

ASILO GIARDINO "L.C. FARINI"	LINEE PROGRAMMATICHE ANNUALI	Rev. 09
		Data 07/09/2020
		Pag. 1 di 4

Anno scolastico:	2023/2024	
Sezione:	DELFINI (1 anno)	
Titolo:	GIOCARE PER CRESCERE	
Responsabile:	Le insegnanti di sezione	
Durata:	da ottobre 2023 a maggio 2024	
Motivazioni:	<p>Il progetto didattico 2023-24 si fonda sul riconoscimento dell'importanza del gioco nella vita del bambino e nel suo percorso di crescita. Attivare la "dimensione ludica", vuol dire mettere al centro del progetto didattico il bambino con il suo fare, il suo dire e il suo pensare. Il gioco dialoga indirettamente con tutti i linguaggi, impegna e arricchisce divertendosi. Fornisce al bambino l'occasione ideale per acquisire conoscenze e maturare abilità cognitive e sociali. Esso costituisce un'attività costruttiva e creativa, rappresenta e interpreta la realtà che ci circonda permettendo di fare, ipotesi e trovare soluzioni. Molto importante l'aspetto sociale del gioco. L'attività ludica permette di instaurare i primi rapporti con i coetanei, è un esercizio di scambio, una raffinata forma di comunicazione. Come gruppo di lavoro daremo molta importanza a questo aspetto proponendo molte attività che incentivino la collaborazione, la relazione, il potenziamento del sentimento di appartenenza al gruppo sezione.</p> <p>La realizzazione del progetto prevede l'utilizzo di vari materiali di riciclo. Questo ci darà l'opportunità di avviare gli alunni ad argomentazioni di carattere "Green". Attraverso racconti, immagini, libri, esperienze, stimoleremo i bambini a porre attenzione e cura nei confronti della natura. Il simbolo delle sezioni, il delfino, ci indirizzerà ad un approfondimento relativo alla salvaguardia dell'ambiente marino, visto anche la vicinanza del nostro territorio al mare. Previsto anche un laboratorio di approccio alla lingua inglese a tema, a cura delle insegnanti. Laboratori di psicomotricità ed educazione musicale con operatori esterni che condivideranno con i docenti obiettivi e finalità comuni.</p>	
Traguardi per lo sviluppo della competenza: <i>(Indicare i traguardi dei campi di esperienza prioritari)</i>	Campo di esperienza: Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> -Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale -Riflette, si confronta con gli altri bambini, comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. -Si muove con crescente sicurezza e autonomia in ambienti non familiari, modula i propri comportamenti in relazione agli altri e alle regole condivise.
	Campo di esperienza: Il corpo in movimento.	<ul style="list-style-type: none"> - IL bambino vive pienamente la propria corporalità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia. -Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali o di gruppo. -Fa uso di piccoli attrezzi, controllando l'esecuzione del gesto. -Interagisce con gli altri nel gioco di movimento. -Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti.

ASILO GIARDINO "L.C. FARINI"	LINEE PROGRAMMATICHE ANNUALI	Rev. 09
		Data 07/09/2020
		Pag. 2 di 4
	Campo di esperienza: Immagini, suoni, colori.	<ul style="list-style-type: none"> -Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta tra le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. -Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative, esplorando le potenzialità offerte. -Sviluppa interesse per l'ascolto della musica. -
Obiettivi: <i>(Tradurre i traguardi in obiettivi applicabili alla propria sezione in funzione della peculiarità della stessa)</i>	Campo di esperienza: Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino riconosce ed esprime i propri bisogni e le proprie emozioni. -Conquista autonomia rispetto ai propri bisogni. -Impara a rispettare gli altri. -Acquisisce semplici norme di comportamento.
	Campo di esperienza: Il corpo in movimento	<ul style="list-style-type: none"> - IL bambino sviluppa la motricità di base. -Utilizza il gioco spontaneo o guidato per rappresentare semplici situazioni. -Si muove su semplici indicazioni spazio temporali. -Partecipa al gioco motorio rispettandone le regole. -Riconosce le diverse parti del corpo e prova a rappresentarle.
	Campo di esperienza: Immagini, suoni colori	<ul style="list-style-type: none"> - Il bambino memorizza e ripete brevi canti e filastrocche. -Si muove seguendo una semplice coreografia. -Manipola materiali diversi e sperimenta differenti strumenti grafico-pittorici, manipolativi. -Riconosce i colori primari.
Trasversalità: <i>(Indicare i campi di esperienza trasversali con i relativi traguardi)</i>	Campo di esperienza: La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> -Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali, secondo semplici criteri di identificazione. -Osserva il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti. -Riconosce forma, colore degli oggetti. -Esplora l'ambiente con i diversi canali sensoriali. -Partecipa con interesse e curiosità alle attività proposte.

