

**SCUOLA DELL' INFANZIA
"IL PICCOLO PRINCIPE"
CALCARA**



**PROGRAMMAZIONE DIDATTICA
ANNO SCOLASTICO 2009/10**

FUOCO-TERRA-ARIA-ACQUA

PRESENTAZIONE

LA PROGRAMMAZIONE DI QUEST' ANNO SCOLASTICO VUOLE PROPORRE AI BAMBINI UN PERCORSO DI EDUCAZIONE SCIENTIFICA. IN QUESTA FASCIA DI ETA' IL BAMBINO VIVE IMMERSO NEL MONDO DELLA NATURA, MA HA BISOGNO DI ESSERE CONDOTTO PER MANO PER OSSERVARE, ANALIZZARE E COMPRENDERE TUTTO CIO' CHE LO CIRCONDA. A QUESTO PROPOSITO ABBIAMO PENSATO DI SVILUPPARE LA PROGRAMMAZIONE ANALIZZANDO I QUATTRO ELEMENTI: FUOCO-TERRA-ARIA-ACQUA CI FARANNO DA GUIDA IN QUESTO MERAVIGLIOSO PERCORSO ALCUNI PERSONAGGI FANTASTICI: " FATA NUVOLINA" " FATA GOCCIOLINA" " FATA PRATOLINA" "FOLLETTO FIAMMETTO".

LA TERRA:

E' RICCA DI FASCINO E CONCRETEZZA E SAPRA' OFFRIRE SPUNTI CONOSCITIVI E DI SCOPERTA CHE IL BAMBINO POTRA' OSSERVARE NELLA REALTA'

L' ACQUA:

OFFRE AL BAMBINO SPUNTI PER SODDISFARE IL SUO DESIDERIO DI MANIPOLAZIONE, OFFRENDO SVARIATE POSSIBILITA' DI GIOCO CHE LO AIUTANO A CAPIRE E COMPRENDERE

L' ARIA:

NON E' SUBITO PERCEPITA DAL BAMBINO, MA SARA' COMPITO DELLA SCUOLA CONDURRE A TALE CONOSCENZA ATTRAVERSO STRUMENTI DI OSSERVAZIONE DIRETTA E DI ESPERIENZA DELLA SUA ESISTENZA.

IL FUOCO:

L' ATTIVITA' DELLA SCOPERTA DEL FUOCO, IMPEGNERA' L' INSEGNANTE NEL CONDURRE IL BAMBINO ALLA CONOSCENZA DI UN MONDO AFFASCINANTE, MA ANCHE PIENO DI MISTERI E DI PAURE.





Obiettivi di apprendimento

4 anni

Il sé e l'altro

- ***sviluppare la capacità di lavorare in gruppo***
- ***riconoscere i propri errori ed essere disponibili***
- ***rispettare le regole di un gioco***
- ***rispettare gli altri***

Il corpo in movimento

- ***coordinare i movimenti globali del corpo nei giochi ed imitazione di eventi***
- ***sviluppare il coordinamento occhio- manuale***
- ***rielaborare esperienze vissute attraverso giochi di drammatizzazione***

Linguaggi, creatività, espressione

- ***usare diverse tecniche espressive- comunicative***
- ***sperimentare varie trasformazioni e rappresentarle graficamente con il disegno***

- *leggere e rappresentare immagini*
- *rappresentare graficamente un fenomeno o una scoperta*
- *affinare le capacità rappresentative e creative attraverso il disegno, la pittura, il collage ed il modellare con una varietà di strumenti e materiali*

