

Piano annuale delle attività
Anno scolastico 2020-2021

"SECONDA STELLA A DESTRA!" Viaggio all'isola che non c'è



TRAGUARDI DEL PROFILO

- ✓ Riconosce ed esprime le proprie emozioni (competenze civiche e sociali)
- ✓ Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. (competenze civiche e sociali)
- ✓ Manifesta curiosità e voglia di imparare, interagisce con le cose, con l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni e i cambiamenti. (imparare ad imparare)
- ✓ Quando occorre sa chiedere aiuto. (imparare ad imparare)
- ✓ Utilizza gli errori come fonte di conoscenza. (imparare ad imparare)
- ✓ È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro. (impara ad imparare)
- ✓ Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni e esperienze vissute, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana. (comunicazione nella madre lingua)
- ✓ Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli. (competenza matematica-scientifica-tecnologica)
- ✓ Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni. (spirito di iniziativa e imprenditorialità)
- ✓ Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione. (consapevolezza ed espressione culturale)

OBIETTIVI EDUCATIVI

Rispetto alla maturazione dell'IDENTITÀ

- ✓ Riconosce e condivide le proprie emozioni

- ✓ Verbalizza i propri vissuti emotivi, anche passati
- ✓ Impara a regolare le proprie emozioni: in relazione al distacco, alla separazione, alla paura, alla malattia
- ✓ Matura fiducia nell'affrontare esperienze nuove
- ✓ Costruisce relazioni di fiducia nei confronti delle figure che si prendono cura di lui
- ✓ Si riconosce appartenente ad una dimensione allargata (famiglia, scuola e territorio)

Rispetto alla conquista dell'AUTONOMIA

- ✓ Conquista la propria autonomia nella gestione e cura di sé
- ✓ Impara a fare da sé
- ✓ Identifica in modo autonomo e responsabile i propri spazi
- ✓ Si muove in modo autonomo nello spazio
- ✓ Impara a fare da sé nel rispetto delle regole del gruppo e dello spazio
- ✓ Gestisce in modo autonomo risorse e strumenti propri e comuni
- ✓ Acquisisce consapevolezza dei propri mezzi e delle proprie risorse
- ✓ Assume compiti e li porta a termine
- ✓ Chiede aiuto quando occorre per sé e per gli altri

Rispetto allo sviluppo delle COMPETENZE

- ✓ Fa esperienza della propria corporeità attraverso il gioco, il movimento, la danza
- ✓ Ascolta storie, narrazioni, poesie
- ✓ Parla, racconta, descrive, consolida le proprie competenze linguistiche
- ✓ Fa esperienze nell'ambito creativo, artistico, musicale
- ✓ Esplora l'ambiente naturale
- ✓ Compie esperienze di carattere scientifico
- ✓ Gioca con gli aspetti logici e matematici delle cose, del tempo e della natura

Rispetto all'avvio di CITTADINANZA

- ✓ Condivide le esperienze nel proprio gruppo
- ✓ Si sente parte di un gruppo
- ✓ Trova modalità di relazioni differenti al di fuori del proprio gruppo
- ✓ Riflette sul senso di cura e rispetto degli altri
- ✓ Riflette sul senso di responsabilità nei confronti di sé stesso e degli altri: anche in riferimento al tema salute e sicurezza
- ✓ Scopre l'importanza di tutelarsi e tutelare gli altri: anche in riferimento al tema salute e sicurezza

Prima U.D.A.
"SPIEGA LE ALI E POI DRITTO FINO AL MATTINO"
periodo SETTEMBRE, OTTOBRE, NOVEMBRE



TRAGUARDI DEL PROFILO

- ✓ Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui (competenze civiche e sociali)
- ✓ Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e inizia a riconoscere le regole del comportamento nei contesti e privati e pubblici (competenze civiche e sociali)

TRAGUARDI DI TAPPA

- ✓ Vive le emozioni del distacco dai genitori e dell'ingresso a scuola
- ✓ Si avvicina ai compagni del proprio gruppo, li conosce e costruisce con loro relazioni di gioco e di lavoro
- ✓ Assapora la bellezza e la gioia di poter andare a scuola, di incontrare amici e rivivere la dimensione dello stare insieme
- ✓ Incontra Peter Pan che li accompagnerà a scoprire l'Isola che non c'è i suoi spazi e le sue regole e a conoscere i suoi "abitanti, reali e fantastici, con i quali condividere l'avventura del nuovo anno scolastico. Impara ad abitare i nuovi spazi della scuola anche in relazione alle diverse e nuove regole.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (per campi d'esperienza)

Il sé e l'altro

- ✓ Gioca in modo costruttivo e creativo
- ✓ Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e sa esprimerli in modo sempre più adeguato

- ✓ Ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme
- ✓ Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, rispettando le regole del vivere insieme.

