

scuola dell'Infanzia Comunale Paritaria
"S. Maria Goretti"

Le Ferriere LT



Progettazione Curricolare
"Ulisse, l'eroe di Itaca"
a.s. 2018-2019



SCUOLA DELL'INFANZIA COMUNALE PARITARIA
"S. M. GORETTI" LE FERRIERE LT
PROGETTAZIONE CURRICOLARE "ULISSE, L'EROE DI ITACA" A.S. 2018-2019

PREMESSA

Le Indicazioni Nazionali per la scuola dell'Infanzia affermano che:

"...la scuola è chiamata a realizzare percorsi formativi sempre più rispondenti alle inclinazioni personali degli studenti, nella prospettiva di valorizzare gli aspetti peculiari della personalità di ognuno".

"Lo studente è posto al centro dell'azione educativa in tutti i suoi aspetti: cognitivi, affettivi, relazionali, corporei, estetici, etici, spirituali, religiosi. In questa prospettiva, i docenti dovranno pensare e realizzare i loro progetti educativi e didattici non per individui astratti, ma per persone che vivono qui e ora, che sollevano precise domande esistenziali, che vanno alla ricerca di orizzonti di significato."

La Scuola dell' Infanzia si configura come contesto privilegiato per un approccio globale al bambino; offre, infatti, la possibilità di osservarlo in ogni sua dimensione grazie anche ai tempi destinati al gioco, alla socializzazione e alle attività strutturate anche sulla base di scelte autonome dei bambini.

PRESENTAZIONE

La programmazione nasce dalla voglia di trasmettere ai propri alunni l'importanza del patrimonio letterario classico che per secoli ha costituito il contenitore da cui attingere letture e lezioni di vita.

L'eroe, ancora oggi, insegna al bambino che tutto è possibile con l'impegno e non senza difficoltà, poiché gli ostacoli possono non essere elusi, ma superati.

Il filo conduttore di quest'anno è il viaggio di Ulisse. Nonostante il poema omerico sia molto complesso, possiede degli ingredienti particolarmente accattivanti per lo sviluppo di un percorso educativo didattico nella scuola dell'Infanzia. Prima tra tutti gli elementi dell'avventura e del fantastico. Il nostro eroe, Ulisse re di Itaca, si trova ad affrontare mille peripezie: incontra personaggi fantastici come mostri, sirene, maghe, e molti altri ancora, deve confrontarsi con le sue paure e con molte altre emozioni e deve far appello alla sua intelligenza per arrivare alla fine del suo viaggio.

La storia di Ulisse e del suo viaggio di ritorno verso Itaca, si presta a rappresentare metaforicamente il percorso di crescita di ognuno di noi. Il tema del *viaggio* affascina sempre molto i bambini, perché nasconde il senso dell'avventura, della ricerca dello sconosciuto, del nuovo e del temuto. Il cammino che si compie alla ricerca della propria identità, è un vero viaggio, durante il quale si fanno incontri, si instaurano relazioni, si raccoglie, si guarda, ci si stupisce e si fanno esperienze nuove, ma soprattutto è un viaggio nel quale, la cosa che più conta, non è tanto l'arrivare, ma l'andare. E' la possibilità di andare che fa in modo che al ritorno ci si possa ritrovare cambiati, diversi, arricchiti.

Il viaggio è un contenitore di esperienze e attraverso il gioco, primaria fonte di apprendimento alla Scuola dell' Infanzia, ogni bambino sarà coinvolto in esperienze divertenti e stimolanti in cui sperimentare e costruire le proprie competenze insieme ai compagni di viaggio.

La programmazione didattica seguirà cronologicamente alcune tappe di questo viaggio, le più significative e più adeguate per i bambini dell'Infanzia.

I bambini rivivranno le più significative avventure di Ulisse nell'ambito di vari laboratori, rifletteranno sulla bellezza delle esperienze fatte durante il viaggio, perché la conoscenza non sia un bagaglio accumulato di nozioni appunto, ma diventi strumento per fare tesoro di chi e di ciò che si incontra ogni giorno sul proprio percorso.

Per seguire visivamente il viaggio verrà costruita una grande mappa con i bambini che man mano verrà arricchita delle varie isole sulle quali Ulisse approda e dei vari personaggi che incontra.

SCUOLA DELL'INFANZIA COMUNALE PARITARIA
"S. M. GORETTI" LE FERRIERE LT
PROGETTAZIONE CURRICOLARE "ULISSE, L'EROE DI ITACA" A.S. 2018-2019



Inoltre la programmazione si articolerà esplorando da un lato l'elemento della magia e dall'altro quello più prettamente scientifico. Per esempio verranno condotti semplici esperimenti legati al vento e al galleggiamento, oppure verranno inventate delle "pozioni magiche".

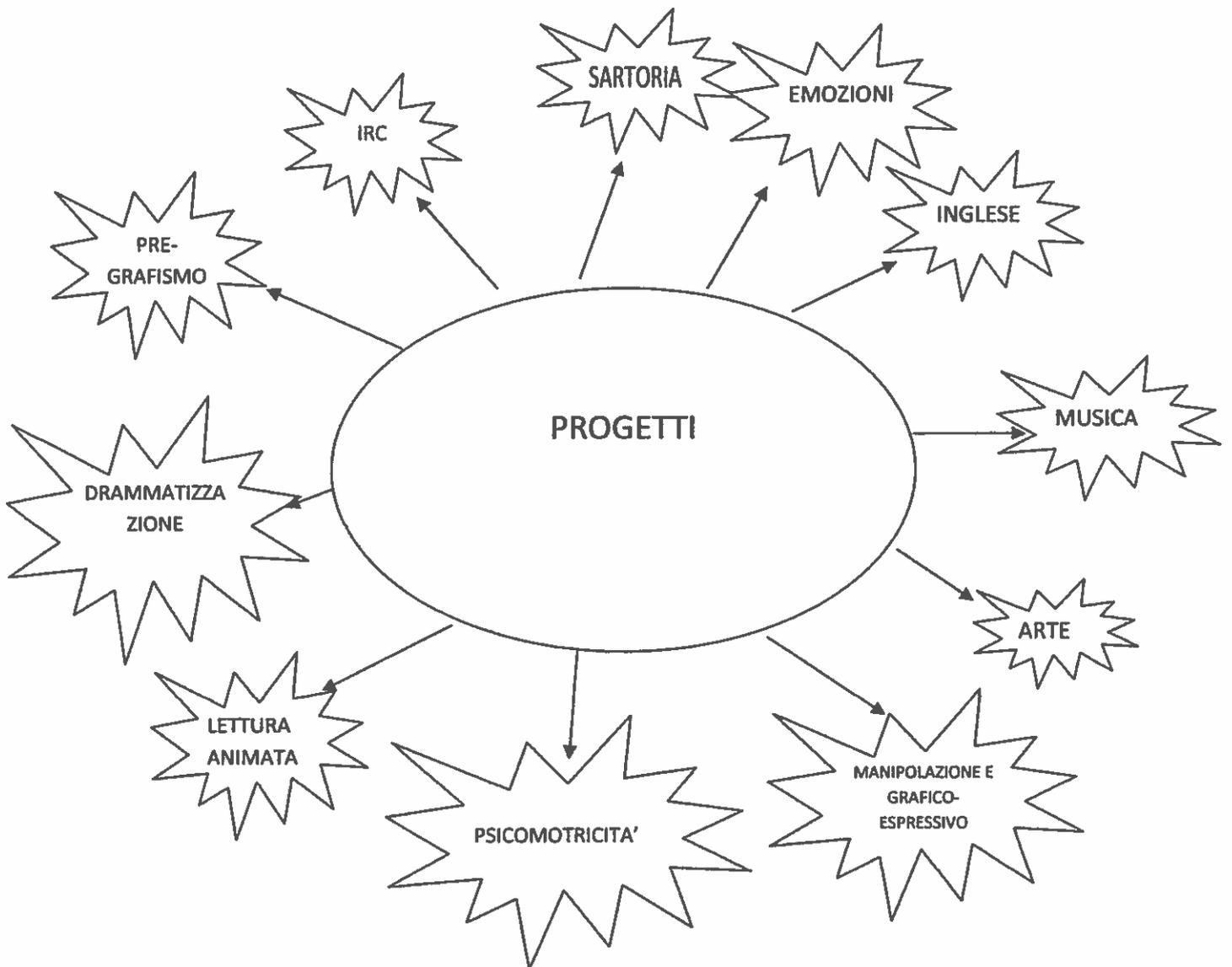
Un altro obiettivo della programmazione è di esplorare anche le emozioni dei personaggi per avvicinare i bambini ad una prima alfabetizzazione emotiva.

