pochi- tanti con l'uso di materiale strutturato e non in situazioni di vita quotidiana (attività manipolative con pasta di sale/pongo- collage di coriandoli, palline di carta, semi, bottoni - attività del calendario delle presenze).
- Sperimentare quantità fino a 5 attraverso esperienze pratiche e giochi corporei.
- Discriminare e riprodurre forme geometriche: cerchio, quadrato e triangolo con attività motorie, con l'utilizzo di blocchi logici, ritaglio e collage di immagini di figure e con il domino delle forme geometriche.
- Costruire algoritmi con due elementi (successione logica di 2 blocchi logici, di due oggetti, di due immagini...)
- Usare alternativamente 2 colori per rappresentare graficamente algoritmi.
- Raggruppare e mettere in successione ordinata oggetti in base agli attributi di: altezza, grandezza e lunghezza con attività pratiche e rappresentative.
- Eseguire prime rappresentazioni grafiche delle quantità.
- Rafforzare le comprensioni topologiche di aperto/chiuso ecc ...
- Comprendere e usare semplici tabelle

OBBIETTIVI 5 anni

- Riconoscere i numeri presenti nell'ambiente di vita.
- Riconoscere e scrivere i numeri dall'1 al 10 (scrivere le cifre con il pongo / trasformazione creativa dei numeri : numeri animati / unire i puntini numerati per creare immagini da colorare).
- Giocare con i numeri : giochi di gruppo " Conte e filastrocche/ 1-2-3 stella / Regina- Reginella/ Rubabandiera/ Nascondino / Campana /"
- Associare e collegare simboli numerici alle quantità (domino e tombola delle quantità / giochi con le carte).
- Contare oggetti, immagini e persone; aggiungere, togliere e valutare la quantità (stabilire corrispondenze biunivoche).
- Contare in senso progressivo e regressivo.
- Discriminare e nominare forme geometriche piane : cerchio-quadrato-triangolo-rettangolo .
- Rappresentare in modo creativo, ludico - motorio linee orizzontali, verticali, oblique, dritte,curve,spezzate, ondulate, miste (giochi con corde, nastri, strisce di carta, pittura su grandi fogli con le dita e/o con i pennelli).
- Rappresentare in modo creativo, ludico - motorio linee orizzontali, verticali, oblique, dritte,curve,spezzate, ondulate, miste (giochi con corde, nastri, strisce di carta, pittura su grandi fogli con le dita e/o con i pennelli).

- Effettuare misure per conteggio con oggetti e strumenti elementari: parti del corpo, passi e oggetti
- Compiere osservazioni e statistiche estremamente elementari e tracciarne rappresentazioni grafiche, schematiche con diagrammi a colonne, diagramma di Venn e di Carroll
- In situazioni esclusivamente concrete, con strumenti opportuni, usare in modo significativo e coerente le seguenti espressioni: è possibile, è impossibile, è sicuro (fiabe interrotte, gioco dell'oca, gioco della tombola, della roulette, del dado numerato, flipper, bersaglio, gioco delle carte:sette e mezzo, gioco dei tappi)

MUSICA:

OBBIETTIVI ¾ anni

- Discriminare la differenza tra suono e rumore.
-
- Muoversi seguendo un semplice ritmo
- Eseguire canti per imitazione.
- Accompagnare il canto con movimenti e semplici strumenti.

OBBIETTIVI 5 anni

- Discriminare la differenza tra suono e rumore.
- Riconoscere i suoni e i rumori presenti nell'ambiente circostante e riprodurli con linguaggi verbali e non verbali.
- Ascoltare vari generi musicali ed esprimere le emozioni e i sentimenti con diversi linguaggi.
- Eseguire canti per imitazione in gruppo o da soli.
- Costruire e utilizzare strumenti occasionali per accompagnare il canto.

SCIENZE MOTORIE:

OBBIETTIVI 3 anni

- Cogliere la differenza tra duro e morbido.
- Sviluppare la motricità fine
- (travasare, manipolare materiali ed oggetti).
- Muoversi nell'ambiente scolastico con naturalezza.
- Imitare correttamente movimenti proposti dall'insegnante.
- Eseguire correttamente un piccolo percorso (strisciando, rotolando ecc...).
- Individuare e utilizzare semplici riferimenti spaziali (sopra/sotto, dentro/fuori).
- Mettersi in relazione con gli altri e l'ambiente.
- Comprendere azioni e semplici regole.
- Utilizzare in modo corretto le attrezzature.