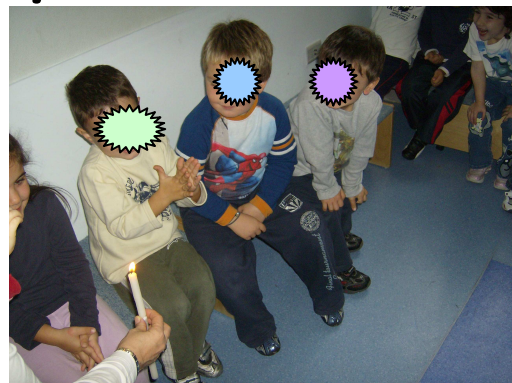
7 discorsi e le parole

- *imparare ad argomentare e discutere in modo costruttivo*
- *saper comunicare le proprie esperienze*
- *porsi domande sui fenomeni naturali*
- *verbalizzare una esperienza fatta*
- *leggere e commentare immagini*
- *ascoltare racconti inerenti i quattro elementi*
- *saper comunicare agli altri tramite la drammatizzazione*
- *memorizzare poesie e canzoni*
- *saper parlare, descrivere, raccontare semplici storie inerenti i quattro elementi*

La conoscenza del mondo

- ***Osservare con curiosità situazioni ed eventi***
- ***conoscere gli elementi fondamentali della natura: fuoco- aria- terra- acqua***
- ***saper conoscere l' importanza e le funzioni dei quattro elementi per la vita degli uomini e delle piante.***
- ***scoprire l' elemento "Acqua": caratteristiche e proprietà***
- ***conoscere gli stadi dell' acqua (liquido, solido, vapore)***
- ***effettuare mescolanze con acqua ed altre sostanze***
- ***scoprire l' elemento "Aria": caratteristiche e proprietà***
- ***scoprire l' elemento "Terra": caratteristiche e proprietà***
- ***conoscere la terra come un elemento necessario al nutrimento delle piante***
- ***effettuare mescolanze con vari tipi di terra ed acqua***

- ***affinare le esperienze percettive rispetto alle caratteristiche degli elementi***
- ***apprezzare e rispettare gli ambienti naturali ed impegnarsi con piccoli gesti per la loro salvaguardia***
- ***sperimentare la semina***
- ***scoprire l' elemento "Fuoco": caratteristiche e proprietà***
- ***conoscere la storia del fuoco***



Attività 4 anni

- ***conversazione relativa alla realtà circostante***
- ***giochi ed esperienze per scoprire la terra con i sensi ed attività di semina***
- ***visita a una fattoria per conoscere la terra e cosa produce***
- ***racconto fantastico sui Magnifici 4: fata pratolina, fata gocciolina, fata nuvolina e folletto fiammetto***

- ***Pittura dei personaggi: i 4 elementi***
- ***sperimentare i vari stati dell' acqua (liquida, solida, vapore)***
- ***sperimentare che cambiando il recipiente l' acqua cambia forma***
- ***coloriamo l' acqua con diverse sostanze***
- ***storia del ciclo dell' acqua***
- ***visita al laboratorio Re Mida***
- ***drammatizzazione della storia***
- ***ricostruzione in sequenze di una storia inerente gli elementi analizzati***
- ***costruzione di un plastico***
- ***il fuoco serve per cuocere i cibi (facciamo le caldarroste)***
- ***i colori del fuoco***



- ***scopriamo i mestieri legati al fuoco***
- ***visita alla caserma dei pompieri***
- ***il fuoco nel cielo: il sole enorme palla di fuoco. Il sole illumina***

- giochi in aria
- gonfiamo i palloncini facendoli volare in aria
- facciamo le bolle di sapone
- costruzione di giocattoli che volano (aquilone, girandola ecc.)
- che cosa si muove con il vento.....conversazione guidata



Obiettivi e attività - 3 anni

Terra

il sé e l' altro

- **rispettare le regole di un gioco**
- **cogliere le trasformazioni naturali**

il corpo in movimento

- **sviluppare il coordinamento
oculo - manuale**

- **coordinare i movimenti globali del corpo nei giochi ed imitazioni di eventi**

linguaggi – creatività – espressione

- **lavorare con gli elementi e vari materiali per sviluppare la manualità**
- **usare diverse tecniche espressive, comunicative**

i discorsi e le parole

- **ascoltare racconti inerenti i quattro elementi**
- **memorizzare poesie e canzoni**
- **porre domande sui fenomeni naturali**

la conoscenza del mondo

- **conoscere l'importanza e le funzioni dei quattro elementi per la vita degli uomini, degli animali e delle piante**
- **conoscere le caratteristiche della terra**
- **operare classificazioni tra oggetti**