ASILO GIARDINO "L.C. FARINI"	LINEE PROGRAMMATICHE ANNUALI	Rev. 09 Data 07/09/2020 Pag. 3 di 4
	Campo di esperienza: Cittadinanza (e Costituzione) Campo di esperienza: I discorsi e le parole	-Il bambino riconosce se stesso. -Attribuisce progressiva importanza agli altri. -Riconosce la propria appartenenza ad un gruppo. -Accetta i compagni nel gioco. -Partecipa con interesse ad attività e giochi con i compagni. -Usa il linguaggio per interagire e comunicare in modo coretto -Ascolta e comprende brevi narrazioni. -Esprime bisogni emozioni e pensieri. -ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse.
Attività: <i>(Indicare le attività comuni a tutti i campi di esperienza che si svolgono per raggiungere gli obiettivi)</i>	<p>Una volta consolidati gli inserimenti e le routine quotidiane, ci dedicheremo con regolarità allo sviluppo di giochi motori, giochi da tavolo, giochi di gruppo (grande e piccolo gruppo in base al periodo e alla stagione) rielaborando materiali di riciclo, affinché i bambini diventino "co-costruttori" delle proprie attività ludiche, affinino le loro capacità manipolative e creative, sperimentino materiali differenti. A tal proposito, verrà utilizzato un personaggio che faccia da filo conduttore al progetto: un delfino che di volta in volta porterà lettere, libri, proposte di attività, materiali ecc. alimentando nella classe, un clima di sorpresa, curiosità e meraviglia.</p> <p>Anche la stagionalità e le feste verranno interpretate in chiave ludica. Previste molte attività in esterno a diretto contatto con materiali della natura, percorsi motori in giardino, giochi musicali e semplici danze.</p> <p>La proposta formativa, vuole anche mostrare come l'adulto possa mettersi nei panni del bambino, per aiutarlo a crescere, in maniera paritaria, senza perdere la capacità di sostegno e di guida. Il progetto ipotizza un coinvolgimento delle famiglie, nel proseguire a casa attività simili a quelle svolte a scuola. Saranno ben accette collaborazioni da parte di genitori, nel reperire materiali e nella costruzione di giochi da utilizzare a scuola.</p>	
Metodologia: <i>(Indicare in funzione delle attività definite gli strumenti che si intendono utilizzare)</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Sperimentazione e ricerca attiva. -Apprendimento cooperativo. -Brain -storming. -Problem- solving. -Lecture a tema. -Sussidi audiovisivi _Conversazioni libere o guidate. -Giochi e percorsi motori, giochi musicali a tema. -Attività laboratoriali -Documentazione attraverso foto ed elaborati dei bambini. -Raccolta delle produzioni varie dei bambini, in una scatola uguale per tutti, da portare a casa alla fine dell'anno scolastico. 	
Luoghi: <i>(Indicare i luoghi in cui vengono svolte le attività)</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Tutti gli ambienti interni ed esterni disponibili a scuola. -Spazi esterni limitrofi alla scuola per uscite senza mezzo di trasporto. -Se ci saranno le condizioni uscita didattica al di fuori del Comune di Russi visita al CESTA a Marina di Ravenna in alternativa museo del gioco "La lucertola" a Ravenna. -Biblioteca Comunale. 	

ASILO GIARDINO "L.C. FARINI"	LINEE PROGRAMMATICHE ANNUALI	Rev. 09
		Data 07/09/2020
		Pag. 4 di 4

Risultati attesi:	<ul style="list-style-type: none"> -Ambientamento ed inserimento di tutti i bambini. - Sviluppo di un ambiente accogliente e sereno sia per i bambini che per le loro famiglie. -Instaurare relazioni serene aperte e collaborative tra bambini. -Incrementare l'interesse la curiosità per ciò che ci circonda, accrescere il desiderio di partecipare alle attività proposte. -Sentirsi parte attiva all'interno della comunità scolastica. -Far comprendere alle famiglie che il gioco ha un ruolo imprescindibile nello sviluppo emotivo e sociale del bambino ed i genitori ne devono fare parte attiva.
Verifica:	<ul style="list-style-type: none"> -Osservazione diretta. -Grado di partecipazione emotiva all'esperienza. -Conversazioni guidate con i bambini. -Produzioni grafiche. - Osservazione sui tentativi di replicare un'esperienza condivisa in modo autonomo. -Riscontro delle famiglie riportato alle insegnanti, e livello di gradimento espresso.

Data della progettazione: <small>(da farsi a inizio anno scolastico da parte delle insegnanti in un incontro di sezione)</small> 09/10/2023	Firma insegnanti:
Data riesame e verifica della progettazione: <small>(da farsi a inizio anno scolastico da parte della Coordinatrice in una riunione del Gruppo di lavoro educativo)</small> 09/10/2023	Firma Coordinatrice Didattica: