

CON IL NASO.....ALL’ INSU’						
Progetto educativo Obiettivi di apprendimento ipotizzati per bambini di 5 anni						
CAMPI D’ESPERIENZA	SETTEMBRE	OTTOBRE- NOVEMBRE	DICEMBRE-GENNAIO	FEBBRAIO-MARZO	APRILE-MAGGIO	GIUGNO
IL SE’ E L’ALTRO	➤ Assumere nuovi ruoli ➤ Elaborare forme di partecipazione alle attività	➤ Partecipare ad attività utili al gruppo. ➤ Conoscere elementi culturali del proprio territorio. ➤ Rievocare azioni, contesti, persone con cui si ha un legame.	➤ Ricostruire la propria storia ➤ Confrontare le diverse storie ed esperienze personali.	➤ Organizzare l’esperienza in sequenze condivise ➤ Esplicitare modi per superare i conflitti ➤ Formalizzare le regole dei giochi inventati.	➤ Inventare un dialogo ➤ Collegare elementi del contesto al proprio comportamento ➤ Recuperare valori condivisi per regolare il proprio comportamento	➤ Assumere incarichi e regole di comportamento
IL CORPO E IL MOVIMENTO	➤ Narrare di sé con il corpo e la parola. ➤ Sviluppare interesse per la storia degli altri.	➤ Comunicare con il corpo le proprie emozioni. ➤ Incontrare gli altri attraverso il libero movimento.	➤ Sperimentare nuove possibilità comunicative con una pluralità di linguaggi. ➤ Narrare storie inventate attraverso il corpo.	➤ Costruire relazioni positive con i pari ➤ Potenziare la motricità fine della mano.	➤ Condividere esperienze attraverso il contatto corporeo ➤ Sperimentare la forza comunicativo-espressiva del movimento	➤ Provare piacere nell’esplorazione diretta dell’ambiente ➤ Comprendere le potenzialità conoscitive del corpo finalizzate alla trasformazione dello spazio
IMMAGINI, SUONI, COLORI	➤ Inventare simboli per identificarsi ➤ Consolidare rapporti di amicizia e di collaborazione.	➤ Inventare e usare simboli grafici o cromatici per rappresentare contesti emotivi e di gioco. ➤ Esercitare l’accuratezza per gli accostamenti cromatici.	➤ Seguire un modello da realizzare secondo modalità e tecnica proposte. ➤ Utilizzare i linguaggi espressivi per narrare una storia.	➤ Discriminare gli stati emotivi per rappresentarli con il linguaggio figurativo ➤ Impegnarsi progressivamente per portare a termine le consegne differite nel tempo ➤ Riprodurre creativamente simboli pasquali scegliendo materiali idonei.	➤ Sperimentare tecniche di coloritura digitale seguendo istruzioni iconiche ➤ Rappresentare sequenze di movimenti della figura umana	➤ Collaborare nella progettazione e riproduzione di un oggetto
I DISCORSI E LE PAROLE	➤ Raccontare esperienze vissute in modo comprensibile rispettando l’ordine temporale.	➤ Individuare il suono iniziale e finale del proprio nome. ➤ Riconoscere la sillaba iniziale di parole diverse. ➤ Ascoltare testi di vario genere, cogliendone le differenze. ➤ Capire come è fatto un libro.	➤ Riferire e verbalizzare i propri stati d’animo usando un lessico adeguato ➤ Partecipare al dialogo esprimendo idee e ipotesi ➤ Formulare frasi corrette dal punto di vista semantico e sintattico.	➤ Manipolare storie ➤ Sperimentare l’uso di termini linguistici diversi da quelli della propria lingua	➤ Familiarità con la lingua scritta ➤ Compiere classificazioni di parole su base semantica ➤ Ampliare la produzione lessicale	➤ Ricordare ed elaborare le esperienze fatte ➤ Confrontare impressioni e aspettative
LA CONOSCENZA DEL MONDO	➤ Scoprire la funzione delle piante ➤ Partecipare ad un progetto comune ➤ Registrare dati e metterli a confronto	➤ Individuare e utilizzare strumenti per la registrazione delle conoscenze ➤ Raggruppare per contare ➤ Individuare attributi comuni per costruire insiemi.	➤ Tracciare relazioni ➤ Individuare corrispondenze numeriche ➤ Usare gli indicatori primo-ultimo ➤ Cogliere la ciclicità degli eventi ➤ Individuare insiemi equipotenti	➤ Individuare raggruppamenti equipotenti ➤ Riconoscere caratteristiche fisiche degli oggetti ➤ Usare simboli per tracciare percorsi ➤ Formalizzare graficamente le conoscenze	➤ Classificare in base a 2 attributi ➤ Associare quantità-simbolo numerico ➤ Cogliere i risultati di una sperimentazione ➤ Formulare ipotesi e riflessioni	➤ Ordinare in ordine crescente e decrescente ➤ Utilizzare simboli numerici per registrare