- **effettuare mescolanze con vari tipi di oggetti**

Aria

il sé e l' altro

- **sviluppare capacità di lavorare in gruppo**
- **rispettare le regole di un gioco**

il corpo in movimento

- **comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente**
- **favorire la crescita individuale attraverso la collaborazione e la condivisione di un' esperienza**

linguaggi – creatività – espressione

- **usare tecniche espressive e comunicative**
- **incentivare l' attività fantastica**
- **comprendere l' importanza dell' elemento aria**

- **sviluppare la creatività**

i discorsi e le parole

- **saper comunicare le proprie esperienze**
- **verbalizzare una esperienza fatta**
- **ascoltare racconti sull' elemento aria**

la conoscenza del mondo

- **conoscere le caratteristiche dell' aria**
- **scoprire la percezione dell' aria sulla pelle**
- **percepire il suono dell' aria quando passa**

Acqua

Il sé e l' altro

- **capacità di muoversi nell' ambiente con autonomia e rispetto reciproco**
- **scoprire le meraviglie dell' acqua: fiume, mare e lago**

il corpo in movimento

- **prendere coscienza delle parti del corpo a contatto con l' acqua**
- **prendere coscienza del piacere provato nel giocare con l' acqua**
- **esercitare la motricità fine**
- **vivere una esperienza piacevole e socializzante**

linguaggi – creatività – espressione

- **stimolare all' osservazione**
- **educare al rispetto delle fondamentali regole igieniche**
- **capacità di riprodurre graficamente alcuni aspetti osservati**

i discorsi e le parole

- **raccontare, ascoltare e comprendere le narrazioni inerenti l' acqua**

- **capacità di conoscere l'importanza dell'acqua per la vita degli uomini, delle piante, degli animali**

la conoscenza del mondo

- **educazione ambientale**

fuoco

Il sé e l'altro

- **capacità di esorcizzare le paure**
- **saper partecipare alle attività proposte dai compagni**

Il corpo in movimento

- **conoscere l'importanza del proprio corpo**
- **individuare i movimenti del fuoco imitandoli con il corpo**

linguaggi. creatività. espressione

- **riconoscere e discriminare il colore**
- **portare a termine una semplice attività rispettando le consegne stabilite**
- **capacità di adoperare tecniche diverse**

i discorsi e le parole

- **cogliere il significato di un racconto inerente il fuoco**
- **dimostrare fantasia e creatività**
- **saper ascoltare**

la conoscenza del mondo

- **capacità di percepire il caldo e il freddo**
- **interiorizzare i colori fondamentali**
- **cogliere il concetto grande – piccolo**
- **collocare oggetti e persone nello spazio**



Attività 3 anni

- ascolto della storia **“I magnifici quattro”**
- attività grafico pittoriche manipolative
- attività motorie e mimiche
- giochi ed esperienze per scoprire la terra e i suoi abitanti
- cerchiamo di riconoscere i colori della terra, il suo odore, la sua consistenza, gli elementi presenti
- giochi e classificazioni



- **collage di semi**
- **conoscenza, osservazione ed esperienze dirette sulle quattro stagioni**
- **giochi ed esperienze di scoperta e percezione dell'aria**
- **costruzione di giochi volanti**
- **memorizzazione di poesie**
- **esperienze dirette con l'acqua**
- **attività libere e guidate con materiali diversi**
- **schede inerenti i quattro elementi**
- **giochi con l'acqua utilizzando le mani e il viso, descrizione delle sensazioni provate**
- **giochi con l'acqua: versare, spruzzare, fare le bolle di sapone, travasare**
- **illustrare con varie tecniche espressive (disegno, pittura, collage) l'ambiente acquatico**
- **ricerca in giardino o in aula di cose color rosso, arancione e giallo**
- **esperienza in cucina (le caldarroste)**
- **racconti di personaggi fantastici**
- **schede e cartelloni**

