

all *L'unica cosa preziosa che ci appartiene è il tempo*
(Seneca filosofo romano 4 a.C.- 65 d. C.)

Il progetto pensato per quest'anno scolastico, avrà come tema un viaggio molto particolare. Un viaggio nel tempo!!!

Come spunto iniziale si è scelto di utilizzare l'arrivo a scuola di un personaggio guida, un esploratore di nome Sem, con il quale attuare un viaggio spazio-temporale, attraverso cui i bambini avranno l'occasione di "visitare" alcune delle principali civiltà perdute dell'antichità.

I bambini hanno una naturale propensione alla curiosità, sono affascinati da ciò che non conoscono e che stimola il loro interesse. Per questo, spesso inventano storie dove i protagonisti, come i dinosauri, provengono da un antico passato che attrae fortemente l'immaginario dei bambini e nello stesso tempo nasce in loro il desiderio di conoscere. Abbiamo pensato, quindi, di proporre un progetto che parte dalla storia e che, servendosi di questa naturale "sete di conoscenza" dei bambini, attraverso originali e stimolanti giochi, racconti, divertenti filastrocche, attività, uscite didattiche e visioni di cartoni animati inerenti al periodo storico preso in esame, riesca a suscitare interesse negli alunni e li stimoli a compiere ragionamenti, a fare ipotesi e previsioni per raggiungere un obiettivo comune. Pertanto attraverso il racconto del viaggio nel tempo si vuole sviluppare, assieme a differenti competenze, il gusto della ricerca e l'amore per la conoscenza attraverso un approccio alla storia che insegni molte cose utili per la vita.

Lo sviluppo nei bambini della percezione del tempo, è senza dubbio una competenza complessa da acquisire. Nonostante questo, è possibile avvicinarli al concetto temporale già dai tre/quattro/cinque anni purché lo si faccia ragionando intorno a fenomeni o avvenimenti che fanno parte della loro esperienza quotidiana e/o che li coinvolgano. Il lavoro che abbiamo deciso di intraprendere con i bambini partirà, in particolare, dal tempo storico che è un susseguirsi di avvenimenti che scandiscono lo scorrere della nostra vita e della storia più in generale.

La programmazione mirerà a strutturare le attività in modo da proporre un approccio al senso della storia trasversale a tutti i campi d'esperienza.

Tale sfondo, cioè il "viaggio nel passato", verrà raccontato dal personaggio guida, il viaggiatore del tempo Sem, che contatterà i bambini attraverso dei messaggi che troveranno all'interno della sua macchina del tempo.

Attraverso le sue lettere, l'invio di oggetti e/o libri, l'invito a visitare determinati posti... farà richieste, suggerirà percorsi, stimolerà interrogativi e riflessioni, racconterà storie di personaggi nei quali i bambini potranno identificarsi. In particolare, dopo una fase iniziale dedicata alla propria presentazione e alla scoperta della storia che accompagna ciascuno di noi, si è deciso di focalizzare l'attenzione degli alunni sulla scoperta di alcune antiche civiltà, ognuna delle quali li porterà a concentrarsi su un determinato aspetto:

1. I dinosauri → i bambini, attraverso il confronto con i dinosauri, che sono tanti e diversi tra loro, saranno stimolati a conoscere se stessi e i propri compagni, soffermandosi sugli aspetti in comune e su ciò che li rende unici.
2. Gli egizi → partendo dalla visione di alcune pergamene si lavorerà sui colori e/o sul pregrafismo
3. I greci → attraverso attività di coding, gli alunni entreranno in contatto con alcuni dei più famosi miti greci
4. I romani → la scoperta dei numeri diventerà il punto di partenza per conoscere i mosaici e gli sport tipici della cultura romana antica.
5. All'interno della programmazione non si è voluto dare solo un taglio sul passato, ma in parte anche sul futuro: i bambini, infatti saranno chiamati, come conclusione a fare ipotesi su come, secondo loro, si trasformeranno i vari aspetti osservati in un futuro più o meno lontano. Tutto ciò è stato pensato per favorire lo sviluppo della creatività, della fantasia e dell'immaginazione dei bambini.