OBBIETTIVI 4 anni

- Riconoscere e denominare le parti del corpo.
- Sa discriminare gli organi di senso.
- Potenziare la motricità fine
- (infilare perline, pasta, bottoni; tagliare la carta).
- Compiere movimenti a comando (salta, fermati, striscia, ecc...).
- Rispettare le regole dei giochi.
- Riconoscere parametri spaziali su di sé (vicino/lontano....)
- Partecipa al gioco cooperando con i compagni
- Utilizzare in modo corretto le attrezzature, i giochi, i materiali e riordinarli.

OBBIETTIVI 5 anni

- Denominare le parti del corpo compresi i segmenti.
- Sperimentare la lateralità sul proprio corpo.
- Coordinare movimenti della mano (ritagliare seguendo un contorno, spezzare, piegare, strappare ecc...).
- Camminare, correre e saltare a comando in varie direzioni.
- Spostarsi con diverse andature su percorsi definiti.
- Coordinare i movimenti del corpo al suono di un ritmo e/o di una melodia.
- Riconoscere parametri spaziali nell'ambiente.
- Adeguare il movimento a riferimenti temporali (prima, dopo, insieme...).
- Drammatizzare storie e racconti.
- Adottare soluzioni personali per risolvere semplici problemi motori.
- Assumere positive abitudini igienico-sanitarie nei diversi ambienti scolastici (sezione, refettorio, spogliatoio, ecc...).
- Valorizzare attraverso le esperienze il piacere nell'attività motoria.

SCIENZE:

OBBIETTIVI 3 anni

- Esplorare l'ambiente per coglierne informazioni.
- Avviare un atteggiamento di curiosità verso l'ambiente e gli animali.
- Affinare la capacità visiva.
- Sviluppare le capacità senso-percettive.
- Sviluppare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare e rotolare).
- Rappresentare lo schema corporeo.
- Avviare e stimolare una buona autonomia personale.
- Conoscere e rispettare le regole di vita scolastica.
- Instaurare nuovi rapporti con compagni ed adulti.
- Osservare attraverso l'uso dei sensi.
- Verbalizzare le esperienze vissute ed arricchire il proprio vocabolario linguistico.
- Sviluppare e stimolare la curiosità per porre domande.

OBBIETTIVI 4 anni

- Avviare un atteggiamento di attenzione verso l'ambiente e gli animali.
- Formulare ipotesi e soluzioni a semplici problemi.
- Formulare previsioni.
- Osservare attraverso l'uso dei sensi.
- Compiere intenzionalmente un esperimento per verificare ipotesi.
- Sviluppare e stimolare la curiosità per porre domande.
- Scoprire l'importanza dell'ambiente e adoperarsi in modo concreto.
- Acquisire rispetto dell'ambiente, in particolare delle risorse
- Denominare le parti principali di un elemento naturale osservato ampliando il glossario specifico
- Verbalizzare le esperienze vissute ed arricchire il proprio vocabolario linguistico
- Costruire mappe e percorsi
- Osservare particolari del proprio ambiente antropico
- Conoscere e rispettare le regole di vita scolastica

OBBIETTIVI 5 anni

- Imparare ad osservare e cogliere significati.
- Classificare e raggruppare per colore, forma, dimensione e quantità.

- Utilizzare simboli per rappresentare gli elementi osservati.
- Conoscere e sperimentare utilizzando i sensi.
- Affinare la memoria visiva e percettiva individuando le caratteristiche e i particolari degli elementi osservati.
- Riconoscere e denominare su se stesso e sugli altri le varie parti del corpo.
- Rappresentare il proprio corpo in maniera particolareggiata.
- Interpretare con il corpo le emozioni.
- Acquisire la consapevolezza che il proprio corpo subisce una crescita.
- Rispettare le diversità.
- Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni.
- Rispettare e conoscere le regole di vita scolastica e dell'ambiente in cui si vive.
- Affrontare e risolvere problemi raccogliendo informazioni, formulando e verificando ipotesi.
- Consolidare e rafforzare le esperienze vissute dando un ordine logico alle trasformazioni degli elementi naturali usati (dal legno alla carta, dall'uva al vino, ecc.).
- Verbalizzare e rappresentare graficamente le esperienze vissute.
- Conoscere e distinguere le scansioni principali del giorno: mattina/pomeriggio/sera.
- Conoscere la scansione della settimana.
- Conoscere la scansione del giorno e della notte.
- Cogliere la ciclicità stagionale e interpretarla utilizzando simboli.
- Osservare e rappresentare graficamente elementi e aspetti ambientali.
- Adottare comportamenti corretti per la salvaguardia della sicurezza: ambiente domestico e scolastico del bambino e regole del codice della strada.