- **esperimenti con il fuoco**
- **prova di evacuazione**

I NOSTRI PERSONAGGI E IL LORO ARRIVO A SCUOLA



Programmazione didattica anno 2009/10 – 5 anni



OH...CHE BEL CASTELLO!

presentazione

Il castello è uno dei luoghi preferiti dalla fantasia comune, un elemento che al valore storico ed architettonico unisce sempre il fascino dell' ignoto, della scoperta e spesso del gioco. Il tema del castello ricorre nella letteratura di tutti i tempi, unendo in questo senso molti autori noti, anche tra i contemporanei. Nella letteratura per l' infanzia, il castello assume spesso il ruolo centrale, il cuore da cui si dipanano i fili buoni o cattivi della storia. Biancaneve scappa da un castello, ma finisce in un altro con il principe. Cenerentola arriva al castello e così anche Ariel, la sirenetta. E le storie concludono sempre: e vissero felici e contenti per molti anni.

Il progetto si propone come obiettivo, la scoperta di un periodo storico come il Medioevo e tardo Medioevo per giungere alle prime invenzioni di Leonardo da Vinci.

Il percorso parte da ciò che il bambino ritiene e vive come fantastico per arrivare alla realtà storica.

Alcuni elementi storici come la costruzione di un castello, la vita dentro le mura, le gerarchie verranno raccontate fedelmente ma per i bambini risulteranno come favole e racconti.

L' immaginario e il fantastico del bambino si intreccerà con la storia e con le prime scoperte scientifiche.

La meridiana, la stampa, i mulini ad acqua e a vento e altre invenzioni verranno riprodotte dai bambini. Verranno presentate anche le prime invenzioni di Leonardo e quelle riproducibili saranno oggetto di “sperimentazione” da parte dei bambini. Sicuramente il personaggio di Leonardo “l’ inventore” sarà buffo e geniale al tempo stesso e farà parte delle conoscenze che non dimenticheranno.

Il progetto generale della scuola sarà sui quattro elementi (fuoco, terra, acqua e aria) che coinvolgerà i bambini delle diverse età secondo le loro capacità.

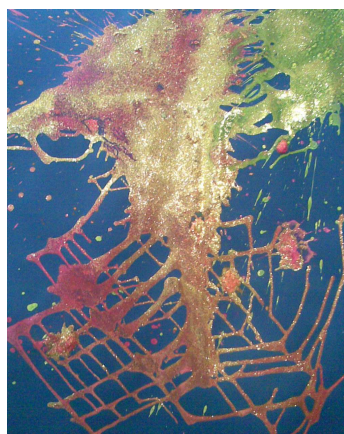
I bambini di 5 anni saranno coinvolti, tramite il castello, a capire e sperimentare i quattro elementi dal punto di vista scientifico e della salvaguardia dell’ ambiente.

Si uniranno a questi due progetti:

- Pet Therapy che verrà presentata allacciandola al tempo antico dove c’ erano cavalli e cavalieri.
- la soffitta di Geppetto: un laboratorio di avvicinamento al legno e alla costruzione di giocattoli. Sarà presentato come mestiere che si svolgeva all’ intero delle mura del castello (i mestieri e la corte)
- Bio danza, progetto ludico- affettivo che aiuterà il bambino a riscoprire se stesso e le proprie capacità. Verrà introdotto come parte ludica-musicale-teatrale che un tempo era molto apprezzata dai signori del castello.
- Teatro: sono tre gli spettacoli che vedranno i bambini.
- Ed. Ambientale ripropone i quattro elementi e la loro salvaguardia
- Biblioteca e bibliotecari. Terza tappa del progetto Biblioteca iniziato lo scorso anno. I bambini saranno invitati a turno a ricoprire il ruolo del bibliotecario. (visite guidate a due biblioteche)
- Continuità con la scuola primaria.



