

PROGRAMMAZIONE DI CIRCOLO DEL BIENNIO

LINGUA BIENNIO 5-6 ANNI	
5 anni	
obiettivi	attività
<p>1. Lingua parlata: avvio di un linguaggio volto: all'acquisizione ed allo scambio di conoscenze, allo scambio con gli adulti e tra pari, come strumento creativo.</p>	
<p>1.1. Racconta vissuti 1.2 Racconta libri o storie 1.3 Inventa storie 1.4 nel racconto resta fedele all'argomento 1.5 Presta attenzione al racconto o lettura di libri o storie a conversazioni libere o su tema. 1.6 Conversa nei momenti informali 1.7 Esprime opinioni 1.8 Formula ipotesi 1.9 spiega le regole di un semplice gioco 1.10 avvio al rispetto del proprio turno nella conversazione 1.11 avvio alla percezione delle proprie emozioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Att. Di biblioteca • Lettura • Racconto • Conversazione • Drammatizzazioni • Giochi di ruolo • Invenzione di storie con supporto L13 • Invenzione di storie con carattere (triste, allegra...) • Costruzione di libri L18 • Maestro bugiardo • Venditore sciocco • gioco del telefono senza fili • Oggetto mancante L19
<p>2. Lingua scritta (usare lo stampatello maiuscolo)</p>	
<p>2.1 Comprende l'importanza della funzione della lingua scritta 2.2 riconosce e collega alcuni grafemi-fonemi 2.3 riconosce dalla forma o da parte di essa alcune lettere si avvia alla consapevolezza del numero delle sillabe contenute in una parola 2.4 distingue lettere dai numeri 2.5 Produce scritte spontanee 2.6 Si avvia a riconoscere le diverse funzioni dello scritto 2.7 riconosce semplici parole 2.8 Intuisce che le parole possono avere una diversa lunghezza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • problem solving • gioco delle bandierine con lettere L14 • memory delle sillabe o lettere • la lettera nella busta L16 • Cartelloni • scritte sui prodotti • L'alfabeto dei nomi • Cartellino dei nomi L15 • Calendario • Mansionario L23 • Letture di messaggi • Attività di biblioteca • Costruzione di libri L18 • Stampa con timbri • Battere le parole • Battere le sillabe • Cartellone dei nomi

3. (processo di simbolizzazione) stabilire una corrispondenza fra un segno e il suo significato	
<p>3.1 riconosce e collega alcuni fonemi e grafemi</p> <p>3.2 riconosce dalla forma o da una parte della sua forma una lettera</p> <p>3.3 riconosce il proprio nome e quello di alcuni compagni</p> <p>3.4 E' in grado di rileggere simboli concordati nel gruppo (tempo, incarichi..)</p> <p>3.5 E' in grado di indicare i nomi dei giorni sul calendario</p> <p>3.6 E' in grado di ricostruire graficamente un percorso</p> <p>3.7 Riconosce simboli concordati nel gruppo per indicare azioni da fare in un percorso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cartellino del nome L15 • Gioco delle bandierine con lettere L14 • Lettere nella busta L16 • Uso dei timbri • Ricostruzione sequenze • Ricostruzione brevi storie • Ricostruzione della giornata scolastica • Contrassegni L17 • Calendario L11 • Scritte sul calendario • Costruzione di simboli per registrare il tempo atmosferico L11 • Percorsi • Mappe
4. Consapevolezza fonologica	
<p>4.1 riconosce il suono di alcune sillabe</p> <p>4.2 trova parole che iniziano con la stessa sillaba</p> <p>4.3 riconosce il suono iniziale di una parola</p> <p>4.4 riconosce parole che iniziano con lo stesso suono</p> <p>4.5 riconosce i suoni finali</p> <p>riconosce le rime</p>	