STORIA:

OBIETTIVI 3 anni

- Esplorare, osservare e conoscere attraverso l'uso di tutti i sensi.
- Intuire la successione temporale degli avvenimenti.
- Percepire il ritmo ciclico del tempo tramite la routine quotidiana
- Riordinare una storia in una sequenza minima.
- Favorire le prime ipotesi.
- Comprendere lo sviluppo della narrazione.
- Saper esprimere i propri vissuti emotivi.

OBIETTIVI 4 anni

- Collocare persone, fatti ed eventi: nel tempo, nel proprio territorio e nella comunità di appartenenza.
- Comprendere le parti costitutive di una fiaba e/o di una storia.
- Cogliere alcune sequenze logiche e temporali legate al ciclo notte-giorno.
- Percepire e identificare la relazione causa-effetto.
- Riconoscere il trascorrere del tempo (es. una mattinata) scandito dalla successione sempre uguale delle stesse attività scolastiche.
- Riconoscere le variazioni dei fenomeni naturali.
- Descrivere e confrontare fatti ed eventi.
- Acquisire e usare termini appropriati.
- Raccontare in senso logico-temporale le proprie esperienze.
- Ricostruire sequenze temporali in successione logica.
- Utilizzare simboli per la registrazione di una esperienza
- Formulare ipotesi

- Scoprire relazioni di successione e nessi logici-temporali sia nei racconti che nelle storie

OBBIETTIVI 5 anni

- Riconoscere i cambiamenti ambientali dovuti al mutamento di stagione.
- Individuare la dimensione temporale della **contemporaneità**.
- Individuare problemi, formulare ipotesi e trovare soluzioni legate ad esperienze quotidiane. (lavarsi-vestirsi-allacciarsi le scarpe)
- Raccontare una fiaba rispettando il filo conduttore.
- Memorizzare e rinarrare una storia individuando e rispettando le esatte successioni temporali.
- Ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità.
- Elaborare previsioni ed ipotesi.
- Percepire attraverso un gioco la durata di un tempo breve rispetto ad un tempo più lungo.
- Riferire eventi del passato recente.
- Rappresentare se stessi e un percorso effettuato.
- Capire che il seme diventa stelo, il bruco farfalla, il girino rana, il fiore frutto...

GEOGRAFIA:

OBBIETTIVI 5 ANNI

- Riconosce parti del corpo di se stesso e degli altri
- Possiede un corretto schema corporeo
- Riconosce e nomina gli ambienti della scuola, gli spazi propri ed altrui.
- Intuisce e progetta nel corso delle attività una efficace strategia motoria
- Descrive ambienti e situazioni significative della propria casa

ATTIVITA' PROPOSTE :

Intendiamo ripercorrere le varie tappe il viaggio del Ulisse da Troia a Itaca: Ulisse e il cavallo di Troia, i Mangiatori di loto, l'isola dei Ciclopi, Eolo, la Maga Circe, Sirene, Scilla e Cariddi, L'isola del Sole, Penelope, L'isola dei Feaci e Nausicaa, Ritorno a Itaca.

Attraverso la visione di DVD, lettura o racconti degli episodi individuiamo il personaggio principale **Ulisse** andando alla scoperta di storie dal sapore antico ma avvincenti e stimolanti. Se ne abbiamo la possibilità selezioniamo e leggiamo dei brevi passi ripresi dai testi originali per far ascoltare il diverso linguaggio usato dal poeta rispetto a quello dei racconti rielaborati per loro. Richiamiamo l'attenzione dei bambini sull'ambientazioni delle storie prevalentemente legate all'ambiente naturale e marino; illustriamo le storie ricorrendo a varie tecniche e materiali. Poniamo in luce alcune caratteristiche dei personaggi come l'intelligenza, il coraggio, l'ira, la pazienza, la curiosità ecc...

Drammatizziamo le storie più coinvolgenti; Costruiamo oggetti attinenti a vari racconti da usare nel gioco e nelle drammatizzazioni; completiamo schede, ascoltiamo canzoni, proponiamo un piccolo vocabolario dei miti. Alla fine del percorso i bambini conosceranno alcune storie e alcuni eroi di cui avranno un giorno probabile memoria.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Viene fatta osservando la partecipazione, l'interesse dei bambini, l'arricchimento del lessico, lo sviluppo della fantasia e immaginazione; ci proponiamo di sviluppare un discreto spirito critico nei confronti di ciò che viene raccontato.

Progetto N°2:

STAGIONI E FESTIVITA'



TEMPO DEDICATO: Tutto l'anno scolastico in sezione .