I 5 nuclei progettuali sopra citati rappresentano le unità e le parti di un viaggio complessivo, intesi come un insieme di percorsi complessi e intrecciati, legati allo sfondo integratore e alle motivazioni dei bambini. Sono percorsi aperti e flessibili, in grado di "trasformarsi" costantemente in base ai tempi, i ritmi, gli stili e le strategie di apprendimento dei bambini. Di conseguenza la programmazione effettiva avverrà attraverso un'attenta osservazione del personale docente. Saranno gli interessi, i bisogni e le motivazioni dei bambini a calibrare le attività didattiche articolate secondo i diversi campi di esperienza: dalle scoperte scientifiche alle attività grafico pittoriche, manipolative e linguistiche, in modo da aiutare tutti quanti ad interiorizzare al meglio le esperienze vissute.

Il percorso didattico sarà costituito da attività di diverso tipo, finalizzate ad accompagnare i bambini in questo viaggio speciale che è anche metafora della crescita individuale di ciascuno, perché maturino l'atteggiamento del viaggiatore, sappiano cioè essere curiosi, aperti, individuando i legami che esistono tra un fatto e l'altro e rendendosi disponibili. Si parte sempre carichi di emozioni anche contrastanti: attese, paure, desideri, incertezze. Si arriva sempre cambiati, diversi, arricchiti.

La finalità principale di questo progetto è quella di stimolare la curiosità sostenendo il potenziamento delle capacità espressive e creative degli alunni al fine di favorire la crescita personale e sociale. Ma è possibile individuarne anche altre, non meno significative, come coltivare la capacità di immaginare, creare, di collaborare con gli altri per la costruzione della propria conoscenza...

La metodologia su cui si basa questo progetto è quella di creare uno sfondo integratore, attorno al quale far ruotare proposte didattiche, relative ai diversi ambiti dello sviluppo affettivo, emotivo, sociale e culturale e basate sulle curiosità e interessi dei bambini. Le attività proposte ai bambini verranno ideate per permettere loro di sperimentare e sperimentarsi, scoprire, giocare, e crescere nel rispetto dei loro ritmi, dei loro tempi e modi di apprendimento.

L'intento non è quello di far acquisire loro notizie e informazioni storiche, ma partendo dalle singole civiltà che verranno scoperte, concentrarsi su una loro caratteristica riconducibile a una determinata tematica (pregrafismo, numeri, colori, conoscenza personale...). La scelta di utilizzare come "sfondo integratore" un viaggio nel tempo è stata fatta con l'intento di creare situazioni motivanti e coinvolgenti per i bambini dai 3 ai 6 anni, facilitando l'apprendimento e maturando in ciascuno un senso di continuità e collegamento tra le attività didattiche.

Se lo sfondo integratore è stato pensato per motivare e coinvolgere gli alunni, il contenuto dei diversi progetti verrà scelto esaminando e cercando di soddisfare i bisogni emergenti dei bambini stessi, mantenendo margini di flessibilità per venire incontro alle necessità che emergeranno durante l'anno. Pertanto si porterà avanti una progettazione per competenze che vuol dire creare condizioni di apprendimento per consentire a ciascun alunno di realizzare pienamente le sue capacità, dimostrando, attraverso comportamenti oggettivi che adotta, quello che ha effettivamente imparato a fare, a pensare e a dire nel percorso formativo pensato e realizzato.