Il nostro percorso avrà inizio con la conoscenza di Omero, che ci porterà un antico e prezioso libro, l'Odissea appunto.

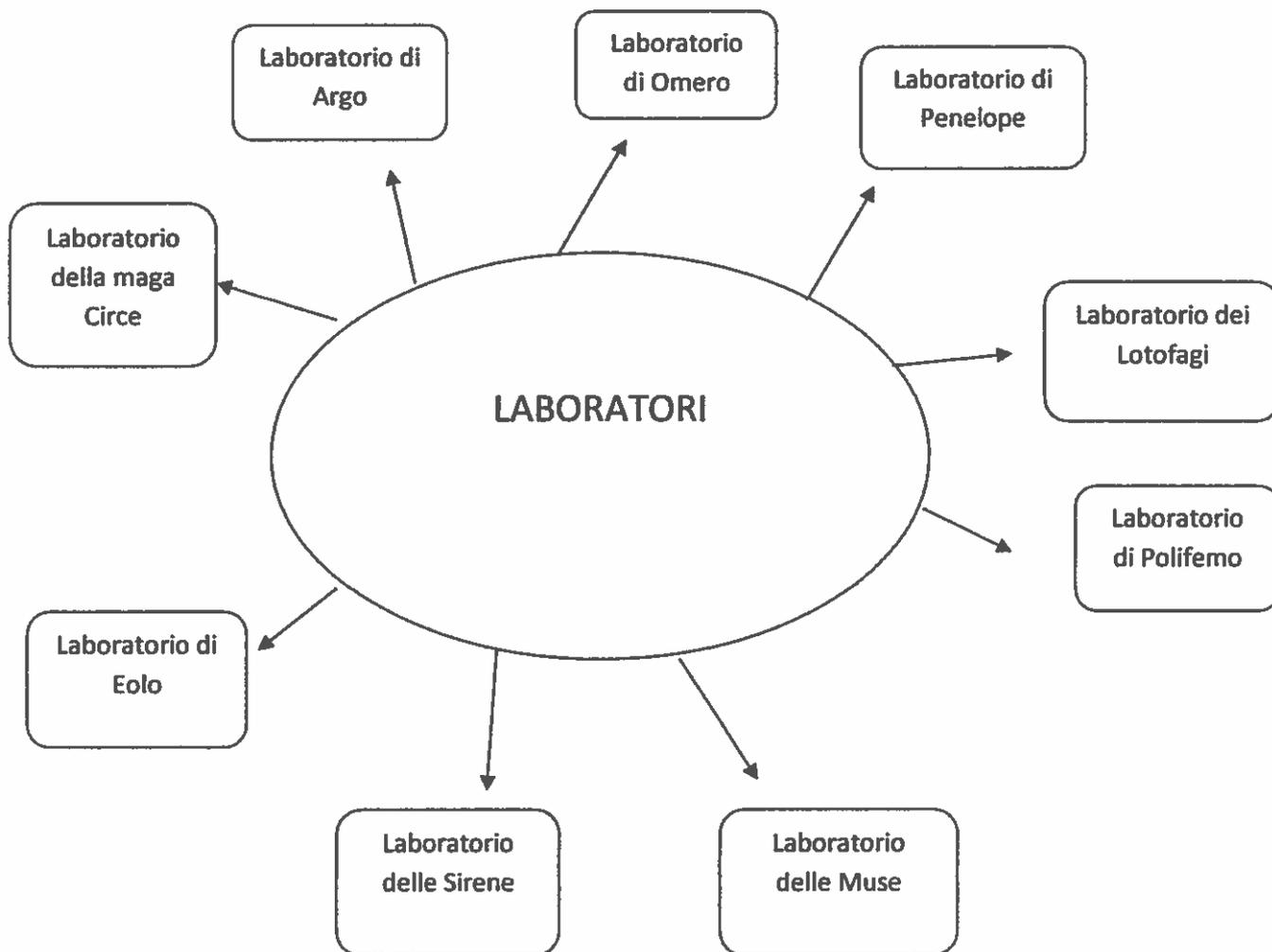
" Ogni bambino è come un piccolo Ulisse: curioso, aperto alla conoscenza e alle sorprese che il mondo può riservargli, sicuro di superare qualsiasi difficoltà e coraggioso davanti al pericolo ".

Con questa motivazione abbiamo deciso di scegliere la figura di Ulisse come compagno di viaggio durante quest'anno scolastico, perché con la sua astuzia, il suo coraggio, la sua intelligenza, la sua inesauribile sete di sapere, saprà trasmettere ad ogni bambino sicurezza ed autostima, così che abbia gli strumenti per poter affrontare gli ostacoli della vita senza aggirarli.

SCUOLA DELL'INFANZIA COMUNALE PARITARIA
"S. M. GORETTI" LE FERRIERE LT
PROGETTAZIONE CURRICOLARE "ULISSE, L'EROE DI ITACA" A.S. 2018-2019



SCUOLA DELL'INFANZIA COMUNALE PARITARIA
"S. M. GORETTI" LE FERRIERE LT
PROGETTAZIONE CURRICOLARE "ULISSE, L'EROE DI ITACA" A.S. 2018-2019



PROGETTI

1. INGLESE

Questo laboratorio viene attivato in collaborazione con Helen Doron di Latina, per tutta l'anno scolastico. E' realizzato da insegnanti altamente qualificate con il metodo innovativo di "Helen Doron".

E' un laboratorio creativo in cui i bambini vengono sollecitati a sviluppare le proprie abilità e potenzialità in vari ambiti.

Le attività sono pensate per favorire lo sviluppo socio-emotivo, fisico e cognitivo del bambino, presentando la nuova lingua in maniera divertente.

Vengono proposte esperienze fisico-sensoriali, motorie, emotivo relazionali, cognitive, attraverso le quali i bambini possono familiarizzare con vocaboli e situazioni concettuali legate ai temi dell'anno.