OBIETTIVI:

ARTE E IMMAGINE

3 anni:

- Conoscere la realtà attraverso l'esplorazione senso-percettiva.
- Riconoscere e nominare i colori primari.
- Sperimentare e utilizzare tecniche grafico- pittoriche e plastiche (anche inusuali, come la sabbia, il sale, i sassi...) per dare forma e colore alle esperienze e alle emozioni.
- Realizzare manufatti in occasioni di festività e ricorrenze.
- Esprimersi con i colori e con il corpo elaborando esperienze, sentimenti ed emozioni attraverso i linguaggi della musica, del teatro e del racconto.

4 anni:

- Scoprire i colori e gli elementi stagionali attraverso la visione di riproduzioni pittoriche.
- Conoscere e nominare i colori secondari attraverso la sperimentazione e l'utilizzo di mescolanze.
- Riconoscere e rappresentare le diverse forme presenti nell'ambiente.
- Realizzare manufatti in occasioni di festività e ricorrenze.
- Esprimersi con i colori e con il corpo elaborando esperienze, sentimenti ed emozioni attraverso i linguaggi della musica, del teatro e del racconto.
- Sperimentare la percezione tattile
- Attribuire significato ad un'immagine quadro, foto, disegno) e analizzare il significato di un'immagine
- Creare dei quadri viventi dopo aver analizzato quelli osservati e descritti verbalmente in foto.

5 anni:

- Esplorare con il colore alcuni aspetti percettivi dell'ambiente naturale.
- Percepire gradazioni, accostamenti e mescolanze di colori.

- Padroneggiare e usare autonomamente tecniche e modalità come dipingere con gli acquerelli, ritagliare, piegare, incollare.
- Esplorare, individuare e saper riprodurre le forme geometriche.
- Realizzare manufatti in occasioni di festività e ricorrenze.
- Utilizzare forme geometriche e inventate riproducendo “opere d’arte”.

MATEMATICA

3 anni:

- Discriminare pochi- tanti con l’uso di materiale strutturato e non e in situazioni di vita quotidiana (attività manipolative con pasta di sale/pongo- collage di coriandoli, palline di carta, semi, bottoni - attività del calendario delle presenze).
- Esplorare, vivere e percepire lo spazio attraverso giochi psicomotori e della tradizione (girotondi, belle statuine, girotondo delle seggioline, gioco delle scatoline...)
- Individuare la posizione di cose e persone nello spazio: sopra-sotto / dentro/fuori / vicino-lontano / davanti-dietro / primo-ultimo... attraverso attività di osservazione e giochi guidati (strega comanda...)
- Discriminare aperto /chiuso con giochi ludici,corporei e manipolativi (girotondo dell’uccellino, della porticina, cappuccetto rosso, la volpe e i pulcini,... giochi vari con l’uso di corde per creare recinti aperti / chiusi).
- Associare forme euclidee (cerchio e quadrato) con oggetti della realtà.
- Discriminare e denominare forme geometriche: cerchio e quadrato con attività motorie (camminare sopra un grande cerchio disegnato a terra, uso dei cerchi per giochi guidati, ..) e con l’utilizzo di oggetti di uso comune o con blocchi logici.
- Confrontare oggetti in base agli attributi di: altezza, grandezza e lunghezza (attività manipolative con carta crespata appallottolata o attorcigliata o con la pasta di sale per costruire serpenti lunghi-corti, palline grandi e piccole...)
- Rispondere a semplici enunciati in base a vero/falso.

4 anni:

- Cogliere relazioni spaziali: sopra-sotto / dentro/fuori / vicino-lontano / davanti-dietro / primo-ultimo ... attraverso giochi guidati e attività iconiche e grafiche.
- Eseguire e rappresentare percorsi.
- Usare alternativamente 2 colori per rappresentare graficamente algoritmi.
- Rappresentare graficamente classificazioni e seriazioni anche mediante l’uso di schede.
- Comprendere ed usare semplici tabelle.
- Compiere semplici previsioni ed ipotesi nel gioco giornaliero del calendario (presenze/ rilevazione del tempo meteorologico: compilazione di tabelle a doppia entrata).
- Compiere semplici previsioni ed ipotesi di giochi di gruppo con regole.
- Comprendere ed usare semplici tabelle inerenti
- Effettuare semplici giochi con l’enunciato vero/falso....

5 anni:

- Riconoscere e scrivere i numeri dall’1 al 10 (scrivere le cifre con il pongo / trasformazione creativa dei numeri : numeri animati / unire i puntini numerati per creare immagini da colorare).
- Giocare con i numeri : giochi di gruppo “ Conte e filastrocche/ 1-2-3 stella / Regina- Reginella/ Rubabandiera/ Nascondino / Campana /“
- Associare e collegare simboli numerici alle quantità (domino e tombola delle quantità / giochi con le carte).
- Contare in senso progressivo e regressivo.
- Conoscere l’aspetto cardinale del numero (mettersi in fila / la staffetta / il gioco della “Fiera dell’est” e della “Pecora nel bosco”).
- Decodificare, costruire e rappresentare percorsi, labirinti e mappe secondo punti di riferimento topologici dati.
- Discriminare e nominare forme geometriche piane : cerchio-quadrato-triangolo-rettangolo .