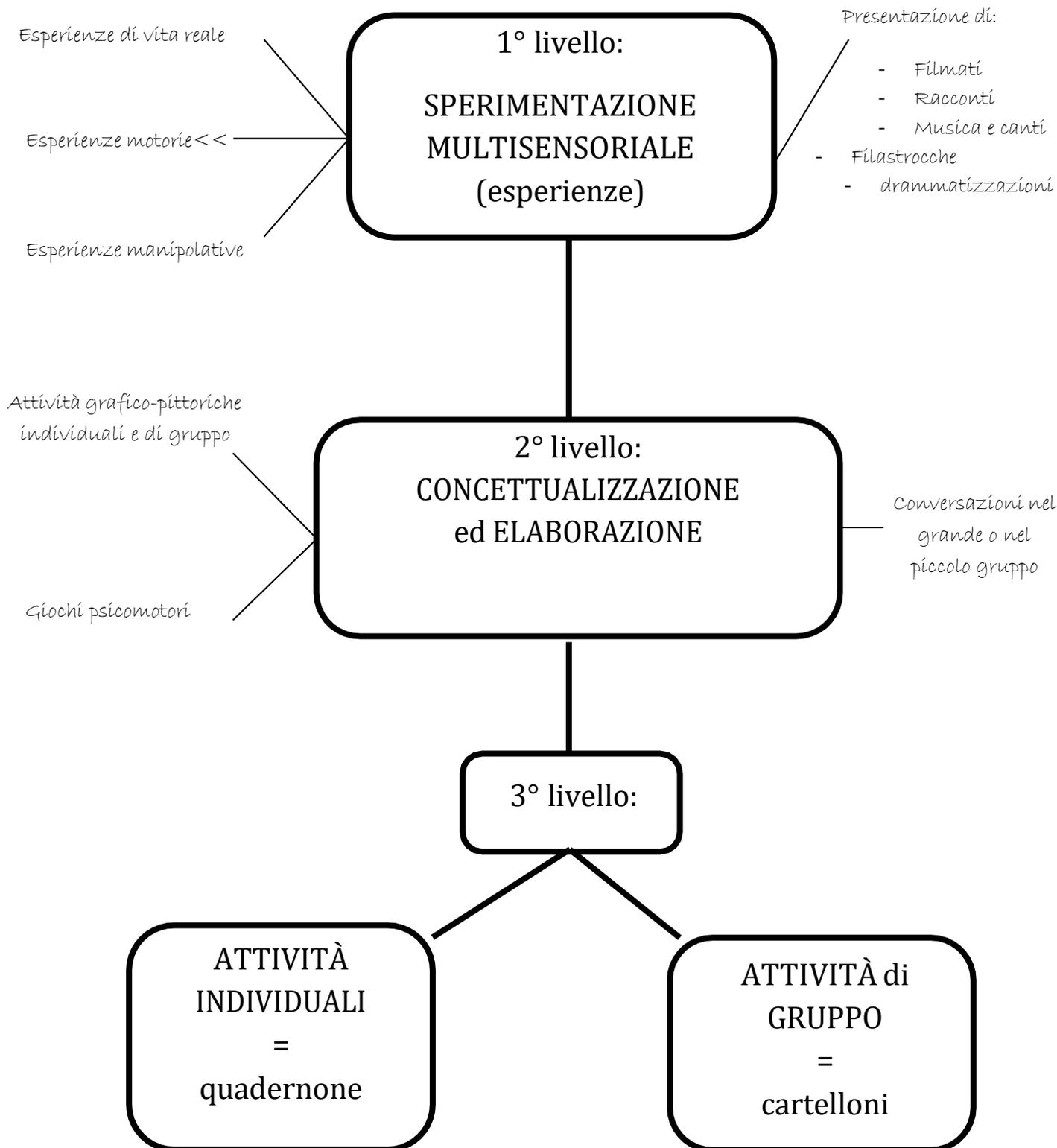
Il nostro obiettivo è quello di aiutare i bambini affinché diventino "cittadini del mondo" competenti attraverso interventi didattici che li mettano in grado di avvalersi

di conoscenze e abilità. Per permettere tutto ciò, ci sarà un'intenzionalità didattica mirata a valorizzare:

- il gioco (risorsa attraverso cui i bambini si esprimono e raccontano le proprie esperienze);
- l'esplorazione e la ricerca (si dà spazio al fare e all'agire promuovendo esperienze di esplorazione e ricerca);
- la vita di relazione (l'interazione con le insegnanti e con gli altri bambini facilitano lo svolgimento delle attività, permettendo di sviluppare competenze sociali e relazionali);
- la mediazione didattica (aiuta i bambini a raggiungere traguardi previsti, organizzando spazio e materiale)
- le uscite sul territorio (se sarà possibile) (integrano e approfondiscono gli apprendimenti avvenuti all'interno della scuola).

