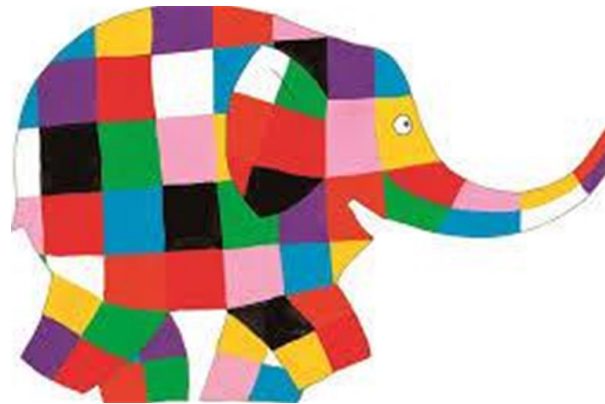


I.C “MARTIRI DELLA BENEDICTA” SERRAVALLE
SCUOLA DELL’INFANZIA “L. BARBIERI” DI SERRAVALLE SCRIVIA
PROGRAMMAZIONE ANNUALE PER SFONDO INTEGRATORE
A.S. 2021-2022

LE AVVENTURE DELL’ELEFANTINO ELMER



PREMESSA

Lo sfondo integratore è uno strumento di lavoro che rende i bambini i veri protagonisti del processo educativo.

La programmazione in questo ambito ha dunque l’obiettivo di essere di tipo evolutivo, poiché la predisposizione da parte dell’insegnante di uno sfondo integratore può facilitare l’autonoma organizzazione degli alunni.

La programmazione, dunque, non è fissa, ma è flessibile, si sviluppa in itinere e si costruisce sui bisogni dei bambini.

MOTIVAZIONI

Elmer è un elefantino fantastico, protagonista dei libri illustrati di che si accorge di essere l'unico multicolore in un mondo di elefanti grigi.

Sarà il personaggio guida che accompagnerà i bambini per tutto l'anno scolastico, aiutandoli a cogliere, accettare e valorizzare le diversità di ognuno.

I bambini intraprenderanno un viaggio attraverso le emozioni, i colori e le caratteristiche del territorio che ci circonda e di come esso muta nel tempo, nelle stagioni e con l'intervento dell'uomo.

La lettura quotidiana delle avventure di Elmer e l'interpretazione che ne faranno i bambini permetterà di contestualizzare le attività quotidiane volte al raggiungimento dei traguardi e delle competenze verticali previste dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo e dal Curricolo Verticali di Istituto.

Ogni Uda proposta, da ottobre a maggio, avrà come occasione stimolo la lettura di uno dei libri della collana di Elmer e alcuni nuclei tematici, trattati con attività personalizzate ed individualizzate, come strumenti e metodologie, a seconda delle età dei bambini e della situazione della classe.

Attività ed obiettivi si intrecciano quotidianamente con la UDA annuale di educazione civica (allegata in fondo a questo documento), che toccherà quest'anno due dei nuclei progettuali individuati nel curriculum verticale di educazione civica elaborato dall'Istituto: Costituzione e Sviluppo Sostenibile.

Tempi: Ottobre 2021- Maggio 2022

Classi coinvolte: Tutte

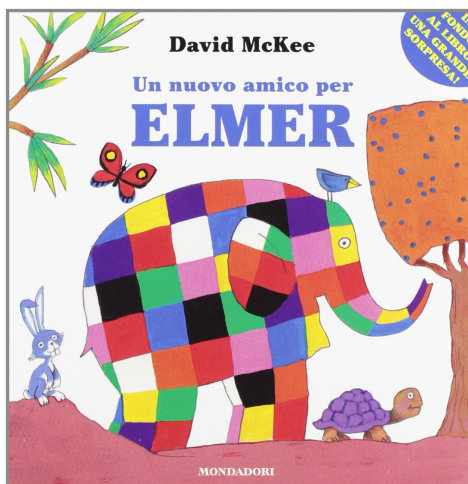
Spazi: Aule, giardino, territorio, zone comuni

Descrizione:

La programmazione è divisa in quattro Unità di Apprendimento della durata di due mesi ciascuna; gli obiettivi d'apprendimento sono adeguati all'età dei bambini e derivano dai "Traguardi per lo sviluppo delle competenze" elencati nelle "Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012".

U.D.A N° 1
(Ottobre - Novembre)

UN NUOVO AMICO PER ELMER



ANNI 3

Nuclei tematici: Inizio lettura della storia, conoscenza del personaggio. Regole di convivenza a scuola, conoscenza del gruppo classe. Colore primario: rosso. L'autunno.

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Accetta serenamente nuovi ambienti, proposte, nuove relazioni.*
- Si relaziona con l'adulto per esprimere i propri bisogni*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Accetta il contatto fisico con adulti e bambini. *
- E' autonomo nell'uso dei servizi igienici*

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Presta attenzione alla comunicazione verbale nelle sue varie forme: storie, racconti, filastrocche.

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Riconosce e denomina correttamente i colori.

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Riconosce i tempi della routine scolastica.*

ANNI 4

Nuclei tematici: Conoscenza del personaggio, lettura della storia. Regole di convivenza. La stagione autunnale: colori, frutti e materiali

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Accetta la necessità di riferirsi a norme di comportamento e di relazione unanimemente condivise.
- Instaura relazioni positive con adulti e bambini*
- Rispetta la regole condivise*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Controlla gli schemi segmentari di base
- Si riconosce come maschio o come femmina.
- Rafforza il concetto e le pratiche di igiene personale*

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Partecipa alle conversazioni libere e guidate apportando il proprio contributo*
- Ascolta e comprende brevi racconti

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Attribuisce un significato al proprio prodotto.
- Utilizza la voce come strumento sonoro

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Formula semplici ipotesi di soluzione nei confronti di un problema*

ANNI 5

Nuclei tematici: Il territorio intorno alla scuola: il bosco e le sue caratteristiche. La stagione autunnale e le sue caratteristiche. Conoscenza del protagonista e dei personaggi della storia.

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Conosce l'ambiente in cui vive e lo rispetta.
- Modula il proprio comportamento in relazione agli altri*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Rappresenta il modo completo e strutturato la figura umana e la ricompone
- Assume su consegna determinate posizioni corporee.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Pronuncia correttamente le parole, anche in altre lingue*
- Si esprime utilizzando frasi complete*

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Seleziona e utilizza in modo creativo gli strumenti e le tecniche che conosce

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

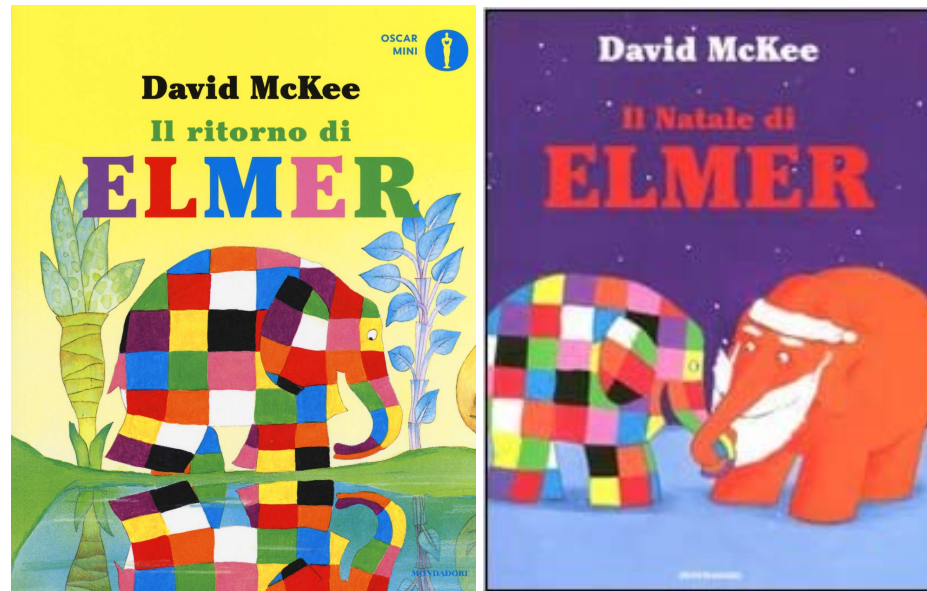
- Riconosce il trascorrere del tempo: i momenti della giornata, i giorni della settimana, le stagioni.
- Raggruppa oggetti in base a uno o più criteri (forma, colore e dimensione)