- Rappresentare oggetti e ambienti con l'uso creativo delle forme geometriche (locomotiva, albero, casa, castello, macchina, bambino/a, fiori).
- Discriminare spazi delimitati: aperti/chiusi – confine – regione: interna/esterna (giochi con cerchi, corde, nastri ; coloritura di regioni rispettando la consegna di usare colori diversi per regioni confinanti; la ragnatela dei nomi).
- Simbolizzare ritmi (costruzione di algoritmi con 3 elementi, sia a livello manipolativo che grafico).

SCIENZE

3 anni:

- Esplorare l'ambiente per coglierne informazioni.
- Sviluppare le capacità senso-percettive.
- Sviluppare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare e rotolare).
- Rappresentare lo schema corporeo.
- Usare alcuni schemi motori per l'acquisizione dei concetti topologici.
-
- Osservare i cambiamenti a cui sono soggetti elementi dell'ambiente
- Avviare e stimolare una buona autonomia personale.
- Conoscere e rispettare le regole di vita scolastica.
- Osservare le trasformazioni attraverso le esperienze didattiche: dall'uva al vino, dal chicco al pane, ecc.).
- Individuare le caratteristiche stagionali
- Conoscere fenomeni meteorologici: il "sole", la pioggia, le nuvole.
- Distinguere giorno e notte.

4 anni:

- Esplorare l'ambiente per coglierne informazioni.
- Riconoscere come le situazioni cambiano nel tempo (l'albero nelle varie stagioni...).
- Formulare ipotesi e soluzioni a semplici problemi.
- Riconoscere e denominare le parti del corpo ampliando il lessico.
- Dimostrare sicurezza e agilità negli automatismi degli schemi motori di base.
- Interpretare con il corpo le emozioni.
- Acquisire maggiore autonomia e senso di responsabilità nella comunità di appartenenza.
- Conoscere e rispettare le regole di vita scolastica. Osservare attraverso l'uso dei sensi.
- Sperimentare la trasformazione dei materiali (bolle di sapone, colori, pasta di sale).
- Verbalizzare le esperienze vissute ed arricchire il proprio vocabolario linguistico.
- Cogliere la ciclicità stagionale e interpretarla utilizzando simboli.
- Riconoscere fenomeni meteorologici: "sole", pioggia, temporale, vento ecc.
- Scandire i ritmi della giornata.

5 anni:

- Individuare le differenze degli elementi osservati.
- Ordinare in sequenza logica il ciclo vitale di piante ed animali.
- Utilizzare simboli per rappresentare gli elementi osservati.
- Utilizzare un linguaggio specifico per arricchire il proprio bagaglio linguistico.
- Porre domande e formulare ipotesi sull'esperienza vissuta.
- Utilizzare i sensi per conoscere se stesso e l'ambiente.
- Acquisire la consapevolezza che il proprio corpo subisce una crescita.
- Rispettare le diversità.
- Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni.
- Rispettare e conoscere le regole di vita scolastica e dell'ambiente in cui si vive.
- Affrontare e risolvere problemi raccogliendo informazioni, formulando e verificando ipotesi.
- Utilizzare i simboli per rappresentare graficamente le esperienze vissute.
- Conoscere e distinguere le scansioni principali del giorno: mattina/pomeriggio/sera.
- Conoscere la scansione della settimana.
- Conoscere la scansione del giorno e della notte.
- Cogliere la ciclicità stagionale e interpretarla utilizzando simboli.

STORIA

3 anni:

- Percepire il ritmo ciclico del tempo tramite la routine quotidiana.
- Riordinare una storia in una sequenza minima.
- Ascoltare racconti e storie da adulti e coetanei.
- Raccogliere, manipolare e riconoscere i materiali reperiti nelle varie stagioni.

4 anni:

- Collocare persone, fatti ed eventi: nel tempo, nel proprio territorio e nella comunità di appartenenza.
- Comprendere le parti costitutive di una fiaba e/o di una storia.
- Riconoscere il trascorrere del tempo
(es. una mattinata) scandito dalla successione sempre uguale delle stesse attività scolastiche.
- Percepire il trascorrere ed il succedersi dei giorni nel ciclo settimanale.
- Orientarsi nel tempo della vita quotidiana.
- Raccontare in senso logico-temporale le proprie esperienze.
- Raccontare le diverse routines scolastiche secondo l'ordine abituale.