Accanto alla didattica svolta in classe, la scuola dell'infanzia sostiene e promuove anche la didattica laboratoriale, basata sulla metodologia della ricerca e modalità di lavoro, di docenti e bambini che progettano, sperimentano, ricercano mettendo in campo fantasia e creatività.

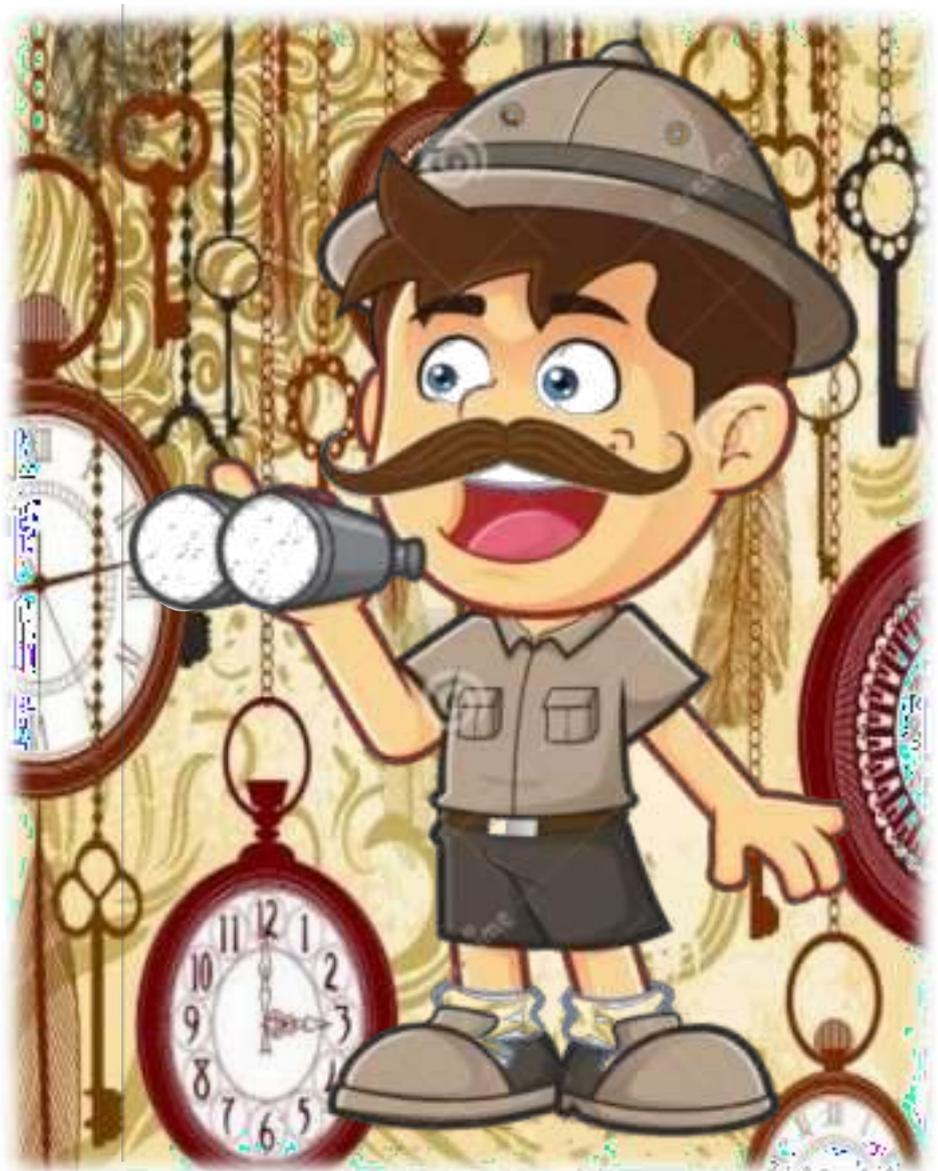
IMPIANTO DIDATTICO DEL PROGETTO



*Le unità di
apprendimento*

PREMESSA...

Per avviare la programmazione annuale, quest'anno si è pensato di introdurre un personaggio guida, Sem che grazie al suo originale mezzo di trasporto, una macchina del tempo, recapiterà ai bambini stimoli per intraprendere nuovi viaggi temporali di scoperta nel mondo della conoscenza. Dopo aver dato spazio alle loro ipotesi, Sem inviterà i bambini, metaforicamente, a salire a bordo della sua macchina del tempo iniziando così un viaggio di scoperta nella storia antica



Settembre

TUTTI a SCUOLA!



MOMENTI SIGNIFICATIVI:

FESTA DELL' INSERIMENTO

FESTA DEI NONNI

L'entrata nella scuola dell'infanzia costituisce una tappa fondamentale nel processo di crescita del bambino.

Una buona accoglienza rappresenta una condizione essenziale per una positiva esperienza scolastica. In questa fase una particolare cura è dedicata all'organizzazione di un ambiente accogliente, sereno, gioioso e flessibile, uno spazio stimolante dal punto di vista ludico e cognitivo, che privilegia l'apprendimento collaborativo, il piacere di ritrovarsi e di stare insieme, in quanto elemento essenziale che caratterizza la qualità del percorso educativo, non solo per i bambini che frequenteranno per la prima volta, ma anche per quelli che hanno già frequentato.

Verranno in questo periodo proposte attività e giochi mirati alla conoscenza delle figure educative e degli altri bambini, alla conoscenza della realtà scolastica, che il bambino deve riconoscere come luogo di espressione di sé e di socializzazione e alla graduale acquisizione dell'autonomia e delle regole di convivenza.

Per facilitare l'ambientamento dei bambini più piccoli è previsto un periodo di inserimento graduale, che consenta loro di interiorizzare le varie routine che scandiscono la giornata scolastica, in modo che ognuno possa comprendere il prima e il dopo di ogni momento, per vivere serenamente il tempo che li separa dal ricongiungimento con la figura materna e l'ambiente domestico.

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<p><i>Il bambino gioca in maniera costruttiva con gli altri</i></p> <p><i>Il bambino è consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Accetta serenamente il distacco dalla famiglia. • Conquista una progressiva autonomia rispetto ai propri bisogni personali. • Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo e incomincia a partecipare ai primi giochi con i compagni di classe 	<ul style="list-style-type: none"> • Riprende serenamente la frequenza della scuola. • Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo. • Sperimenta le proprie capacità nell'accogliere i più piccoli • Si relaziona durante i momenti di gioco in maniera costruttiva e collaborativa, rispettando le regole 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppa il senso di appartenenza al gruppo. • Sviluppa atteggiamenti positivi nei confronti dei compagni più piccoli. • Comunica e condivide con insegnanti e compagni le proprie esperienze. • Si relaziona durante i momenti di gioco in maniera costruttiva e collaborativa, rispettando le regole
<p><i>Il bambino si orienta nel tempo della vita quotidiana.</i></p>	<p>Vive serenamente tutti i momenti della giornata a scuola.</p>	<p>Partecipa alle attività di routine della giornata scolastica.</p>	<p>Aiuta l'insegnante nell'allestimento della sezione nei vari momenti della giornata.</p>

IO e I DINOSAURI: MI CONOSCO E LI CONOSCO

Ottobre- Dicembre



Dopo aver fatto la conoscenza di Sem, un viaggiatore del tempo, i bambini inizieranno con lui un viaggio speciale alla scoperta di alcune civiltà passate.

Il progetto inizierà con la proposta di attività volte a far comprendere in modo semplice il passare del tempo e il concetto di prima e dopo partendo dalla propria storia personale. Pertanto, i bambini, con l'aiuto dei genitori, saranno chiamati innanzitutto a ricostruire e raccontare la loro storia personale anche grazie all'aiuto di piccoli oggetti e /o foto della loro prima infanzia

"Il viaggio nel tempo" non finisce mai... si può andare sempre più indietro, fino a raggiungere i tempi antichi e addirittura la preistoria. Il tempo più vecchio e conosciuto dai bambini è rappresentato dalla storia dei dinosauri: attraverso la loro conoscenza saranno questi animali a invitare i bambini a riflettere su di sé e sulle somiglianze e differenze con gli altri coetanei. Partendo dai loro vissuti, si cercherà, quindi, di sviluppare un comportamento di apertura verso l'altro, sperimentando ruoli ed identità diverse, creando contatti sociali con le persone, riconoscendosi comunque unici.

Attraverso la scoperta di questi animali preistorici i bambini si concentreranno anche sulla conoscenza di alcuni **concetti topologici**, in particolare quelli riguardanti le grandezze.

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:		
	3ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<p><i>“IL SÉ E L’ALTRO”</i></p> <p><i>Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale</i></p> <p><i>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e sviluppa un senso di appartenenza.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'autonomia e la stima di sé, prendere coscienza di sé e della propria identità e riconoscere i più importanti segni del territorio di appartenenza • Comprende di far parte di una comunità (scuola) e sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato 	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'autonomia e la stima di sé, prendere coscienza di sé e della propria identità e riconoscere i più importanti segni del territorio di appartenenza • Comprende di far parte di una comunità (scuola) e sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato 	<ul style="list-style-type: none"> • Rafforza l'autonomia e la stima di sé, prendere coscienza di sé e della propria identità e riconoscere i più importanti segni del territorio di appartenenza • Sviluppa una positiva immagine di sé nel superare situazioni problematiche. • Comprende l'importanza di comportarsi in modo responsabile e collaborativo • Comprende di far parte di una comunità (scuola) e sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato

<p>“CONOSCENZA DEL MONDO”</p> <p><i>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando i termini corretti</i></p> <p><i>Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina dimensioni differenti: piccolo-medio-grande, lungo-corto, alto-basso • Comprende concetti topologici: sopra-sotto; davanti-dietro; lontano-vicino; dentro-fuori 	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina dimensioni differenti: piccolo-medio- grande, lungo- corto, alto-basso • Comprende concetti topologici: sopra-sotto; davanti-dietro; lontano-vicino; dentro-fuori 	<ul style="list-style-type: none"> • Discrimina dimensioni differenti: piccolo-medio-grande, lungo-corto, alto-basso • Comprende concetti topologici: sopra-sotto; davanti-dietro; lontano-vicino; dentro-fuori
---	---	---	---

Gennaio-febbraio



GLI ANTICHI EGIZI:



*...dai geroglifici alla nostra scrittura
...colori naturali per tutti*

Il materiale trovato dai bambini all'interno della macchina del tempo li porterà nell'antico Egitto e, in particolare, sarà il punto di partenza per un duplice percorso:

- attraverso l'osservazione dei geroglifici, i bambini saranno chiamati a confrontare la diversità tra la loro e la nostra scrittura. L'osservazione della scrittura egizia sarà così uno stimolo per intraprendere attività legate al PREGRAFISMO. Il confronto tra i diversi segni iconografici e il desiderio di sperimentarli in prima persona, diventeranno uno stimolo per attività motorie, manipolative... affinché "l'arte dello scrivere" non venga percepita dai bambini come un semplice compito, l'esecuzione di movimenti stereotipati che escludono la FANTASIA. Il nostro intento è quello di permettere ai bambini di esplorare i vari segni grafici, aiutandoli a compiere gesti e pregrafismi utili per l'apprendimento della scrittura. Si vorrebbe quindi usare i geroglifici per esercitare quella motricità fine che serve ad arrivare alla pre-scrittura con fantasia e creatività

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:	
	4 ANNI	5 ANNI
<p><i>“I DISCORSI E LE PAROLE”</i></p> <p><i>Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione e attraverso la scrittura</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi su un foglio bianco e a quadretti. • Eseguire pregrafismi • Rielaborazione grafica di percorsi • Ripasso di tracciati e svolgimento di labirinti • Maturare competenze di motricità fine e coordinazione oculo-manuale. • Sviluppo della coordinazione visuo-motoria • Utilizzare correttamente la matita 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientarsi su un foglio bianco e a quadretti. • Eseguire pregrafismi • Rielaborazione grafica di percorsi • Ripasso di tracciati e svolgimento di labirinti • Maturare competenze di motricità fine e coordinazione oculo-manuale. • Sviluppo della coordinazione visuo-motoria e completa lateralizzazione • Utilizzare correttamente la matita