U.D.A. N° 2

(Dicembre - Gennaio)

IL RITORNO DI ELMER

IL NATALE DI ELMER



ANNI 3

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Si relaziona con l'adulto per esprimere bisogni*
- Riconosce il proprio gruppo di appartenenza*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Conosce e controlla gli schemi dinamici di base: camminare, gattonare, correre, saltare, strisciare.
- Imita le posizioni globali del corpo.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Ascolta e ripete rime e filastrocche

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Sperimenta alcuni semplici strumenti e materiali.

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Posiziona se stesso o oggetti secondo alcuni indicatori spaziali: dentro-fuori, sopra-sotto.

ANNI 4

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Utilizza e gestisce oggetti e materiali in modo autonomo*
- Rispetta le regole condivise*
- Coglie le diversità culturali della comunità*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Conosce e denomina le principali parti del corpo su di sé e sugli altri
- Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Partecipa alle conversazioni libere e guidate apportando il proprio contributo*
- Ascolta e comprende brevi racconti
- Ascolta, ripete e memorizza filastrocche, poesie e canzoni.

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Attribuisce un significato al proprio prodotto.
- Utilizza la voce come strumento sonoro

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Riconosce e descrive le caratteristiche degli esseri viventi e i cambiamenti della natura.

ANNI 5

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Conosce CAe mette in atto atteggiamenti di solidarietà*
- Conosce e rispetta le diversità culturali.

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Affina la coordinazione oculo manuale

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Ordina una breve storia in sequenze temporali (almeno tre)
- Utilizza diversi tipi di linguaggio (grafico-pittorico, mimico-gestuale, sonoro-musicale) per raccontare i propri vissuti e/o racconti ascoltati.

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Usa linguaggi espressivi per rappresentare il proprio vissuto o storie ascoltate.
- Sviluppa interesse per l'ascolto e l'interpretazione dei vari generi musicali.

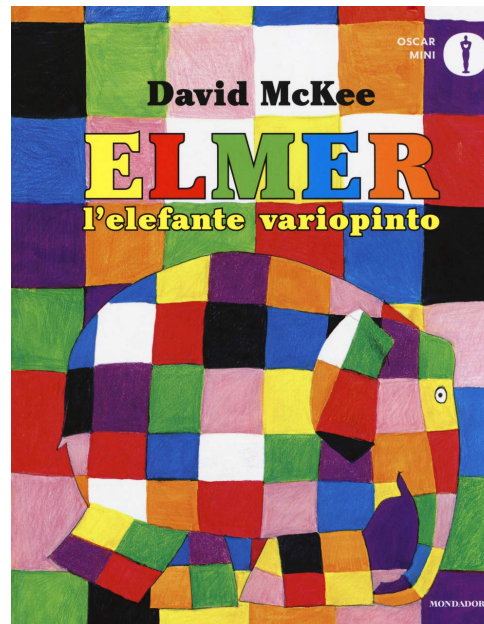
CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Confronta e valuta quantità
- Racconta e rappresenta esperienze rispettando l'ordine temporale in cui avvengono i fatti.