DRAGHETTO – ESPERIMENTI CON IL FUOCO

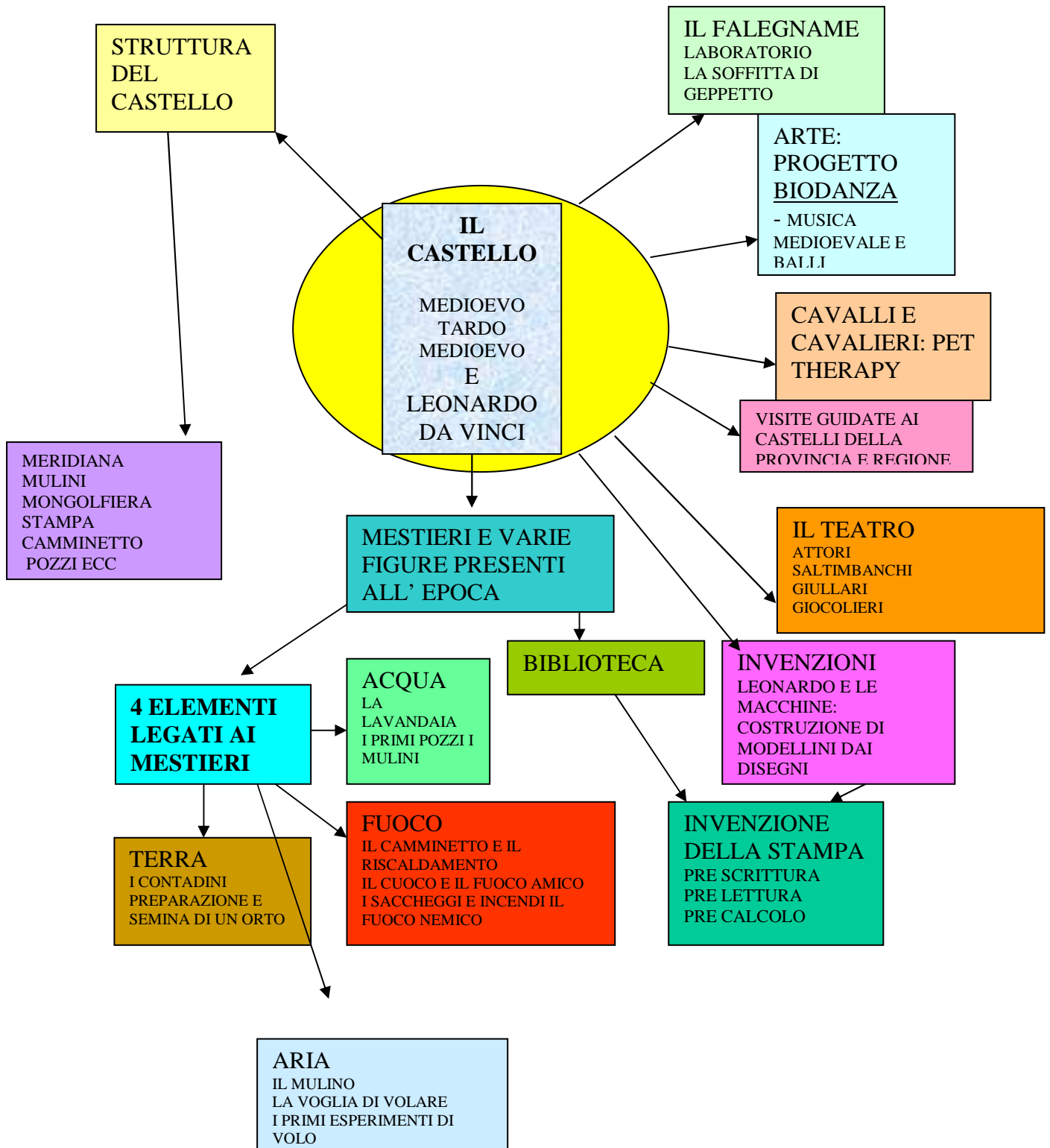


I FUOCHI D' ARTIFICIO



COSTRUZIONE DEL CASTELLO

IL DIAGRAMMA DEL PROGETTO



Curricolo per i bambini di cinque anni

Campo di esperienza: il sé e l'altro

➡	Rafforzare e consolidare la propria identità
➡	Rafforzare la stima e la fiducia di sé
➡	Riconoscere di avere una storia personale e familiare
➡	Comprendere e rispettare le tradizioni dei diversi ambienti di vita
➡	Sperimentare e apprezzare i valori dell'amicizie ,dell'amore e della solidarietà nei gruppi di appartenenza
➡	Avviarsi alla consapevolezza di essere soggetti con diritti e doveri
➡	Riflettere, discutere e confrontarsi con i coetanei rilevandone diversità culturali
➡	Rendersi conto che esistono punti di vista diversi e sa tenerne conto
➡	Instaurare rapporti positivi con i compagni e gli adulti
➡	Comprendere, interiorizzare e rispettare norme di comportamento assumendosi la responsabilità
➡	Giocare , lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri
➡	Comprendere chi è fonte di autorità e di responsabilità nei diversi contesti

Campo di esperienza: Il corpo in movimento









♀	Acquisire una buona autonomia nello svolgimento di corrette abitudini personali
♀	Acquisire comportamenti corretti a tavola
♀	Assumere ed interiorizzare comportamenti adeguati nelle operazioni prime e dopo i pasti
♀	Riconoscere ed individuare i propri e altrui indumenti
♀	Saperli indossare e riporli in modo ordinato
♀	Capire ed interpretare i messaggi del corpo per imparare a rispettarlo ed averne cura
♀	Avere consapevolezza del proprio corpo e quello altrui in maniera globale e analitica
♀	Essere consapevole di appartenere a un gruppo e ad un genere sessuale
♀	Scoprire diversità, somiglianze e uguaglianze fisiche tra sé e gli altri
♀	Discriminare i ruoli maschili e femminili e comprendere la possibilità dello scambio dei ruoli
♀	Curare in autonomia la propria persona, gli oggetti personali, l'ambiente e i materiali comuni
♀	Essere consapevole dell'importanza di corrette abitudini igienico -sanitarie in prospettiva della salute e dell'ordine
♀	Svolgere autonomamente le corrette abitudini igieniche