Tutto è realizzato attraverso l'utilizzo di modalità ludico-espressive assai coinvolgenti per i bambini.

2. MUSICA

Il laboratorio è realizzato con le insegnanti di sezione. Le finalità generali sono la comprensione, l'uso, la produzione e la percezione della musica con i seguenti obiettivi specifici: cantare in gruppo, potenziamento della capacità di ascolto e analisi dei brani musicali, potenziamento delle capacità di relazione, sollecitando la collaborazione reciproca in vista di un obiettivo comune, una esibizione di gruppo.

3. ARTE

Ad integrazione del percorso annuale sopradescritto si inserisce un laboratorio di arte realizzato dalle insegnanti di sezione con l'ausilio di alcune mamme degli alunni.

Il progetto intende sviluppare la fantasia, l'immaginazione e la creatività, offrendo ai bambini le prime esperienze espressive attraverso l'uso e la manipolazione di più materiali.

4. MANIPOLAZIONE E GRAFICO ESPRESSIVO

Le insegnanti di sezione avviano i bambini all'elaborazione della propria espressività artistica, utilizzata come forma di linguaggio e di comunicazione. Attraverso le loro produzioni i bambini possono portare all'esterno le proprie emozioni e i propri stati d'animo.

Nel percorso formativo il laboratorio consente di apprendere varie tecniche e di conoscere strumenti e materiali diversi.

5. PSICOMOTRICITA'

Il laboratorio è condotto da un'esperta esterna.

I bambini vengono guidati alla conoscenza della propria corporeità, a muoversi con coordinazione e ad esprimersi con il movimento.

L'obiettivo comune è la strutturazione dello schema corporeo (esercizi di conoscenza del proprio corpo eseguiti in forma ludica con attrezzi e con l'ausilio della musica).

Inoltre vengono proposti esercizi con finalità spazio-temporali, (imparare a muoversi negli spazi predisposti e in un determinato lasso di tempo) ed esercizi di socializzazione (condivisione di momenti ludici di gruppo).

6. LETTURA ANIMATA

Le insegnanti di sezione coinvolgono i bambini nel magico mondo dei libri. Il percorso mira a suscitare nei bambini interesse per il libro e li aiuta a mantenere l'attenzione durante la lettura e ad apprezzare l'ascolto di una storia che li introduca in un mondo popolato di personaggi fantastici e magici, trasmettendo tuttavia contenuti legati alla propria esperienza emotiva ed affettiva.

7. PRE-GRAFISMO

L'attività svolta dalle insegnanti, è inserita all'interno della progettazione didattico-educativa del 3° anno. Vengono proposte strategie con l'obiettivo specifico di avviare ad una prima elaborazione di congetture e codici personali in ordine alla lingua scritta.

Per il raggiungimento di questo obiettivo i bambini devono dimostrare di aver acquisito le seguenti competenze:

- Controllo del segno grafico
- Distinguere i singoli suoni delle lettere
- Consolidare le abilità di lateralizzazione
- Affinare la coordinazione loculo manuale
- Orientarsi nello spazio grafico
- Comprendere la differenza tra il segno iconico e quello della scrittura convenzionale
- Unire il segno convenzionale numerico alla quantità

8. IRC

Viene realizzato dalle insegnanti di sezione con idoneità all'insegnamento IRC. Attraverso il racconto, i bambini vengono guidati alla scoperta dei momenti più salienti della vita di Gesù.

9. SARTORIA

Con l'aiuto di stoffe e materiali vari riciclati gli alunni saranno aiutati a creare vestiti dell'epoca greca.

10. EMOZIONI

Esplorare le emozioni dei personaggi per avvicinare i bambini ad una prima alfabetizzazione emotiva.

LABORATORI

I laboratori si svolgeranno nell'arco di tutto l'anno; si privilegerà l'organizzazione in piccolo gruppo e per fasce d'età.

LABORATORIO DI OMERO:

Per scoprire il piacere di narrare e ascoltare : lettura dei vari episodi dell'Odissea con l'utilizzo della tecnica del Kamishibay

LABORATORIO DI PENELOPE:

Per imparare a tessere relazioni con se stessi e con gli altri: giochi di conoscenza, di ruolo, di coppia, di gruppo

LABORATORIO DEI LOTOFAGI:

Per stimolare la memoria e il gusto: preparazione di biscotti, assaggi di alimenti (dolci/amari, salati/aspri), preparazione di dolci con l'utilizzo dei fiori.

LABORATORIO DI POLIFEMO:

Per esprimere la creatività e imparare a utilizzare ed affinare tutti i sensi: realizzazione di produzioni grafico-pittoriche, gioco del bambini nascosto, gioco dell'oggetto nascosto, contrasti luce/buio, sperimentazione di un percorso tattile-sensoriale

LABORATORIO DELLE MUSE:

Per esprimere il proprio vissuto mediante la danza, la musica e la gestualità: riproduzione di suoni e rumori con l'ausilio della voce e di semplici strumenti, giochi d'ascolto, ascolto e riproduzione del ritmo con il corpo

LABORATORIO DELLE SIRENE:

Per apprendere gli schemi motori di base: gioco di movimento senza l'utilizzo dell'udito, tiro della fune, palla prigioniera, gioco di pongo, creazione di nodi

LABORATORIO DI EOLO:

Per comprendere gli eventi atmosferici e il ciclo delle stagioni: giochi con il respiro, costruzione di aquiloni, giochi con bolle e palloncini, gara di barchette di carta e soffio sull'acqua

LABORATORIO DELLA MAGA CIRCE:

Per imparare a riconoscere, definire e gestire le emozioni: realizzazione di pozioni magiche con acqua colorata, profumi e schiuma, costruzione di filtri magici buoni e cattivi, emozioni e colori

LABORATORIO DI ARGO:

Per conoscere e riconoscere le caratteristiche di una persona e/o di un oggetto

SCUOLA DELL'INFANZIA COMUNALE PARITARIA
"S. M. GORETTI" LE FERRIERE LT
PROGETTAZIONE CURRICOLARE "ULISSE, L'EROE DI ITACA" A.S. 2018-2019

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Avvicinare i bambini al racconto omerico, sviluppando capacità di attenzione, ascolto e comprensione
- stimolare la capacità di fare domande e di esprimere opinioni, arricchendo il repertorio linguistico
- rafforzare l'immaginazione e la fantasia
- comprendere e condividere emozioni e saperle esprimere
- conquistare una equilibrata corretta identità rafforzando la fiducia in sé stessi e negli altri
- saper rielaborare verbalmente, graficamente e mediante la drammatizzazione la storia di Ulisse
- conoscere la propria storia personale e familiare
- sviluppare la percezione presa di coscienza globale del corpo
- saper conoscere il proprio corpo e le parti da cui è composto
- saper immedesimarsi in un personaggio
- saper collaborare con insegnanti e compagni per la realizzazione di un progetto comune attraverso comportamenti attivi, sociali e creativi
- sperimentare diverse tecniche grafico-pittoriche, manipolative e costruttive
- percepire il trascorrere del tempo su se stessi, sulle persone e sull'ambiente in generale
- riconoscere la ciclicità del tempo (stagioni, mese, giorno/notte, luce/buio)
- saper cogliere la successione temporale degli avvenimenti
- riflettere sul significato dell'amicizia e della solidarietà,
- comprendere e memorizzare poesie, filastrocche e canzoni
- sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine
- acquisire competenze attraverso la curiosità e la motivazione all'apprendimento
- sviluppare la capacità di osservazione dell'ambiente naturale
- educare alla tutela e al rispetto dell'ambiente
- formulare piani di azione, anticipazioni e ipotesi rispetto a fenomeni scientifici

METODOLOGIA DEL PROGETTO

"Le finalità della scuola devono essere definite a partire dalla persona che apprende (...)".
Ne consegue che lo studente è posto al centro dell'azione educativo – didattica e l'insegnante si pone come mediatore del processo di apprendimento.