PROGRAMMAZIONE MATEMATICA BIENNIO 5-6 ANNI	
5 anni	
obiettivi	attività
1. Formulare anticipazioni, ipotesi e verificarle- problem solving.	
<p>1.1. Verbalizzare un pensiero proiettato in avanti</p> <p>1.2. collega dati raccolti</p> <p>1.3. Verbalizza anticipazioni</p> <p>1.4. Formula semplici ipotesi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ritmi costanti della giornata • Conversazioni e discussioni su fenomeno legati all'attività di cucina, pasticcina mento. • Cucina, pasticceria • Osservazione sistematica dell'ambiente esterno • travasi
2. Operare relazioni	
<p>2.1. Comprende relazioni di quantità quali: più, meno, tanti quanti.</p> <p>2.2. Individua relazioni tra elementi e/o eventi di somiglianza e differenza</p> <p>2.3. Usa con proprietà il termine: più alto di...</p> <p>2.4. Procedo avanti nella sequenza dei numeri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pittura • Apparecchiare • Riordino • Costruzioni • Cucina • Raggruppamenti • Calendario • Stampa

<p>2.5. Domina la quantità almeno fino al 5</p> <p>2.6. Ordina 5 numeri dal maggiore al Minore e viceversa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tabella presenze • Registrazione eventi • Osservazione piante • Costruzione di storie • Giochi sensoriali • Gioco del “vola vola” • Gioco del “sacco pieno, sacco vuoto” • Gioco del “maestro bugiardo”
<p>3. Spazio</p>	
<p>3.1 Coglie punti di riferimento in spazi circoscritti in rapporto a sé e ad oggetti</p> <p>3.2. Localizza oggetti e persone rispetto a sé e agli altri</p> <p>3.3. Mette in rapporto più elementi secondo relazioni spaziali topologiche</p> <p>3.4. Scopre e verbalizza regolarità in ritmi.</p> <p>3.5. Progetta ed esegue un percorso</p> <p>3.6. Stabilisce: partenza, direzione, verso, arrivo in un percorso.</p> <p>3.7. Legge e progetta semplici mappe</p> <p>3.8. Riconosce forme geometriche</p> <p>3.9. Riconosce e colora le regioni di una mappa con colori diversi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Costruzioni • Collage • Ritmica • Riordino • Disegno “dal mio punto di vista” • Percorsi -agiti e rielaborati graficamente- • Falegnameria • Mattobella • Impronte • Stampa • Rappresentazione grafica di situazioni spaziali nei giochi di movimento • Ritmica • Cartellone altezze • Gioco dei birilli • Disegnare un girotondo • Rielaborazione grafica del percorso casa-scuola
<p>4. Simbolizzare, rappresentare registrare.</p>	
<p>4.1. Stabilisce una corrispondenza tra un segno e il suo significato(a livello personale o di gruppo)</p> <p>4.2. Inventa simboli</p> <p>4.3. Legge i simboli concordati</p> <p>4.4. Riconosce i numeri scritti</p> <p>4.5. Sa riprodurre e interpretare simboli stabiliti con il gruppo</p> <p>4.6. Registra e raccoglie i dati su grafici di crescente complessità</p> <p>4.7. E' capace di dare e ricevere informazioni attraverso rappresentazioni simboliche</p> <p>4.8. Comprende e usa tabelle di registrazione</p> <p>4.9. Fa corrispondere segni gestuali e grafici a quantità</p> <p>4.10. Sa distinguere le diverse funzioni del Numero: simbolo, cardinale, ordinale fino al Terzo</p> <p>4.11. Sa leggere semplici grafici a colonna</p> <p>4.12. Legge una tabella a doppia entrata</p> <p>4.13. Registra su grafici</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Simboli concordati per: <ul style="list-style-type: none"> il posto delle cose gruppo tavolo gruppo lavoro gruppo ritmica • Simboli per concordare regole <ul style="list-style-type: none"> • Tabella di registrazione: <ul style="list-style-type: none"> crescita piante presenze compleanni • Impronte • Percorsi • Stampa • Semina • Calendario • Conta • Ricostruzione grafica di un'esperienza • La storia personale • La striscia del tempo • Mappe, tracce • Filastrocche • Cartellone dei turni • Rappresentazione grafica di situazioni Spaziali nei giochi di gruppo e nei percorsi