♂	Essere consapevole dell'importanza di una sana alimentazione ed assumere positive abitudini alimentari
♂	Imparare ad assaggiare tutti i tipi di alimenti e saperli consumare nella giusta quantità
♂	Acquisire le fondamentali pratiche di igiene legate all'alimentazione
♂	Muoversi con destrezza nel gioco strutturato e non
♂	Eseguire movimenti finalizzati e non su comando e liberamente
♂	Controllare gli schemi dinamici generali (strisciare, saltellare con 1-2 piedi, rotolare, ecc...)
♂	Eseguire percorsi motori più complessi alternando gli schemi motori
♂	Interagire attivamente con i compagni, collaborando e condividendo esperienze
♂	Rispettare le regole e aiutare i compagni nelle situazioni di gioco
♂	Essere consapevole del corpo nella globalità e nei segmenti: su se stesso, sugli altri e su un'immagine
♂	Riconoscere ed interpretare le funzioni delle parti del corpo
♂	Discriminare i lati destro e sinistro sul proprio corpo
♂	Orientarsi nello spazio riconoscendo la direzione: destra e sinistra
♂	Rappresentare con sicurezza lo schema corporeo e le singole parti che lo costituiscono in stasi e in movimento
♂	Percepire in modo accurato i propri vissuti corporei e rappresentarli graficamente sul piano grafico
♂	Percepire il proprio corpo e controllare lo spazio a disposizione mediante il movimento finalizzato
♂	Consolidare i movimenti a livello oculo -manuale e visuo -motorio
♂	Sperimentare nelle varie attività di gioco libero e guidato le proprie potenzialità e la propria fisicità valutando i rischi dei movimenti violenti o/e incontrollati
♂	Scoprire il piacere di coordinarsi con gli altri in modo armonico
♂	Evidenziare abilità di autoregolazione del proprio comportamento, assumendo atteggiamenti corretti nei confronti degli altri
♂	Sperimentare, verbalizzare e rappresentare percorsi motori su consegne verbali e simboliche
♂	Sperimentare la lateralità sul proprio corpo
♂	Operare somiglianze e classificazioni con criteri senso-percettivi
♂	Creare e utilizzare strumenti musicali ritmici usati nel medioevo
♂	Coordinare i movimenti espressivi del corpo in base a suoni, rumori e indicazioni verbali