Il metodo didattico di riferimento per la scuola dell'Infanzia è prevalentemente di tipo attivo, basato proprio sulla costruzione attiva del sapere, e deve essere congruente con le metodologie/strategie e tecniche.

Approccio ludico : nella scuola dell' Infanzia il gioco assume un ruolo di grande rilievo nei processi educativo - didattici. Si tratta di un'esperienza globale che investe le diverse sfere del bambino: cognitiva, emotiva, affettiva, creativa e interpersonale.

Il gioco come apprendimento significativo permette al soggetto protagonista attivo del processo di apprendimento, che si esprime attraverso la pratica delle sue molteplici varietà (gioco libero, di regole, strutturato, imitativo ecc...) e rappresenta un'attività altamente motivante che consente di imparare facendo.

Didattica laboratoriale : nel laboratorio l'apprendimento si esprime attraverso il fare e l'agire, in un processo di costruzione del sapere. Con il laboratorio, i bambini possono "imparare facendo".

Conversazione guidata : consiste nel porre ai bambini delle domande - stimolo su un certo argomento, allo scopo di cogliere conoscenze. In questo caso l'insegnante media – guida la risoluzione del problema.

Problem solving : prevede che l'apprendimento sia il risultato di un'attività di scoperta e di soluzione di problemi.

Role playing : gioco di ruolo : può essere usato per stimolare l'apprendimento attraverso l'imitazione, l'azione e l'osservazione del comportamento degli altri.

Brainstorming : letteralmente " tempesta di cervelli ". Esso consente ai bambini di esprimere liberamente i propri pensieri e le proprie idee in assenza di giudizio. Alla fine tutte le idee vengono raccolte e analizzate per giungere ad una soluzione.

Circle time : strategia efficace per sviluppare la comunicazione e sollecitare le relazioni interpersonali all'interno del gruppo classe.

Esso consente di instaurare un contatto oculare tra tutti i membri del gruppo classe e promuove la libera espressione di idee, opinioni, sentimenti, vissuti personali. Consente inoltre, di creare un clima di serenità e condivisione.

Tutoring : insegnamento reciproco tra gli alunni di cui uno si assume il ruolo di tutor e utilizza le proprie competenze ed abilità per insegnare ad un altro che apprende. In questo processo entrambi traggono dei vantaggi. Il tutor, può acquisire maggiore sicurezza ed autostima, nonché consolidare le sue conoscenze, l'altro può apprendere grazie al rapporto individuale e ripetuto con il pari.

Apprendimento in gruppi cooperativi o cooperative learning : richiede un'interdipendenza positiva e un' interazione costruttiva tra i bambini, che collaborano per perseguire un risultato a vantaggio di tutto il gruppo.

Nel rispetto delle modalità di apprendimento delle diverse fasce d'età si sceglie di strutturare l'itinerario metodologico come segue :

1. Motivazione iniziale : momento in cui si struttura la situazione esperienziale.
2. Rielaborazione personale.
3. Esperienza diretta : momento operativo in cui, i bambini provano diversi stili operativi
4. Sintesi culturale : momento conclusivo di rielaborazione collettiva dell'esperienza (drammatizzazione, elaborati grafico – pittorici individuali e/o cartelloni riassuntivi di gruppo).
5. Verifica intermedia e finale

SVOLGIMENTO ED ELABORATI

- ✦ Il progetto ha durata annuale
- ✦ Realizzazione di una cartina geografica per individuare i viaggi di Ulisse
- ✦ Realizzazione del vasellame greco con varie tecniche
- ✦ Realizzazione di maschere di carnevale dei personaggi dell'Odissea
- ✦ Realizzazione di vestiti d'epoca
- ✦ Realizzazione di varie armi d'epoca
- ✦ Realizzazione di piccole navi costruite con materiali riciclati
- ✦ Realizzazione in miniatura di un tempio greco e di un'isola
- ✦ Realizzazione di cartellonistica usando stoffa riciclata
- ✦ Le attività sono supportate da video, canzoni, filastrocche, immagini per consolidare le conoscenze;
- ✦ Sarà sempre privilegiato l'aspetto ludico: saranno proposti giochi di gruppo.

USCITE DIDATTICHE

La programmazione didattico-educativa viene integrata dalla visita a Biblioteche e Musei.

Viaggio in motonave a fine anno scolastico.

Settembre
Accoglienza

Ottobre
1. Chi è Ulisse?
2. Navigatore e guerriero

Novembre
3. Verso Itaca...

Dicembre
4. L'isola dei mangiatori di fiori

Giugno
La sintesi del viaggio

“ Ogni bambino è come un piccolo Ulisse: curioso, aperto alla conoscenza e alle sorprese che il mondo può riservargli, sicuro di superare qualsiasi difficoltà e coraggioso davanti al pericolo “.

Gennaio
5. Polifemo

Maggio
12. I Feaci
13. L'arrivo a Itaca

Aprile
10. Scilla e Cariddi
11. Calipso

Marzo
8. La maga Circe
9. Le Sirene

Febbraio
6. Eolo
7. Penelope

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

I seguenti obiettivi di apprendimento sono stati formulati in riferimento ai Traguardi per lo sviluppo delle competenze sanciti dalle Nuove indicazioni nazionali, tenendo presente il contesto socio culturale e le esigenze formative del bacino d'utenza in cui la scuola opera. Saranno perseguiti attraverso esperienze ed attività progettate nelle singole Unità di apprendimento ove si delineeranno le competenze attese in relazione alle diverse fasce d'età.