- con i più piccoli, invece, l'osservazione dei disegni sui papiri sarà il punto di partenza per un interessante viaggio nel mondo dei colori. Avvicinare i bambini al colore significa aiutarli ad acquisire nuove modalità espressive e un importantissimo strumento per la conoscenza e la rappresentazione del mondo interiore di ciascuno. Si partirà da un'esplorazione libera dei colori primari e secondari, per giungere alla loro creazione attraverso elementi naturali, proprio come avveniva nell'antico Egitto.

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:
	3 ANNI

“IMMAGINI, SUONI, COLORI”

*Il bambino si esprime attraverso il disegno,
la pittura e altre attività manipolative;
utilizza ed esplora materiali e strumenti,
tecniche espressive e creative*

Si misura con la creatività e la fantasia

- Capacità di esprimersi attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative
- Crea e inventa con materiale di recupero
- Si accosta e sperimenta con piacere materiali e tecniche differenti
- Conosce e utilizza i colori primari e li sa denominare

Marzo – metà aprile

L'ANTICA GRECIA:



alla scoperta dei miti greci!



Si andrà poi nell'antica Grecia! Attraverso l'attività di coding i bambini utilizzeranno le mappe trovate nella macchina del tempo per arrivare a conoscere alcuni dei più famosi miti dell'antica Grecia. Ogni classe avrà una mappa e dei miti differenti da far conoscere in un secondo momento alle altre sezioni attraverso vari strumenti pensati e proposti dai bambini stessi

Ma cosa significa "fare coding"? Fare coding significa mettere i bambini in condizione di eseguire o inventare una serie di istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo; in altre parole è costruire, risolvere, ragionare... è sviluppare il pensiero computazionale.

Protagonisti principali diventano i bambini che, in situazioni di grande/piccolo gruppo o in coppia, avranno l'occasione di apprendere per scoperta procedendo per tentativi ed errori, sperimentando, progettando, costruendo e condividendo con gli altri le proprie idee/conquiste.

Si è pensato di proporre la scoperta di alcuni testi della mitologia greca in quanto è popolata da eroi, divinità, creature incantate e mostruose che non hanno niente da invidiare ai testi fantastici moderni.

Raccontare questi miti è un modo per tenere in vita le nostre tradizioni, ma soprattutto conoscere l'origine della nostra cultura. Inoltre è un modo per allenare la capacità d'ascolto e di comprensione e stimolare lo sviluppo della fantasia.

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE I bambini dovrebbero essere capaci di:		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<p><i>Il bambino sviluppa il pensiero computazionale</i></p> <p><i>esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sapersi orientare in uno spazio • Muoversi seguendo dei comandi dati sia vocali che iconografici 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper collaborare e cooperare; • Saper risolvere i problemi in modo creativo; • Saper usare la logica e contare; • dare le istruzioni per raggiungere un obiettivo; • osservare, descrivere e progettare percorsi secondo vincoli dati. • Saper stare attenti e concentrarsi; 	<ul style="list-style-type: none"> • Saper collaborare e cooperare; • Saper risolvere i problemi in modo creativo; • Saper usare la logica e contare; • dare le istruzioni per raggiungere un obiettivo; • osservare, descrivere e progettare percorsi secondo vincoli dati. • Saper stare attenti e concentrarsi;
<p><i>I DISCORSI E LE PAROLE</i></p> <p><i>ascolta e comprende narrazioni.</i></p> <p><i>racconta e inventa</i></p> <p><i>sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni</i></p> <p><i>impara nuove parole</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare un linguaggio adeguato sia nella comprensione sia nella produzione • Potenziare la capacità d'ascolto • Comprendere storie racconti e narrazioni • Avvicinarsi al libro • Usare il linguaggio per raccontare 	<ul style="list-style-type: none"> • Arricchire il lessico • Prestare attenzione all'ascolto di storie • Usare il linguaggio per raccontare • Confrontare i propri ricordi con quelli dei compagni • Descrivere e seguire un ordine logico • Individuare i personaggi del racconto 	<ul style="list-style-type: none"> • Arricchire il lessico • Prestare attenzione all'ascolto di storie • Usare il linguaggio per raccontare • Confrontare i propri ricordi con quelli dei compagni • Descrivere e seguire un ordine logico • Individuare i personaggi del racconto • Assimilare, ricordare, descrivere e rielaborare