5. Quantificare, misurare	
5.1. Confronta oggetti con unità di misura personale, poi condivisa dal gruppo 5.2. Intuisce che due recipienti di forma diversa ma dello stesso volume, contengono la stessa quantità di acqua	<ul style="list-style-type: none"> • Cucina • Travasi • Pranzo • Misurazioni non convenzionali
6. Osservare, descrivere, definire	
6.1. Individua gli elementi necessari alla realizzazione di un progetto 6.2. Individua enunciati "veri o falsi" formulati dall'adulto e riferiti alla realtà presente 6.3. Coglie differenze e eguaglianze e le verbalizza 6.4. Individua proprietà e relazioni 6.5. Rileva caratteristiche di un insieme 6.6. Usa criteri diversi di classificazione 6.7. Osserva e descrive eventi	<ul style="list-style-type: none"> • Conversazione • Drammatizzazioni • Osservazione • Esplorazione dell'ambiente e dei materiali • Stampa • Giochi con acqua • Gioco del treno • Riordino • Lettura di numeri • Calendario • Mansionario • Presenze

AMBITO	OBIETTIVI	ATTIVITA'
Processi lessicali	<ol style="list-style-type: none"> 1. usare la filastrocca/sequenza dei numeri 2. favorire l'automazione della sequenza numerica 3. avviare all'incremento numerico per aggiungere 1 unità 4. scrittura dei numeri in codice arabico 5. lettura dei numeri in codice arabico 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ ritmi con battito di mani ➤ filastrocche dei numeri ➤ lettura di ritmi
Processi semantici	<ol style="list-style-type: none"> 1. relazione peso/volume 2. spazio in rapporto alla quantità 3. pesante leggero 4. volume/quantità 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ palline di uguale volume ma diverso peso ➤ quanto spazio mi occorre per... ➤ quanti passi per arrivare a... ➤ posso entrare nella scatola? ➤ Riconoscere a colpo d'occhio quantità mag/min ➤ Quanti bicchieri d'acqua in 1 bottiglia? ➤ Un uno una ➤ Tanti quanti ➤ Aggiungi 1 ➤ Riconoscere i dots
Processi sintattici	<ol style="list-style-type: none"> 1. selezionare oggetti per attributi 2. selezionare oggetti per funzione 3. selezionare oggetti per dimensione 4. ordinalità 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ venditore sciocco ➤ cosa vuol dire grande medio piccolo

	5. grande/ piccolo/ medio	
Counting	<ol style="list-style-type: none"> 1. acquisire e consolidare la corrispondenza 1a1 2. costruire una sequenza progressiva e ordinata 3. avviare al contare e all'uso del codice arabico piccole quantità 4. sollecitare il subitizing rispetto alla quantità 5 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ quali oggetti stanno bene insieme ➤ corrispondenza biunivoca ➤ ordinare dal piccolo al grande e viceversa ➤ numero-dots

PROGRAMMAZIONE SCIENZE BIENNIO 5-6 ANNI

Nell'ultimo anno della scuola d'infanzia, si ritiene di dover privilegiare il momento della manipolazione e dell'osservazione libera di oggetti, animali, piante relativi all'ambiente di vita del bambino in modo da favorire l'acquisizione di conoscenze e abilità che arricchiscano le sue capacità di apprendere e rapportarsi con il mondo che lo circonda e affinare la sua abilità di osservare descrivere e definire.

Obiettivo generale	Obiettivo specifico	argomenti	attività
<ul style="list-style-type: none"> • essere capaci di esplorare il mondo attraverso i cinque sensi. • Saper individuare gli esseri viventi e non viventi 	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere i vari tipi di materiale. Individuare i criteri di classificazione e registrazione • Descrivere animali mettendo in evidenza differenze. • Classificare alcune piante mediante somiglianze e differenze. • Elencare e descrivere alcune parti della pianta. 	Oggetti inanimati	Individuare le caratteristiche (forma,colore,odore,stato e sapore)
		Animali	<ul style="list-style-type: none"> -Elencare le principali caratteristiche morfologiche di un animale. -Raggruppare per somiglianze -individuare le funzioni essenziali di un animale -classificare animali in modo non convenzionale in base alle funzioni e le loro relazioni con l'ambiente
		Piante	<ul style="list-style-type: none"> -germinazione di semi diversi Riproduzione della pianta attraverso semi,talea e bulbi -osservazione delle parti che costituiscono una pianta -osservazione di alcune

	<ul style="list-style-type: none"> • Mettere in relazione alcune parti morfologiche e funzioni. • Cogliere alcune caratteristiche dell'ambiente familiare e scolastico. 	Ambiente	<p>relazioni con l'ambiente (luce, calore, acqua)</p> <p>-individuazione di alcuni oggetti, animali e piante delle loro relazioni e funzioni</p>
--	---	----------	--