IL SE' E L'ALTRO

- Prendere consapevolezza della propria identità in rapporto agli altri e se stesso
- Conquistare una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni personali, all'ambiente, ai materiali
- Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti
- Stabilire relazioni positive con adulti e compagni
- Acquisire semplici norme di comportamento
- Sviluppare il senso di appartenenza a un gruppo e a una comunità
- Scoprire e rispettare le varie forme di diversità
- Partecipare attivamente a un progetto comune
- Conoscere in maniera più approfondita il proprio ambiente familiare, sociale e culturale
- Riflettere su temi esistenziali elaborando le risposte ricevute nella comunità di appartenenza

IL CORPO IN MOVIMENTO

- Sviluppare una motricità globale e coordinata
- Sviluppare la motricità delle diverse parti del corpo
- Conoscere lo schema corporeo
- Sviluppare la coordinazione oculo – manuale
- Comprendere storie, racconti, narrazioni
- Riferire semplici storie Organizzare lo spazio per le proprie esigenze di movimento
- Scoprire e usare la propria lateralità
- Muoversi nello spazio in base a suoni, rumori, musica

LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE

- Leggere le immagini
- Esplorare la realtà sonora
- Muoversi seguendo una semplice coreografia
- Conoscere, sperimentare e giocare con i materiali grafico - pittorici
- Associare i colori a vari elementi della realtà
- Manipolare materiali differenti per creare semplici oggetti
- Affinare le capacità percettive e manipolative
- Cantare in gruppo e da soli
- Usare varie tecniche espressive per produrre elaborati in modo libero e su consegna. 12

SCUOLA DELL'INFANZIA COMUNALE PARITARIA
"S. M. GORETTI" LE FERRIERE LT
PROGETTAZIONE CURRICOLARE "ULISSE, L'EROE DI ITACA" A.S. 2018-2019

I DISCORSI E LE PAROLE

- Ascoltare ascoltate
- Esprimere bisogni, sentimenti, pensieri
- Memorizzare e recitare filastrocche, poesie, canti
- Dialogare con adulti e coetanei per esprimere bisogni vissuti opinioni e conoscenze
- Arricchire il lessico e la strutturazione delle frasi

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Orientarsi e dominare lo spazio
- Riconoscere e descrivere le forme degli oggetti
- Operare con le quantità
- Riconoscere i numeri
- Comprendere la successione temporale
- Percepire e collegare gli eventi naturali alle stagioni
- Usare semplici linguaggi logici
- Raggruppare, confrontare, misurare
- Esplorare l'ambiente utilizzando i diversi canali sensoriali
- Individuare le caratteristiche percettive di un materiale: colore, forma, dimensioni
- Mettere in relazione, ordinare, fare corrispondenze
- Acquisire e conoscere il concetto di tempo ciclico

STRATEGIE METODOLOGICHE

A livello generale si cercherà di creare per quanto possibile:

- Un clima relazionale positivo in cui i bambini siano accettati con i loro problemi, le loro potenzialità e le loro carenze con lo scopo di sviluppare il senso di autostima e sicurezza in se stessi
- Un ambiente stimolante che miri ad attivare prima la curiosità e in seguito l'attenzione e l'interesse per gli argomenti trattati
- Una scuola del fare: organizzare le occasioni concrete per una varietà di attività pratiche, utilizzando tutti i mediatori didattici, in modo che i bambini imparino a porsi domande, osservare, formulare ipotesi, raccogliere dati, discutere in gruppo, collegare problemi e concetti

Nello specifico, secondo il tipo di attività, si adotteranno le seguenti strategie:

Conversazione guidata

Brainstorming

Circle time

Problem solving

Role playing

Modeling

Tutoring

Cooperative learning

INDICE DELLE UNITA' DI APPRENDIMENTO

TITOLO		PERIODO
UdAn.1	Evviva la scuola!	Settembre
UdAn.2	Voglio diventare un eroe	Ottobre/Novembre
UdAn.3	Non ho paura!	Dicembre/Gennaio
UdAn.4	Sono astuto	Febbraio/Marzo
UdAn.5	Sono coraggioso	Aprile/Maggio
UdAn.6	Finalmente a casa	Giugno

VERIFICA e VALUTAZIONE

La verifica sarà effettuata in itinere attraverso l'osservazione sistematica e schede operative relative alle tre fasce d'età.

Competenze attese (alunni di 3 anni)

<p>IL SE' E L'ALTRO</p>	<p>Controlla le emozioni relative al distacco dai familiari Effettua scelte sulla base delle proprie preferenze Accetta la condivisione di giochi e materiali Interagisce con adulti e coetanei Comprende la necessità di norme che regolano la vita di gruppo Riconosce la propria e l'altrui identità sessuale Fornisce il proprio aiuto se gli viene richiesto Esprime curiosità attraverso frequenti domande Riconosce e denomina i simboli relativi alle principali festività Riconosce e denomina le diverse emozioni Riproduce le emozioni attraverso la mimica Riconosce uguaglianze e differenze tra sé e gli altri Riferisce e denomina i componenti della sua famiglia Partecipa alle attività di gruppo</p>
<p>IL CORPO IN MOVIMENTO</p>	<p>Controlla gli schemi motori di base statici e dinamici Conosce e denomina le principali parti del corpo Sa dipingere/colorare entro spazi delimitati Traccia percorsi lineari e circolari Esegue movimenti in base a suoni e rumori Mostra una dominanza laterale ben definita</p>
<p>LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE</p>	<p>Percepisce e denomina i colori fondamentali Riconosce e riproduce suoni onomatopeici e versi degli animali Partecipa al canto corale Produce suoni utilizzando semplici strumenti Riproduce semplici ritmi Utilizza correttamente i principali strumenti di cancelleria Attribuisce significati ai propri elaborati grafici</p>
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>Esprime verbalmente i propri bisogni Ascolta e comprende semplici racconti Memorizza e ripete brevi filastrocche Memorizza nuove parole</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>Discrimina le percezioni sensoriali Riconosce e denomina le condizioni atmosferiche Comprende concetti temporali (giorno- notte /prima-dopo) Raggruppa oggetti uguali o dello stesso genere Distingue e valuta le dimensioni (grande-piccolo) Comprende ed opera secondo il concetto quantitativo: uno-tanti Percepisce e distingue le principali figure geometriche Accoppia oggetti secondo semplici relazioni</p>

Competenze attese (alunni di 4 anni)

<p>IL SE' E L'ALTRO</p>	<p>Riconosce e riferisce i suoi stati emotivi Effettua scelte sulla base delle proprie preferenze Partecipa alle attività di gruppo Interagisce con adulti e coetanei Conosce e rispetta le norme che regolano la vita di gruppo Sa riferire i principali propri dati anagrafici Offre spontaneamente il proprio aiuto Mostra curiosità e interesse su tematiche esistenziali Sa associare le emozioni alle situazioni determinanti Si relaziona con gli altri durante i giochi simbolici e cooperativi Riferisce e rappresenta, attraverso il disegno, la composizione del proprio nucleo familiare. Mostra rispetto verso forme di diversità</p>
<p>IL CORPO IN MOVIMENTO</p>	<p>Controlla gli schemi motori di base statici e dinamici Conosce il corpo e sa rappresentare la figura umana Memorizza ed esegue semplici coreografie Distingue e riproduce i diversi stati emotivi attraverso la mimica Sa orientarsi in spazi grafici E' cosciente della propria dominanza laterale</p>
<p>LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE</p>	<p>Associa i colori ai vari elementi della realtà Percepisce e denomina i colori fondamentali e derivati Associa i colori ai vari elementi della realtà Riconosce e riproduce suoni e rumori Completa sequenze ritmiche Intona melodie individualmente e in gruppo Si esprime attraverso diverse tecniche decorative Conosce ed utilizza semplici strumenti musicali Utilizza creativamente strumenti e materiali</p>
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>Ascolta, comprende e riferisce contenuti di narrazioni Memorizza e ripete filastrocche Verbalizza bisogni, vissuti e esperienze Memorizza ed usa correttamente nuove parole</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>Riconosce, denomina e rappresenta le condizioni atmosferiche Distingue e valuta le dimensioni (grande- medio -piccolo) Riconosce e denomina le principali figure geometriche Comprende i connettivi temporali Riordina immagini in sequenza Comprende ed opera secondo il concetto d insieme Stabilisce relazioni tra gli organi sensoriali e le percezioni Compie associazioni tra gli eventi e i simboli che li rappresentano Sa associare oggetti e immagini secondo legami logici</p>