Campo di esperienza: Linguaggi, creatività, espressione





















	Sviluppare e affinare la sensibilità uditiva
	Analizzare un'opera d'arte
	Leggere un'immagine d'arte confrontandola con la realtà
	Accompagnare canti a movimenti coordinati
	Compiere movimenti liberi associati all'ascolto di un brano musicale
	Suonare e cantare in gruppo
	Stabilire corrispondenze fra suoni e simboli grafici,
	Percepire gradazioni, accostamenti, mescolanze di colori
	Discriminare i colori caldi da quelli freddi
	Esplorare con il colore alcuni aspetti percettivi dell'ambiente naturale
	Usare con autonomia diverse tecniche espressive
	Sviluppare la creatività utilizzando molteplici materiali
	Usare i linguaggi espressivi per esprimersi e rappresentare
	Riconoscere e rappresentare forme e strutture
	Riprodurre e inventare segni, linee, sagome, tracce e forme
	Lavorare con precisione e attenzione portando a termine il proprio lavoro
	Scoprire il procedimento usato per creare un'opera
	Lavorare in gruppo per un progetto comune
	Muoversi con la musica in modo concordato e coordinato con il gruppo
	Familiarizzare con il computer sfruttando le sue possibilità espressive e creative

Campo di esperienza: I discorsi e le parole

	Comprendere messaggi ed esprimersi in modo corretto
	Rielaborare narrazioni e descrizioni utilizzando il codice verbale
	Comunicare i propri bisogni, verbalizzare ed esprimere sentimenti ed emozioni
	Sviluppare la capacità di ascolto e l'interazione verbale nell'ambito del gruppo e con gli adulti
	Decodificare immagini e simboli e rapportarli al proprio vissuto
	Esprimere le proprie opinioni, intervenire attivamente ed adeguatamente nelle conversazioni
	Raccontare vissuti, esperienze e situazioni, utilizzando correttamente strutture sintattiche
	Utilizzare nuovi termini in modo appropriato

 Inventare una nuova storia su un modello
 Scoprire il piacere di giocare con le parole
 Discriminare segni grafici e sistemi simbolici a fini comunicativi
 Sperimentare forme di scrittura
 Sperimentare semplici forme comunicative di lingue diverse dalla propria
 Sperimentare forme di comunicazione utilizzando il computer