Metà aprile - maggio

GLI ANTICHI ROMANI



tra sport e arte

L'ultima tappa del nostro viaggio nel tempo porterà i bambini nell'antica Roma. Attraverso la scoperta dei numeri, avranno l'opportunità di accostarsi a due temi diversi ma tipici della cultura romana, lo sport e l'arte, fondamentali all'interno della società

Il numero sarà il filo conduttore che farà da sfondo ad entrambe le tematiche. Infatti una volta scoperto il concetto di quantità, i bambini lo applicheranno nelle diverse esperienze proposte.

La scelta dei mosaici non è casuale. Il mosaico è infatti una delle attività creative più divertenti. È particolarmente utile per stimolare il pensiero spaziale, oltre alla progettualità. Permette di insegnare ai bambini grandi lezioni: la pazienza in quanto è un'attività che richiede tempo e il correggere gli errori senza abbattersi. Inoltre viene stimolata la capacità motoria specialmente la motricità fine, il coordinamento oculo-visivo e più in generale la mente. Ultima aspetto, ma non per importanza, stimola i bambini a cooperare e a lavorare insieme per raggiungere un obiettivo

Infine con lo sport romano inizia la concezione delle attività sportive in senso moderno come forma di intrattenimento e divertimento. Partendo dalla scoperta di alcuni sport tipici dell'età romana (come la corsa, il lancio del peso, del giavellotto, del disco, e le corse con le bighe) si arriverà e sperimentarne alcuni dei giorni nostri.

TRAGUARDI DI SVILUPPO	COMPETENZE		
	I bambini dovrebbero essere capaci di:		
	3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
<p>CONOSCENZA DEL MONDO</p> <p><i>il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi</i></p> <p><i>ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri</i></p> <p><i>aggiunge e toglie e valuta quantità e usa semplici simboli per registrare</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raggruppa in base a semplici criteri • Coglie differenze di quantità • Scopre i numeri attraverso attività concrete 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordina seriamente raggruppa alcuni elementi in base a criteri dati • Comprende ed opera secondo il concetto di insieme • Coglie differenze di quantità • Esplora e sperimenta i numeri avviandosi alla loro comprensione simbolica 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordina seriamente raggruppa alcuni elementi in base a criteri dati individuando eventuali intrusi • Comprende ed opera secondo il concetto di insieme • Coglie differenze di quantità ed effettua confronti • Esplora ed sperimenta i numeri avviandosi alla loro comprensione simbolica • Si avvicina alle prime operazioni in contesti concreti
<p>CORPO E MOVIMENTO</p> <p><i>il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo</i></p> <p><i>prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imita semplici movimenti • Sperimenta e scopre le posizioni del corpo nello spazio • Utilizza in modo adeguato strumenti e materiali proposti • Conosce e rispetta le regole dei vari sport 	<ul style="list-style-type: none"> • Imita semplici movimenti • Sperimenta e scopre le posizioni del corpo nello spazio • Utilizza in modo adeguato strumenti e materiali proposti • Si muove in modo più consapevole e disinvolto • Conosce e rispetta le regole dei vari sport 	<ul style="list-style-type: none"> • Imita semplici movimenti • Sperimenta e scopre le posizioni del corpo nello spazio • Utilizza in modo adeguato strumenti e materiali proposti • Si muove in modo più consapevole e disinvolto e affina la coordinazione • Conosce e rispetta le regole dei vari sport

Giugno

E IL FUTURO COME SARA'?



E dopo aver scoperto alcune delle più antiche civiltà del passato, come conclusione di questo progetto, con bambini si passerà dal passato al futuro e verranno poste loro le seguenti domande:

Come saremo tra tanti anni? Cosa succederà?