Competenze attese (alunni di 5 anni)

<p>IL SE' E L'ALTRO</p>	<p>Riconosce e i suoi stati emotivi e ne riferisce i fattori determinanti Effettua scelte sapendole motivare Partecipa attivamente alla vita di sezione Interagisce con adulti e coetanei Conosce e rispetta le norme che regolano la vita di gruppo Sa autodescrivere fornendo dati anagrafici, fisici e caratteriali Si mostra rispettoso e disponibile nei confronti degli altri Elabora risposte personali e/o fantasiose a domande esistenziali Esprime rappresenta e drammatizza vissuti emotivo-affettivi Contribuisce attivamente alla vita di sezione Attribuisce significati a immagini simboliche Si mostra consapevole, sa rappresentare e riferire aspetti del proprio ambiente familiare sociale e culturale Sa accogliere la diversità come valore</p>
<p>IL CORPO IN MOVIMENTO</p>	<p>Esegue percorsi integrando gli schemi motori statici e dinamici Esegue l'autoritratto con la presenza di particolari verosimili Coordina i propri movimenti nell'ambito di coreografie di gruppo Esegue grafismi Distingue destra e sinistra in relazione al proprio corpo</p>
<p>LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE</p>	<p>Conosce l'origine dei colori derivati Sa usare i colori in modo sia realistico che fantasioso Sa distinguere tra suoni e rumori naturali e artificiali Intona melodie individualmente in coro e su basi musicali Conosce e sa applicare varie tecniche decorative Riproduce e inventa strutture ritmiche Sa utilizzare strumenti seguendo il ritmo su basi musicali Si esprime creativamente secondo le proprie attitudini</p>
<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>Memorizza e ripete filastrocche Ascolta, comprende e rielabora narrazioni Dialoga esprimendo bisogni, opinioni e riferendo episodi Assimila e generalizza i nuovi termini memorizzati Rielabora un racconto in chiave emozionale</p>
<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>Conta e riconosce i simboli numerici Conosce le principali caratteristiche delle stagioni Esegue seriazioni e le riproduce graficamente Riconosce denomina e rappresenta le principali figure geometriche Sa ricostruire storie in ordine cronologico Confronta e stabilisce relazioni tra insiemi Conosce gli organi di senso e le loro funzionalità Individua relazioni logiche tra oggetti, eventi, o immagini che li rappresentano Esegue confronti, valutazioni e misurazioni</p>

UNITA' DI APPRENDIMENTO Nr 1	TITOLO: "EVVIVA LA SCUOLA"	
CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - Linguaggi, creatività, espressioni - I discorsi e le parole - La conoscenza del mondo 	OBIETTIVI FORMATIVI: <ul style="list-style-type: none"> - Accogliere gradualmente i bambini più piccoli - Accogliere i bambini di 4-5 anni - Giocare per conoscersi - Raccontare storie a tema sull'amicizia, sull'accoglienza, sull'accettazione della diversità - Esplorare l'ambiente-scuola - Esplorare materiali e strumenti in modo creativo - Sviluppare il senso dell'identità personale - Seguire semplici regole di comportamento - Esprimersi attraverso il disegno e la pittura ed altre attività manipolative - Esprimersi e comunicare con gli altri attraverso il linguaggio verbale - Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine - Orientarsi nell'organizzazione cronologica della giornata scolastica - Apprendere le regole di buona educazione e di quelle specifiche della scuola 	ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> - Festa di accoglienza - Giochi per favorire la conoscenza reciproca - Attività all'aperto giochi motori - Esplorazione dell'ambiente scolastico - Giochi per conoscere le regole - Filastrocche e canti - Lettura di racconti vari - Semplici attività manuali, grafico-pittoriche
TEMPI DI REALIZZAZIONE: settembre UTENZA: Bambini dai 3 ai 5 anni	MATERIALE: libri di storie, fiabe, favole e racconti, marionette, teatrino, dvd, cd, cartoncini, colla, forbici, fogli da disegno, colori, album collage, das, acquerelli, colori a cera, tempere, colori a dita, pongo, spugne, tappi di sughero, lana, legno, stoffe, conchiglie, sabbia, cartone, legnetti, bambù.	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none"> - Si inserisce gradualmente - Si reinserisce nel gruppo scolastico - Gioca per conoscere i compagni - Ascolta e comprende storie a tema - Esplora l'ambiente-scuola - Si esprime attraverso il disegno e la pittura ed altre attività manipolative - Esplora materiali e strumenti in modo creativo - Si esprimee comunica con gli altri attraverso il linguaggio verbale - Sviluppa la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine - Si orienta nell'organizzazione cronologica della giornata scolastica - Apprende le regole di buona educazione e di quelle specifiche della scuola

UNITA' DI APPRENDIMENTO Nr 2	TITOLO: "Voglio diventare un eroe" 1. Chi è Ulisse? 2. Navigatore e Guerriero. 3. Verso Itaca...	
<p>CAMPI DI ESPERIENZA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - Linguaggi, creatività, espressioni - I discorsi e le parole - La conoscenza del mondo 	<p>OBIETTIVI FORMATIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conoscere il poema omerico:L'Odissea -Conoscere i protagonisti dell'Odissea -Spingere i bambini verso miti e personaggi immortali ed affascinanti. -Consolidare la conoscenza della mitologia con schede fotocopiable. - Conoscere la storia degli antichi Greci -Sperimentare il piacere di leggere, narrare e ascoltare. -Sviluppare interesse per l'ascolto della musica. Imparare a comprendere e rielaborare in diversi modi un testo narrativo. -Sviluppare ed esercitare l'immaginazione e la fantasia. -Conoscere le radici della nostra tradizione -Sapere di avere una storia personale e familiare. -Conoscere le tradizioni della famiglia, della comunità e metterle a confronto con altre. -Riflettere, confrontare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini -Cominciare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. -Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti. -Rappresentare il corpo fermo e in movimento. -Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. - Utilizzare materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. -Ascoltare e memorizzare canti, poesie e filastrocche. -Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio. -Seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali 	<p>ATTIVITA':</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ascolto del racconto dell'Odissea con immagini e con la tecnica del Kamishibay - Creazione di una mappa del mar Mediterraneo per segnalare i viaggi di Ulisse - Cartellonistica sulla casa di Ulisse e la propria casa - Creazione di un semplice calendario atmosferico per le registrazioni giornalieri. - Osservazioni quotidiane del cielo, di breve durata, per far emergere le trasformazioni. - Creazione delle carte delle emozioni - Costruzione della flotta di Ulisse - Costruzione del Cavallo di Troia - Imparare semplici poesie e canzoncine a tema - Realizzazione di cartamodelli dei protagonisti dell'Odissea - Schede fotocopiable da colorare sui personaggi dell'Odissea - Attività di approfondimento sulla navigazione - Attività di approfondimento sulla bufera - Realizzazione di cartelloni mediante l'utilizzo di tecniche grafico-pittoriche e plastico-manipolative varie - Riproduzione del vasellame greco - Giochi guidati - Laboratori creativi di gruppo: sartoriali, pittorici, artistici, culinari, teatrali, musicali.
<p>TEMPI DI REALIZZAZIONE: ottobre / novembre</p> <p>UTENZA: Bambini dai 3 ai 5 anni</p>	<p>MATERIALE: libri di storie, fiabe, favole e racconti, marionette, teatrino, cd, dvd cartoncini, colla, forbici, fogli da disegno, colori, album collage, das, acquerelli, colori a cera, tempera, colori a dita, pongo, spugne, tappi di sughero, lana, legno, stoffe, conchiglie, sabbia, cartone, legnetti, bambù.</p>	<p>TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Conosce il poema omerico:L'Odissea -Conosce i protagonisti dell'Odissea -I bambini sono spinti verso miti e personaggi immortali e affascinanti -Consolida la conoscenza della mitologia con schede fotocopiable. - Conosce la storia degli antichi Greci -Sperimenta il piacere di leggere, narrare e ascoltare. -Sviluppa interesse per l'ascolto della musica. -Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. -Sa di avere una storia personale e familiare, -Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini -Comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. -Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti -Rappresenta il corpo fermo e in movimento. -Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; - Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; -Ascolta e memorizza canti, poesie e filastrocche. -Approfondisce la conoscenza delle stagioni attraverso i miti -Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio -Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali

UNITA' DI APPRENDIMENTO Nr 3		TITOLO: "Non ho paura!" 4.L'isola dei mangiatori di fiori, 5.Polifemo
CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - Linguaggi, creatività, espressioni - I discorsi e le parole - La conoscenza del mondo 	OBIETTIVI FORMATIVI: <ul style="list-style-type: none"> -Imparare a comprendere e rielaborare in diversi modi un testo narrativo -Sviluppare ed esercitare l'immaginazione e la fantasia -Arricchire il lessico -Apprezzare figure mitologiche che presentano particolari connotazioni psicologiche:astuzia, ingegno,coraggio etc. -Superare resistenze e paure attraverso il gioco drammatico. -Riflettere sulla paura dell'abbandono -Analizzare i temperamenti di dèi ed eroi, e metterli in relazione al proprio carattere -Comprendere la differenza tra mito, fiaba, favola -Ascoltare le storie sui miti e provare a raccontarle -Approfondire la conoscenza delle stagioni attraverso i miti -Sviluppare la propria sensorialità nella preparazione di ricette - Sperimentare con i prodotti della natura -Approfondire la conoscenza dei fiori -Valorizzare la musica e l'arte a partire dall'antica Grecia -Osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. - Conoscere aspetti dell'inverno - Comunicare, esprimere emozioni e raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. -Saper esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale utilizzato in differenti situazioni comunicative -Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia -Conoscere il valore del Natale e le sue tradizioni -Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. 	ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazione grafico-pittorica dei racconti dell'Odissea - Realizzazione di cartelloni sui personaggi dell'Odissea - Costruzione della grotta di Polifemo - Realizzazione di cartamodelli dei protagonisti dell'Odissea - Schede fotocopiable da colorare sui personaggi dell'Odissea - Imparare canti, poesie, filastrocche a tema - Schede fotocopiable a tema - Giochi guidati - Il ritratto delle emozioni : ricerca sulle espressioni facciali relative ai diversi stadi d'animo. - Laboratorio dell'affetto: esprimere e superare le proprie paure - Laboratorio del gusto: realizziamo lo yogurt e conosciamo il processo di trasformazione. - Realizzazione di ricette con fiori commestibili - Realizzazione di bevande con l'uso dei fiori - Laboratori creativi di gruppo: sartoriali, pittorici, artistici, culinari, teatrali,musicali - Concerto natalizio
TEMPI DI REALIZZAZIONE: dicembre / gennaio UTENZA: Bambini dai 3 ai 5 anni	MATERIALE: libri di storie, fiabe, favole e racconti, marionette, teatrino,cd e dvd, cartoncini, colla, forbici, fogli da disegno, colori, album collage, das, acquerelli, colori a cera, tempere, colori a dita, pongo, spugne, tappi di sughero, lana, legno, stoffe, conchiglie, sabbia, cartone, legnetti, bambù.	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none"> -Impara a comprendere e rielaborare in diversi modi un testo narrativo -Sviluppa ed esercita l'immaginazione e la fantasia -Arricchisce il lessico -Apprezza figure mitologiche che presentano particolari connotazioni psicologiche:astuzia, ingegno,coraggio etc. -Supera resistenze e paure attraverso il gioco drammatico. -Riflette sulla paura dell'abbandono -Analizza i temperamenti di dèi ed eroi, e li mette in relazione al proprio carattere -Comprende la differenza tra mito, fiaba, favola -Ascolta le storie sui miti e prova a raccontarle -Approfondisce la conoscenza delle stagioni attraverso i miti -Sviluppa la propria sensorialità nella preparazione di ricette - Sperimenta con i prodotti della natura -Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. - Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. -Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative -Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia -Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

UNITA' DI APPRENDIMENTO Nr 4	TITOLO: "Sono astuto" 6.Eolo, 7.Penelope, 8. La Maga Circe, 9.Le sirene	
CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - Linguaggi, creatività, espressioni - I discorsi e le parole - La conoscenza del mondo 	OBIETTIVI FORMATIVI: <ul style="list-style-type: none"> - Conoscere i protagonisti dell'Odissea - Spingere i bambini verso miti e personaggi immortali e affascinanti - Conoscere la storia degli antichi Greci - Consolidare la conoscenza della mitologia con schede fotocopiable - Conoscere l'ambiente mare, i suoi abitanti e i suoi fenomeni - Conoscere l'ambiente isola - Distinguere l'isola dalla terra ferma - Conoscere il vento come fenomeno atmosferico, come viene utilizzato oggi, quando diventa pericoloso - Confrontare creature del mito e creature reali - Valorizzare S. Valentino quale festa dell'amore e dell'affetto reciproco - Vivere il carnevale con il giusto spirito di allegria e di festa. - Valorizzare la figura del papà - Sviluppare la motricità fine - Sviluppare le capacità manipolative e la fantasia - Sviluppare la creatività col disegno e altre tecniche - Creare con l'argilla, das e creta - Conoscere gli aspetti della primavera - Esplorare nuovi materiali - Conoscere le api e il miele - Effettuare nuove degustazioni - Approfondire la conoscenza di lettere e numeri - Costruire strumenti musicali di vario genere 	ATTIVITÀ: <ul style="list-style-type: none"> - Rappresentazione grafico-pittorica dei racconti dell'Odissea - Realizzazione di cartelloni sui personaggi dell'Odissea - Imparare canti, poesie e filastrocche a tema - Costruzione della rosa dei venti - Giochi individuali e di gruppo - Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative - Schede fotocopiable a tema - Ascolto di racconti e di storie miti e fiabe a tema - Attività di approfondimento sul vento - Attività di approfondimento sul mare - Attività di approfondimento sull'isola - Costruzione dell'isola(plastico) - Canti, filastrocche e poesie a tema - Attività grafico-pittoriche a tema - Riproduzione del vasellame greco - Realizzare il libro dell'Odissea - Laboratorio dell'affetto: esprimere l'amore con gesti, parole e manufatti - Laboratori creativi di gruppo: sartoriali, pittorici, artistici, culinari, teatrali, musicali
TEMPI DI REALIZZAZIONE: febbraio / marzo UTENZA: Bambini dai 3 ai 5 anni	MATERIALE: libri di storie, fiabe, favole e racconti, marionette, teatrino, cd, dvd cartoncini, colla, forbici, fogli da disegno, colori, album collage, das, acquerelli, colori a cera, tempere, colori a dita, pongo, spugne, tappi di sughero, lana, legno, stoffe, conchiglie, sabbia, cartone, legnetti, bambù.	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none"> - Conosce i protagonisti dell'Odissea - Viene spinto verso miti e personaggi immortali e affascinanti - Conosce la storia degli antichi Greci - Consolida la conoscenza della mitologia con schede fotocopiable - Conosce l'ambiente mare, i suoi abitanti e i suoi fenomeni - Conosce l'ambiente isola - Distingue l'isola dalla terra ferma - Conosce il vento come fenomeno atmosferico, come viene utilizzato oggi, quando diventa pericoloso - Confronta creature del mito e creature reali - Valorizza S. Valentino quale festa dell'amore e dell'affetto reciproco - Vive il carnevale con il giusto spirito di allegria e di festa. - Valorizza la figura del papà - Sviluppa la motricità fine - Sviluppa le capacità manipolative e la fantasia - Sviluppa la creatività col disegno e altre tecniche - Crea con l'argilla, das e creta - Conosce gli aspetti della primavera - Esplora nuovi materiali - Conosce le api e il miele - Effettua nuove degustazioni - Approfondisce la conoscenza di lettere e numeri - Costruisce strumenti musicali di vario genere