Obiettivi di apprendimento

3 anni:

- Partecipa ai giochi collettivi
- Si muove in modo autonomo negli spazi scolastici

3-4-5 anni:

- Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo sezione.
- Impara a stare bene con gli altri e a rispettare le regole

4-5 anni:

- Partecipa attivamente alle varie attività e ai giochi.
- Si muove con sicurezza e autonomia negli spazi rispettando le regole

I discorsi e le parole

- ✓ Sa esprimere e comunicare agli altri, emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio verbale
- ✓ Usa il linguaggio per condividere e definire regole nel gioco

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 anni:

- Sa esprimere i propri bisogni
- Nel corso del gioco parla coi compagni

4 anni: Verbalizza emozioni e stati d'animo

4-5 anni: Verbalizza e condivide con gli altri bambini le regole di un gioco.

5 anni: Esprime le proprie opinioni, i propri pensieri, le proprie emozioni.

ESPERIENZE

- ✓ Ambientamento e distacco: costruire la fiducia reciproca
- ✓ rientro a scuola in sicurezza
- ✓ Conoscenza degli amici e delle figure della scuola
- ✓ La nostra ISOLA (sezione) e L'ARCIPELAGO (la scuola): appartenenza, confini, spazi, regole
- ✓ Racconto e video di Peter Pan
- ✓ La giornata "sull'isola": arrivi, partenze, attività, routine...
- ✓ Esplorazioni degli spazi dell'isola e dell'arcipelago
- ✓ Festa dei nonni con elaborato e poesia
- ✓ Festa dell'angelo custode

Seconda U.D.A.
"UN ANNO SULL'ISOLA"
periodo da DICEMBRE ad APRILE



TRAGUARDI DEL PROFILO

- ✓ Manifesta curiosità e voglia di imparare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone (imparare ad imparare)
- ✓ Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti. Quando occorre sa chiedere aiuto (imparare ad imparare)
- ✓ È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta (imparare ad imparare)
- ✓ Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime, con una pluralità di linguaggio, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana (comunicazione nella madrelingua)
- ✓ Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli (competenza matematica-scientifica)
- ✓ Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita (spirito di iniziativa e imprenditorialità)
- ✓ Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione è sensibile alla pluralità delle culture. (consapevolezza ed espressione culturale)

TRAGUARDI DI TAPPA

- ✓ Attraverso i personaggi che abitano l'isola di Peter Pan, il bambino vive avventure alla scoperta del tempo e della natura, ascolta storie attraverso il linguaggio verbale, fa esperienze legate all'arte, alla musica, al teatro, gioca

con le coordinate del tempo e dello spazio, con i numeri e i simboli, con gli aspetti logici e matematici delle cose, del tempo e della natura;

- ✓ Impara a organizzare i tempi del gioco, attraverso proposte di gruppo e scelte individuali, anche attraverso gli spazi e i materiali messi a disposizione.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE (dai campi d'esperienza)

Il se e l'altro

Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri

Obiettivi di apprendimento

3 anni

- sviluppa il senso di appartenenza al gruppo sezione e alla propria comunità
- rafforza la maturazione dell'identità personale
- racconta in modo semplice i vissuti personali

4 /5 anni

- lavora e collabora interagendo con gli altri
- coglie altri punti di vista
- rispetta gli oggetti comuni

5 anni

- comprende e rispetta norme di comportamento adeguate ai diversi ambienti (a scuola, e negli spazi aperti...)
- riordina il materiale anche usato dagli altri
- effettua scelte autonome.

Il corpo e il movimento

- ✓ Vive pienamente la propria corporeità, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola
- ✓ Riconosce le differenze sessuali e di sviluppo adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene personale e di sana alimentazione.
- ✓ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo da fermo e in movimento.
- ✓ 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
- ✓ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento

Obiettivi di apprendimento

3 anni

- partecipa ai giochi collettivi
- sviluppa schemi motori di base: camminare, correre, saltare.....
- interiorizza alcuni concetti topologici

4 anni

- controlla schemi motori di base.....
- partecipa con piacere alle attività libere e guidate
- consolida la coscienza di sé

5 anni

- accetta rispetta ed usa regole nei giochi di movimento
- partecipa ai giochi di squadra
- coordina i movimenti e si muove in sincronia con gli altri

Immagini, suoni e colori

- ✓ Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- ✓ Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative

Obiettivi di apprendimento

3 anni:

- Riconosce e denomina semplici elementi di un'immagine
- Sperimenta tecniche di manipolazione e disegno con vari materiali
- Conosce i colori di base
- Porta a termine semplici consegne
- Disegna spontaneamente

4-5 anni

- Riconosce le proprie emozioni
- Descrive un'immagine, disegna spontaneamente e su consegna
- Colora utilizzando materiali vari
- Canta in gruppo unendo parole e gesti

5 anni:

- Si accorge e rispetta le emozioni degli altri
- Riconosce i bisogni degli altri

I discorsi e le parole

- ✓ Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati
- ✓ Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni
- ✓ Ascolta e comprende narrazioni, racconta storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
- ✓ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazioni attraverso la scrittura.

Obiettivi di apprendimento

3 anni

- Interagisce con gli altri utilizzando il canale verbale
- Chiede aiuto per sé
- Comunica i suoi bisogni
- Racconta semplici episodi personali
- Ascolta e comprende semplici consegne
- Ascolta e comprende semplici narrazioni
- Formula semplici frasi
- Usa un repertorio lessicale adeguato
- Racconta brevi e semplici storie

4 anni:

- Ascolta e comprende discorsi, racconti e fiabe
- Aumenta i tempi di ascolto
- Esprime verbalmente esperienze, emozioni, pensieri legati al proprio vissuto
- Interviene in una conversazione rispettando il proprio turno
- Arricchisce il proprio lessico con termini nuovi
- Sviluppa e consolida la fiducia nelle proprie capacità linguistiche
- Memorizza poesie e filastrocche
- Scrive il proprio nome

5 anni:

- Utilizza la lingua in tutte le sue funzioni e nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare nei diversi campi di esperienza.
- Usa un lessico adeguato
- Struttura in modo corretto e articolato una frase
- Rielabora oralmente e graficamente in modo chiaro e coerente esperienze e vissuti
- Comunica, condivide, esperienze personali, emozioni, pensieri e comportamenti
- Interviene in una conversazione esprimendo le proprie idee ed esperienze
- Racconta una storia, individua gli elementi essenziali e rielabora i contenuti

- Distingue il disegno dalla scrittura
- Aumenta i tempi di ascolto
- Copia semplici parole in maiuscolo

La conoscenza del mondo

- ✓ Osserva con attenzione il suo corpo, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
- ✓ Riferisce correttamente eventi del passato recente
- ✓ Raggruppa e ordina materiali e oggetti secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarla.
- ✓ Sa collocare le azioni quotidiane della giornata e della settimana
- ✓ Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri e le quantità.
- ✓ Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, vicino/lontano...
- ✓ Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 anni:

- Raggruppa in base a semplici criteri
- Esplora spazi e riconosce le funzioni degli ambienti della scuola
- Si orienta nel tempo della giornata scolastica
- Riconosce e denomina le condizioni atmosferiche
- Segue correttamente indicazioni per eseguire un'attività
- Coopera e collabora nelle diverse situazioni

4-5 anni

- Ordina, seria, raggruppa alcuni elementi in base ai criteri dati
- Acquisisce abilità manipolative
- Riconosce e denomina le principali figure geometriche
- Coglie le trasformazioni naturali
- Riconosce e rappresenta le condizioni atmosferiche
- Acquisisce consapevolezza delle principali scansioni temporali
- Collabora, interagisce e si confronta con gli altri
- Sperimenta rapporti spaziali

5 anni

- Individua i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta
- Conosce i giorni della settimana e la loro successione temporale

- Quantifica fino a 10
- Elabora ritmi binari e sequenze
- Rappresenta sé stesso, gli altri e gli oggetti nello spazio/foglio verbalizzando quanto prodotto
- Interpreta simboli (numeri e lettere)
- Utilizza un linguaggio adeguato a descrivere i fenomeni indagati e osservati