Campo di esperienza: La conoscenza del mondo

 Conoscere ed usare in modo appropriato i colori, formando secondari e gradazioni.
 Riconoscere, denominare e disegnare il cerchio, il quadrato, il triangolo ed il rettangolo.
 Discriminare e raggruppare elementi in base a vari criteri.
 Operare seriazioni nei due ordini, di quattro/cinque elementi, per gradazione di colore, dimensione, capacità, peso ecc.
 Cogliere relazioni logiche tra elementi, individuare uguaglianze, differenze, relazioni di causa-effetto ecc.
 Costruire e usare semplici simboli per la registrazione di eventi, conoscenze e significati vari.
 Conoscere alcuni segnali stradali e associare il comportamento da tenere.
 Cogliere e verbalizzare tutti i parametri topologici, collocando se stesso, oggetti e persone nello spazio.
 Individuare la destra e la sinistra su se stessi e il primo/l'ultimo in una fila
 Riconoscere e rappresentare graficamente linee: orizzontali, verticali, oblique, curve spezzate, ecc.
 Completare simmetrie e sequenze ritmiche di forme, oggetti e simboli.
 Eseguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
 Rievocare e rappresentare graficamente i percorsi svolti durante le attività di psicomotricità.
 Compiere misurazioni di spazi, lunghezze, superfici mediante semplici strumenti.
 Conoscere la sequenza numerica verbale oltre il dieci.
 Confrontare la quantità di due insiemi e simbolizzare con $< = >$.
 Associare e/o rappresentare quantità e simbolo numerico, fino a dieci.
 Riflettere, descrivere e commentare le osservazioni e le esperienze svolte utilizzando un linguaggio appropriato.
 Realizzare e/o riprodurre sequenze ritmiche con oggetti o strumenti a percussione.
 Rappresentare simbolicamente i suoni.

● Rievocare, e/o rappresentare in sequenza le fasi di un'esperienza.
● Conoscere le stagioni e collegare a queste fenomeni atmosferici, mutamenti della natura, attività e comportamenti dell'uomo e degli animali..
● Osservare, sperimentare e verbalizzare aspetti dell'ambiente circostante, attraverso i cinque sensi.
● Osservare i fenomeni naturali e gli organismi viventi con attenzione e sistematicità.
● Rilevare e comprendere la crescita di piante, animali e persone.
●Cogliere l'utilità, le caratteristiche e le trasformazioni naturali dell'albero, dell'acqua e di alcuni animali.
● Elaborare anticipazioni in base a ciò che si è osservato e formulare ipotesi per poi confrontarle e verificarle
● Individuare le trasformazioni di frutti, alimenti e cose operate dall'uomo.
● Assumere comportamenti responsabili mirati al rispetto, alla valorizzazione e alla salvaguardia degli ambienti naturali.
● Esplorare, conoscere, descrivere e confrontare ambienti di tipo diverso.
● Comprendere il ruolo di chi opera nei vari ambienti.
● Riconoscere la scansione settimanale e quella della giornata collocando con precisione eventi del recente passato e le azioni quotidiane.
● Cogliere la successione, la durata e la contemporaneità di azioni.
● Riconoscere la regolarità di alcune successioni.
● Utilizzare il calendario di sezione mediante modalità simboliche.

Tempi:

1 anno di frequenza Scuola dell'Infanzia
--

Spazi:

tutti gli ambienti scolastici
giardino
sezione
□ SPAZI ESTERNI: VISITE AI CASTELLI, BIBLIOTECA, TEATRI ecc.
Scuola Primaria solo per continuità

Metodologia:

esplorazione e ricerca
gioco in tutte le sue forme
didattica dei laboratori
lavori di gruppo

Mezzi e strumenti:

carte e cartoncino di vario tipo
colori di vario tipo
fotocopie
oggetti di cancelleria
fotografie
materiale vario di recupero

colla
das
forbici
giornali e riviste
tutti gli attrezzi per i giochi motori presenti nel plesso
audio cassette
videocassette o dvd
computer
televisore
macchina fotografica

Verifiche:

osservazione diretta occasionale
grado di partecipazione
verbalizzazioni
elaborazioni grafiche
schede strutturate predisposte dall'insegnante
griglie di osservazione

Valutazione:

un momento iniziale, per delineare un quadro delle capacità dei bambini
uno o più momenti interni al processo didattico che consentiranno di aggiustare ed individualizzare le proposte educative ed i percorsi di apprendimento;
registrazione finale degli obiettivi raggiunti;
registrazione finale delle competenze (vedi scheda di passaggio Scuola Primaria).



LE MERIDIANE