5 anni:

- Riconoscere i cambiamenti ambientali dovuti al mutamento di stagione.
- Utilizzare simboli e strutture grafiche condivisi per l'osservazione e la misurazione di fatti e fenomeni della realtà.
- Riconoscere e nominare l'aspetto ciclico della scansione temporale: ore, giorni, settimana.
- Cogliere la **ciclicità** del tempo stagionale e la lentezza dei tempi naturali.
- Individuare la dimensione temporale della **contemporaneità**.
- Percepire il trascorrere del tempo in riferimento ai mutamenti fisici personali.
- Sperimentare alcune modalità di **misurazione** del tempo.
- Rielaborare e sistematizzare verbalmente e/o graficamente le esperienze.
- Individuare problemi, formulare ipotesi e trovare soluzioni legate ad esperienze quotidiane. (lavarsi-vestirsi-allacciarsi le scarpe)
- Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone
- Ricostruire ed elaborare successioni e contemporaneità.
- Elaborare previsioni ed ipotesi.
- Comprendere e avviarsi all'uso degli indicatori temporali: prima, dopo, in principio, alla fine e altri.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere vissuti ed esperienze.
- Compilare quotidianamente il calendario del tempo e degli incarichi.

ITALIANO

3 anni:

- Inserirsi nella vita di sezione, presentarsi e conoscere i compagni (partecipare a giochi in piccolo e grande gruppo, conversazioni guidate, cartellone delle presenze con i contrassegni, calendario).
- Pronunciare correttamente il proprio nome e quello dei compagni (giochi di piccolo e grande gruppo: passare una palla o un altro oggetto per presentarsi. Scandire il nome con la battuta delle mani o con i salti).
- Usare il codice verbale per esprimere richieste relative ai propri bisogni.
- Riuscire a farsi comprendere dall'adulto e dai compagni usando il codice verbale.
- Rispondere a semplici domande.
- Ripetere semplici canzoni e filastrocche.
- Attribuire un significato alle proprie produzioni grafico –pittoriche.
- Utilizzare varie tecniche espressive grafico-pittoriche e manipolative per sviluppare la motricità fine (manipolazione con la pasta di sale e pongo, travasi con acqua, farina, legumi, infilare pasta e perline per

costruire collane, usare rulli, tamponi e vari tipi di stampi per pitturare, digito pittura, strappare vari tipi di carta, appallottolare, incollare, tagliare).

- Esprimere bisogni, vissuti ed esperienze con frasi semplici e di senso compiuto.
- Giocare con le parole
- (filastrocche, conte, giochi di associazione tra parola e movimento, versi degli animali.)

4 anni:

- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità di scambi comunicativi con i pari e con gli adulti.
- Comprendere e rispettare le regole della vita scolastica.
- Comprendere e rispettare le regole di un gioco (giochi guidati e liberi).
- Verbalizzare le proprie produzioni grafico-pittoriche.
- Consolidare l'uso delle varie tecniche espressive grafico-pittoriche manipolative per sviluppare ulteriormente la motricità fine (manipolazione con la pasta di sale e pongo, travasi con acqua, farina, legumi, infilare pasta e perline per costruire collane digito pittura, strappare vari tipi di carta, appallottolare, incollare, ritagliare).
- Usare pennello, pennarello e pastelli.
- Cogliere rime e assonanze fonetiche con filastrocche, canti e poesie.

5 anni:

- Memorizzare filastrocche e canzoncine.
- Comprendere l'uso del prima, adesso e dopo (con immagini, azioni, brevi storie, drammatizzazioni e calendario della settimana).
- Raccontare una storia ascoltata, rispettando la successione degli eventi.
- Verbalizzare le proprie produzioni grafico-pittoriche.
- Realizzare letture-scritture spontanee.
- Coordinare i movimenti della mano per gestire il tratto grafico nel foglio con maggiore consapevolezza e controllarne la direzionalità (tracciare un percorso dritto, a zig zag, ondulato sulla farina o sulla schiuma da barba, passare con la matita su dei tratteggi per riprodurre il volo della farfalla, le onde del mare i salti del coniglio....) unire dei punti e tracciare linee.
- Acquisire le prime regole della scrittura: la direzione da sinistra a destra e dall'alto al basso per scrivere il proprio nome.
- Individuare il quadretto per svolgere attività di coloritura o per la successione di colori e segni (algoritmo)
- Avvicinarsi al codice scritto (calendario del tempo, insegne pubblicitarie, trovare parole uguali, associare semplici parole ad immagini, riconoscere le vocali).
- Scrivere il proprio nome.
- Esercitare la coordinazione oculo-manuale (ripassare prima con il dito poi con la matita percorsi, figure o lettere). Provare ad esprimersi con frasi complete.
- Giocare con il metalinguaggio
- (ripetere e riconoscere rime nelle filastrocche tradizionali o inventate).