PROGRAMMAZIONE SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE BIENNIO 5-6 ANNI		
Argomenti	Obiettivi	Attività
1-Le varie parti del corpo.	1 a-Riconoscere e nominare nel dettaglio le varie parti del corpo; 1b-Disegnare la figura umana; 1c-Rappresentare il corpo fermo e in movimento; 1d-Scoprire le possibilità sonore del proprio corpo;.	
2-I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale..	2 a- Muoversi su un ritmo; 2b-Riprodurre ritmi diversi; 2c- Muoversi in coppia seguendo un ritmo; 2d- Fermarsi ad un comando; 2e- Muoversi bendato seguendo indicazioni sonore; 2f- Muoversi bendato in uno spazio definito e non; 2g-Riconoscere differenziare,ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).	
3-L'alfabeto motorio:coordinazione generale,oculo-manuale e segmentarla	3 a-Favorire e potenziare la coordinazione attraverso il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare,correre,saltare in profondità, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi); 3b-Ritagliare seguendo linee curve o acute; 3c-Progettare e attuare strategie	

	<p>motorie;</p> <p>3d-Intuire/anticipare le strategie degli altri in giochi motori collettivi;</p> <p>3e-Consolidare la consapevolezza della propria lateralizzazione.</p>	
<p>4-Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio e al tempo, agli oggetti e agli altri.</p>	<p>4 a-Usare il corpo come punto di riferimento nello spazio;</p> <p>4b- Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o ad oggetti;</p> <p>4c- Riprodurre i movimenti degli altri con il corpo;</p> <p>4d-Usare il corpo per misurare grandi oggetti e spazi;</p> <p>4e-Muoversi tra ostacoli senza urtarli.</p>	
<p>5-Codici espressivi non verbali in relazione al contesto sociale</p>	<p>5 a-Comprendere il linguaggio dei gesti;</p> <p>5b-Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche;</p> <p>5c-Rappresentare graficamente uno spazio;</p>	
<p>6-Giochi tradizionali</p>	<p>6 a-Partecipare al gioco collettivo rispettando indicazioni e regole;</p>	
<p>7-Autonomia personale</p>	<p>7 a-Gestire il più possibile la propria autonomia nel vestirsi, nello spogliarsi, nel riordino del proprio materiale e di quello della classe.</p>	

PROGRAMMAZIONE EDUCAZIONE ALL'IMMAGINE BIENNIO 5-6 ANNI

Obiettivi 5 anni	Attività 5 anni
<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e manipolare materiali diversi. • Migliorare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale. • Ritagliare seguendo un preciso contorno. • Incollare sapendo dosare la quantità di colla. • Usare correttamente il pennello (dosare la quantità di colore, utilizzare vari tipi di pennelli, acquerelli...). • Colorare la forma rimanendo dentro al contorno. • Conoscere ed utilizzare adeguatamente le varie tecniche graficopittoriche. • Ideare e realizzare un progetto usando i materiali proposti. • Realizzare un progetto tenendo conto dello spazio in cui opera. • Riconoscere le qualità dei materiali e sceglierli secondo le necessità • Riconoscere lo stile dei compagni. • Affinare il gusto estetico. • Disegnare la figura umana completa in ogni 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipolare materiali diversi (pasta di sale, creta, pongo...) • Giochi di "taglia e incolla" • Prove di pitture con varie tecniche • Organizzare lo spazio disegnando su fogli di formato diverso.

particolare.

- Consolidare la conoscenza dei concetti :dentro-fuori, aperto-chiuso,vicino-lontano,alto-basso,al centro, ai lati,davanti,dietro...
- Realizzare un collage utilizzando le forme geometriche in modo creativo.
- Descrivere un proprio prodotto.
- Valorizzare la diversità degli stili personali (ad es. il decorativo, l'espressionistico, il rappresentativo...) escludendo qualsiasi intervento che possa indurre l'assunzione di stereotipi.
- Esprimere graficamente i propri vissuti .
- Saper realizzare un progetto comune.
- Conoscere i colori primari.
- Riprodurre in modo creativo colori e forme dell'ambiente.

- Osservazione di opere di arte.
- Usare lo specchio per analizzare le varie parti del corpo.
- Giochi di drammatizzazione sui concetti topologici.
- Collages vari
- Rappresentare con il disegno esperienze, emozioni ed ambiente.