U.D.A 3

(Febbraio – Marzo)

ELMER L'ELEFANTE VARIOPINTO



3 ANNI

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Riesce ad essere autonomo nelle attività di routine*
- Si muove nell'ambiente autonomamente.*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Partecipa spontaneamente alle attività di gioco libero/organizzato
- Conosce e denomina le principali parti del corpo.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Descrive immagini*

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Riconosce e denomina correttamente i colori.

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Percepisce e riconosce quantità: uno, poco, tanto.

ANNI 4

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni ad adulti e bambini*
- Conosce i principali luoghi del proprio paese*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Partecipa a giochi motori a coppie e/o in gruppo*.
- Esprime emozioni e sentimenti attraverso il corpo.*

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Verbalizza racconti individuando personaggi e luoghi*
- Racconta una storia attraverso le immagini.

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Utilizza in modo adeguato gli strumenti e le tecniche proposte.
- Rappresenta attraverso il disegno storie ascoltate e/o esperienze vissute.

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Confronta e raggruppa oggetti secondo indicazioni topologiche e/o qualitative.
- Riconosce e descrive le caratteristiche degli esseri viventi e i cambiamenti della natura.(controllare doppio)
- Esegue semplici percorsi motori seguendo indicazioni topologiche.

ANNI 5

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Riconosce e si confronta rispettando i diversi punti di vista*

- Riconosce e distingue le proprie emozioni da quelle altrui*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Controlla gli schemi motori segmentari e generali (coordinazione, equilibrio, lateralità..) e li adatta all'ambiente in cui si trova.
- Affina la coordinazione oculo-manuale.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Partecipa attivamente alle conversazioni attraverso interventi pertinenti*
- Sperimenta le prime forme di comunicazione scritta

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Usa linguaggi espressivi per rappresentare il proprio vissuto o storie ascoltate.
- Sviluppa interesse per l'ascolto e l'interpretazione dei vari generi musicali.

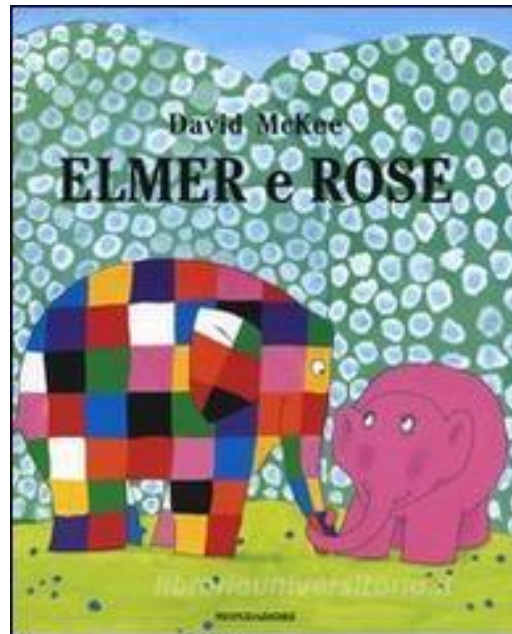
CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Racconta e rappresenta esperienze rispettando l'ordine temporale in cui avvengono i fatti*
- Formula previsioni di causa-effetto, spaziali, temporali nei confronti di fatti e fenomeni*

U.D.A 4

(Aprile - Maggio)

ELMER E ROSE



ANNI 3

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Riconosce che le proprie esigenze possono differire da quelle altrui*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Rappresenta graficamente le principali parti del corpo: testa, braccia e gambe.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Descrive liberamente ciò che ascolta*

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Sperimenta alcune semplici tecniche per disegnare, colorare, manipolare.