- Riconoscere, scomporre e ricomporre i suoni delle parole (individuare suoni iniziali e finali, scegliere parole da "fare a pezzetti" per individuare la scansione sillabica e rappresentarla a livello sonoro e motorio, distinguere le parole lunghe dalle parole corte).
- Confrontare parole e trovare differenze e analogie di lunghezza, lettere iniziali e finali.

MUSICA

3/4 anni:

- Ascoltare vari generi musicali ed esprimere le emozioni e i sentimenti con diversi linguaggi.
- Associare gesti e movimenti a suoni e rumori percepiti.
- Muoversi seguendo un semplice ritmo.
- Accompagnare il canto con movimenti e semplici strumenti.

5 anni:

- Riconoscere i suoni e i rumori presenti nell'ambiente circostante e riprodurli con linguaggi verbali e non verbali.
- Utilizzare semplici simboli per produrre ritmi.
- Produrre semplici sequenze sonoro-musicali

SCIENZE MOTORIE

3 anni:

- Nominare alcune parti del corpo su di sé e sugli altri.
- Sviluppare la motricità fine (travasare, manipolare materiali ed oggetti).
- Riconoscere la propria identità sessuale.
- Muoversi nell'ambiente scolastico con naturalezza.
- Eseguire correttamente un piccolo percorso (strisciando, rotolando ecc...).
- Sa usare la gestualità per esprimere emozioni (gioia, dolore).
- Comprendere azioni e semplici regole.
- Utilizzare in modo corretto le attrezzature..

4 anni:

- Potenziare la motricità fine (infilare perline, pasta, bottoni; tagliare la carta).
- Compiere movimenti di precisione con le mani (impugnare correttamente matite, pennarelli, pennelli).
- Eseguire correttamente un percorso (saltare a piedi uniti, su un piede, camminare all'indietro, spostarsi lateralmente).
- Essere in grado di compiere gesti e azioni con finalità espressive e comunicative (mimare canti, filastrocche, brevi racconti).
- Rispettare le regole dei giochi.
- Prestare attenzione ai comandi dell'insegnante.
- Partecipare al gioco cooperando con i compagni.
- Utilizzare in modo corretto le attrezzature, i giochi, i materiali e riordinarli.

5 anni:

- Coordinare movimenti della mano (ritagliare seguendo un contorno, spezzare, piegare, strappare ecc...).
- Compiere movimenti di precisione con le mani (impugnare correttamente matite, pennarelli, pennelli).
- Condividere modalità di gioco e schemi d'azioni.
- Drammatizzare storie e racconti.

- Portare a termine giochi ed esperienze.
- Superare attraverso il gioco piccole frustrazioni (accettare l'esito della competizione...).
- Assumere positive abitudini igienico-sanitarie nei diversi ambienti scolastici (sezione, refettorio, spogliatoio, ecc...).
- Valorizzare attraverso le esperienze il piacere nell'attività motoria.

GEOGRAFIA

5 anni:

- Riconosce e nomina gli ambienti della scuola, gli spazi propri ed altrui.
- Descrive e riconosce oggetti del giardino della scuola
- Sa riprodurre correttamente la figura umana (usando varie tecniche), anche in relazione con l'ambiente circostante
- Comprende la differenza tra ambiente interno ed esterno (dentro-fuori- aperto-chiuso, confine).
- Osserva gli elementi naturali e non del giardino
-
- Sa adattare gli schemi motori di base ai diversi ambienti e a diverse situazioni.

ATTIVITA' PROPOSTE:

Focalizzare l'attenzione e prendere consapevolezza delle festività di calendario (Natale, Carnevale, Pasqua...) e di quelle personali e affettive (Compleanni , festa della mamma, del papà, dei nonni..) attraverso:

Ascolto e comprensione di racconti.

Conversazioni guidate.

Realizzazione di cartelloni.

Memorizzazioni di poesie, filastrocche e canzoni.

Drammatizzazioni da parte dei bambini in occasione di festività particolari.

Realizzazione di addobbi e lavoretti individuali.

Verbalizzazioni, rielaborazioni grafiche, schede operative ecc....

VALUTAZIONE:

Avviene di volta in volta attraverso l'osservazione diretta, durante il gioco e le attività strutturate e griglie osservative.

3°PROGETTO:

IL MONDO DENTRO UN LIBRO



TEMPO DEDICATO: Da Gennaio a Maggio il giorno di lunedì.

OBIETTIVO principale è quello di creare occasioni di incontro tra i bambini e tra adulti e bambini per condividere il piacere della lettura fatta insieme

OBIETTIVI SPECIFICI:

ITALIANO

3 anni:

- Familiarizzare con i libri e rispettarli.
- Indicare e “leggere” appropriatamente immagini di oggetti usando libri cartonati senza testo dove sono raffigurate foto, semplici figure o oggetti che i bambini conoscono.

4 anni:

- Consolidare la familiarizzare con i libri e rispettarli.
- “Leggere un’ immagine e descriverla cogliendone le caratteristiche principali (forma, colore, dimensioni..), le azioni rappresentate, i concetti topologici: sopra/sotto, alto/basso, dentro/fuori, vicino/lontano davanti/dietro...

5 anni:

- Acquisire consapevolezza del valore affettivo e cognitivo del libro (biblioteca della scuola, prestito librario).
- Descrive accuratamente immagini anche complesse.

MATEMATICA

3 anni:

- Confrontare oggetti in base agli attributi di: altezza, grandezza e lunghezza (attività manipolative con carta crespa appallottolata o attorcigliata o con la pasta di sale per costruire serpenti lunghi-corti, palline grandi e piccole...)

4 anni:

- Discriminare uno- pochi- tanti con l'uso di materiale strutturato e non in situazioni di vita quotidiana (attività manipolative con pasta di sale/pongo- collage di coriandoli, palline di carta, semi, bottoni – attività del calendario delle presenze).

5 anni:

- Riconoscere i numeri presenti nell'ambiente di vita.

GEOGRAFIA**5 anni:**

- Riconosce e nomina gli ambienti della scuola, gli spazi propri ed altrui.

ARTE E IMMAGINE**3 anni:**

- Riconoscere nella rappresentazione artistica elementi del proprio mondo.

4 anni:

- Attribuire significato ad una immagine (quadro, foto, disegno..) e analizzarla in alcuni particolari.

5 anni:

- Stimolare la capacità di osservazione, di lettura dei simboli e dei significati nascosti dietro le opere d'arte (colori, oggetti...)

SCIENZE MOTORIE**3 anni:**

- Muoversi nell'ambiente scolastico con naturalezza.

4 anni:

- Prestare attenzione ai comandi dell'insegnante.

5 anni:

- Conoscere i diversi spazi di attività e comportarsi in modo corretto (aula, corridoio, spogliatoi, palestra...)

SCIENZE**3 anni:**

- Conoscere e rispettare le regole di vita scolastica

4 anni:

- Affinare la capacità visiva ed uditiva.
- Verbalizzare le esperienze vissute ed arricchire il proprio vocabolario linguistico.

5 anni:

- Adottare comportamenti corretti per la salvaguardia della sicurezza nell'ambiente scolastico.

STORIA**3 anni:**

- Comprendere lo sviluppo della narrazione.

4 anni:

- Comprendere le parti costitutive di una fiaba e/o di una storia.

5 anni:

- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere vissuti ed esperienze.

EDUCAZIONE MUSICALE

3 / 4 / 5 anni:

- Produrre suoni onomatopeici attraverso filastrocche e conte.

ATTIVITA' PROPOSTE, VERIFICHE E VALUTAZIONI

L'esperienza di lettura, avviata fin dall'inizio della scuola dell'infanzia e condivisa dal contesto familiare avvicina al il piacere di leggere e consente l'incontro precoce con ogni tipo di libro, tale esperienza è fondamentale perché l'avvicinamento al libro induce nel bambino l'accrescimento della creatività, della fantasia e delle competenze logiche.

Il bambino scopre che aprire un libro vuol dire aprire una finestra su altri mondi: quello della realtà e quello della fantasia, quello dei sogni e quello delle cose di ogni giorno. Come è stato fatto lo scorso anno ogni bambino porterà a scuola un libro quest'anno proponiamo alle famiglie di orientarsi su storie di racconti, fiabe, miti ed eroi sia del passato che del presente. A partire dal mese di gennaio nelle giornate di lunedì si potrà scegliere un libro, portare a casa, compilare una semplice scheda di gradimento e restituire il lunedì successivo. Ogni lunedì a sezioni alterne possiamo leggere un libro insieme ai bambini e commentarlo insieme, fare o drammatizzazioni o rielaborazioni grafiche personali o di gruppo

:



Le insegnanti di plesso:

Bolognini Sabrina

Ferraretti Maria Valeria Anna

Fileni Gabriella

Spurio Emma

Jesi 30 Novembre 2015