ESPERIENZE

- ✓ Esperienze con la natura: uscite, osservazioni, raccolta e classificazione di materiali naturale, letture, esperimenti
- ✓ Letture, racconti ed elaborati legati al tema annuale, alle stagioni, ad un momento dell'anno (feste, ricorrenze: S. Lucia - Natale-Don Bosco - Carnevale - festa del papà- Pasqua)
- ✓ Alla scoperta del sé corporeo: attività motorie e psicomotorie, giochi individuali e di gruppo e a squadre, giochi con regole e di competizione.
- ✓ In occasioni particolari collaborazione con i nonni del S. Andrea.
- ✓ Spettacolo interattivo di Santa Lucia con la Dott. Barbieri e Oreste Castagna



Terza U.D.A. "SOLO CHI SOGNA PUO' VOLARE" periodo MAGGIO, GIUGNO

TRAGUARDI DEL PROFILO

- ✓ Riconosce ed esprime le proprie emozioni. È consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui (Competenze civiche e sociali)
- ✓ Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute (Comunicazione nella madrelingua)
- ✓ Diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta (Imparare ad imparare)

TRAGUARDI DI TAPPA

- ✓ Condivide con i compagni e la famiglia le esperienze sull'isola, utilizzando più linguaggi
 - narrativo: racconti, libri ...
 - figurativo: disegni, cartelloni, video
- ✓ Diventa sempre più consapevole della propria autonomia.
- ✓ Assapora il gusto dell'esplorazione, del fare del mettersi in gioco in cooperazione con i coetanei

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA (per campi d'esperienza)

Il sé e l'altro

- ✓ Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti e sa esprimerli in modo sempre più adeguato
- ✓ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e gli altri bambini

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3-4 anni

- Rafforza la maturazione dell'identità personale
- Esprime e comunica bisogni primari e sentimenti
- Impara a stare bene con gli altri superando tensioni

I discorsi e le parole

- ✓ Riconosce ed esperimenta la pluralità dei linguaggi
- ✓ Si misura con creatività e fantasia

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3-4 anni

- Prova interesse per le varie forme di comunicazione
- Ascolta il discorso
- Chiede informazioni, spiegazioni
- Esprime le proprie opinioni
- Risponde adeguatamente alle domande

5 anni

- Sviluppa la padronanza della lingua italiana
- Struttura frasi in modo corretto
- Interviene coerentemente durante le conversazioni
- Ricostruisce con parole proprie un racconto
- Racconta un vissuto, una situazione, un'esperienza personale

La conoscenza del mondo

- ✓ Riferisce correttamente eventi del passato recente, e sa dire cosa potrà accadere in un futuro immediato e prossimo
- ✓ Raggruppa e ordina materiali e oggetti secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità
- ✓ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 anni:

- Racconta esperienze avvenute il giorno precedente
- Percepisce la ciclicità della giornata
- Conosce le principali forme geometriche

- Conosce alcuni concetti topologici di base: dentro/fuori, sopra/sotto...
- Raggruppa oggetti secondo un criterio dato

4 anni

- Riconosce discrimina le principali forme geometriche
- Ordina secondo criteri dati
- Coglie l'ordine ciclico/temporale
- Coglie il prima e il dopo

4-5 anni

- Sa collocare nel tempo eventi importanti

5 anni

- Coglie l'ordine ciclico della settimana, mesi, stagioni.
- Percepisce il tempo nel suo divenire
- Riordina sequenze temporali
- Sviluppa la capacità di classificare, ordinare, confrontare, misurare, seriare.
- Riconosce i numeri
- Abbina quantità a simboli numerici

ESPERIENZE

Cartelloni, disegni, elaborati grafici sui temi affrontati

Lecture, racconti.

Video

Giochi psicomotori, giochi individuali, di gruppo, a squadre

Giochi ed esperienze relative al tempo

Sequenze temporali

Esperienze, giochi su causa-effetto

Giochi, esperienze logico/matematiche: classificazione, seriazione, associazioni/relazioni logiche

Esperienze con materiali strutturati e non

Maggio canti, preghiere elaborati in riferimento alla figura di Maria

Feste e ricorrenze: festa della mamma, Mese mariano, (festa di fine anno

Festa dei diplomi?)

Progetti continuità con sezioni primavera, con la scuola primaria?