UNITA' DI APPRENDIMENTO Nr 5	TITOLO: "Sono coraggioso" 10. Scilla e Cariddi, 11. Calipso, 12. I Feaci, 13. L'arrivo a Itaca.	
CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - Linguaggi, creatività, espressioni - I discorsi e le parole - La conoscenza del mondo 	OBIETTIVI FORMATIVI: <ul style="list-style-type: none"> - Consolidare la conoscenza della storia di Ulisse - Rielaborare l'Odissea rappresentandola con il disegno - Lavorare in gruppo e da soli - Ascoltare e comprendere storie, racconti, fiabe - Sviluppare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine - Imparare canzoni e filastrocche a tema - Arricchire e precisare il proprio lessico in relazione al progetto - Conoscere alcuni Dei greci - Analizzare il temperamento di dèi ed eroi col proprio carattere - Approfondire la conoscenza di antichi strumenti musicali - Costruire strumenti musicali di vario genere - Impersonare ruoli per drammatizzare i copioni - Coordinarsi con i compagni nelle coreografie e nei movimenti scenici - Esprimersi attraverso il linguaggio teatrale e i travestimenti - Interiorizzare il messaggio di pace della Pasqua - Condividere sensazioni ed emozioni legate alla Pasqua - Conoscere le tradizioni della Pasqua - Valorizzare la figura della mamma - 	ATTIVITÀ: <ul style="list-style-type: none"> - Cartellone sulla storia di Ulisse - Costruzione di Itaca - Muoversi con destrezza nei giochi individuali e di gruppo - Confrontarsi e discutere con adulti e coetanei - Esprimersi attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative - Schede fotocopiable a tema - Ascolto di racconti e di fiabe a tema - Attività di approfondimento sugli dèi dell'Olimpo - Canti, filastrocche e poesie a tema - Attività grafico-pittoriche a tema - Riproduzione del vasellame greco - Realizzare il libro dell'Odissea - Laboratorio dell'affetto: esprimere la rabbia (il pentolone della rabbia) - Laboratori creativi di gruppo: sartoriali, pittorici, artistici, culinari, teatrali, musicali
TEMPI DI REALIZZAZIONE: aprire /maggio UTENZA: Bambini dai 3 ai 5 anni	MATERIALE: libri di storie, fiabe, favole e racconti, marionette, teatrino, audiocassette, dvd cartoncini, colla, forbici, fogli da disegno, colori, album collage, das, acquerelli, colori a cera, tempere, colori a dita, cd, pongo, spugne, tappi di sughero, lana, legno, stoffe, conchiglie, sabbia, cartone, legnetti, bambù. TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none"> - Consolida la conoscenza della storia di Ulisse - Rielabora l'Odissea rappresentandola con il disegno - Lavora in gruppo e da solo - Ascolta e comprende storie, racconti, fiabe - Sviluppa la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine - Impara canzoni e filastrocche a tema - Arricchisce e precisa il proprio lessico in relazione al progetto - Conosce alcuni Dei greci - Analizza il temperamento di dèi ed eroi col proprio carattere - Approfondisce la conoscenza di antichi strumenti musicali - Costruisce strumenti musicali di vario genere - Impersona ruoli per drammatizzare i copioni - Si coordina con i compagni nelle coreografie e nei movimenti scenici - Si esprime attraverso il linguaggio teatrale e i travestimenti - Interiorizza il messaggio di pace della Pasqua - Condivide sensazioni ed emozioni legate alla Pasqua - Conosce le tradizioni della Pasqua - Valorizza la figura della mamma 	

UNITA' DI APPRENDIMENTO Nr 6		TITOLO: "Finalmente a casa!" La sintesi del viaggio
CAMPI DI ESPERIENZA: <ul style="list-style-type: none"> - Il sé e l'altro - Il corpo e il movimento - Linguaggi, creatività, espressioni - I discorsi e le parole - La conoscenza del mondo 	OBIETTIVI FORMATIVI: <ul style="list-style-type: none"> - Valorizzare la parola e la narrazione orale - Ascoltare la storia di Ulisse e provare a raccontarla - Arricchire il lessico - Rafforzare la propria identità ed esprimere emozioni - Interiorizzare il significato delle principali feste dell'anno e sviluppare l'affettività - Maturare sentimenti positivi verso la scuola e le insegnanti - Impersonare ruoli per drammatizzare un copione - Imparare a coordinare movimenti - Sviluppare la motricità globale, drammatizzando un copione - Ascoltare e memorizzare canzoni - Sviluppare la fantasia 	ATTIVITA': <ul style="list-style-type: none"> - Allestimento della mostra di fine anno dell'Odissea - Mini-olimpiadi - Drammatizzazione - Gita in barca
TEMPI DI REALIZZAZIONE: giugno UTENZA: Bambini dai 3 ai 5 anni	MATERIALE: libri di storie, fiabe, favole e racconti, marionette, teatrino, dvd, cd cartoncini, colla, forbici, fogli da disegno, colori, album collage, das, acquerelli, colori a cera, tempere, colori a dita, pongo, spugne, tappi di sughero, lana, legno, stoffe, conchiglie, sabbia, cartone, legnetti, bambù.	TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE: <ul style="list-style-type: none"> - Valorizza la parola e la narrazione orale - Ascolta la storia di Ulisse e prova a raccontarla - Arricchisce il lessico - Rafforza la propria identità ed esprime emozioni - Interiorizza il significato delle principali feste dell'anno e sviluppa l'affettività - Matura sentimenti positivi verso la scuola e le insegnanti - Impersona ruoli per drammatizzare un copione - Impara a coordinare movimenti - Sviluppa la motricità globale, drammatizzando un copione - Ascolta e memorizzare canzoni - Sviluppa la fantasia