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Utilizza i sensi per scoprire le caratteristiche degli oggetti: morbido/duro, liscio/ruvido, grande/piccolo, alto/basso
- Raggruppa gli oggetti secondo un criterio dato

ANNI 4

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni ad adulti e bambini.(controllare se è doppio)
- Accetta la necessità di riferirsi a norme di comportamento e di relazione unanimamente condivise.*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Rappresenta il corpo umano in modo più dettagliato.
- Partecipa a giochi motori a coppie e/o in gruppo*

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Riordina in almeno due sequenze un racconto letto (prima-dopo).
- Utilizza diverse modalità comunicative per esprimersi*

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Utilizza in modo adeguato gli strumenti e le tecniche proposte.
- Attribuisce un significato al proprio prodotto.
- Rappresenta attraverso il disegno storie ascoltate e/o esperienze vissute. (controllare)

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Confronta e raggruppa oggetti secondo indicazioni topologiche e/o qualitative.
- Riconosce e denomina alcune figure geometriche: quadrato, cerchio e triangolo.

ANNI 5

Obiettivi generali d'apprendimento:

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

- Riconosce e si confronta rispettando i diversi punti di vista*

- Si orienta nel tempo relativamente alla propria storia*

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Comunica una situazione e un'espressione mediante l'espressività corporea

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

- Sperimenta le prime forme di comunicazione scritta.
- Riconosce le diversità linguistiche

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Formula previsioni di causa-effetto, spaziali, temporali nei confronti di fatti e fenomeni*
- Formula semplici ipotesi di soluzione nei confronti di un problema*

(*)Considerata l'emergenza sanitaria in corso, in caso di chiusura della scuola per lockdown o chiusura temporanea di una o più classi (quarantena) questo obiettivo NON verrà perseguito con la Didattica Digitale Integrata a distanza.

Metodologie e strumenti utilizzati:

In presenza	A distanza	Supporto da utilizzare a distanza
Lettura di storie e racconti	Caricamento e invio di video e/o file audio	Google Sites Youtube

		Registro Elettronico
Conversazioni guidate	Non utilizzabile	/
Ritorno grafico delle storie ascoltate, con l'utilizzo di diversi materiali	Ritorno grafico da inviare ai docenti, da svolgere con materiali reperibili in casa	WhatsApp E-mail istituto
Circle time	Non utilizzabile	/
Attività psico-motoria	Invio di video tutorial per svolgere a casa in autonomia l'attività	Google Sites Youtube Registro Elettronico
Attività musicali (canto, ascolto di musiche..)	Invio di video e/o file audio per svolgere a casa in autonomia l'attività	Google Sites Youtube Registro Elettronico
Attività fino-motorie (ritagli, collage...)	Attività fino-motorie (ritagli, collage...) da svolgere in autonomia con materiali facili da reperire e da avere in casa	WhatsApp E-mail istituto
Schede didattiche pre-stampate	Schede modello da riprodurre con i materiali a disposizione, <u>NON</u> da stampare.	WhatsApp E-mail istituto
Attività pittoriche	Proposta di attività grafiche libere da svolgere in autonomia con strumenti e materiali di cui ogni famiglia dispone	WhatsApp E-mail istituto

Durante l'anno verranno proposti i seguenti laboratori all'interno delle sezioni:

- LABORATORIO GRAFICO PITTORICO con materiali di risulta: nei periodi delle feste, i materiali di riciclo diventeranno la base per produrre addobbi e biglietti da portare a casa

- LABORATORIO DI MOTRICITA': da svolgere in sezione o negli spazi adibiti al gruppo classe, considerata l'emergenza COVID, nei tempi e nelle modalità ritenute consone dai docenti di ogni gruppo
- LABORATORIO DI CODING: avviamento al linguaggio di programmazione informatico (pensiero computazionale) per i bambini di 5 anni
- LABORATORIO SCIENTIFICO- AMBIENTALE: semina e raccolta in giardino, piccoli esperimenti da svolgere in classe durante tutto l'anno con semplici materiali per sviluppare la capacità di osservare, ipotizzare e descrivere fenomeni.

Risorse umane coinvolte: Tutti gli insegnanti ed eventuali risorse esterne da valutare in itinere.

Modalità e criteri di accertamento e valutazione:

La valutazione si svolgerà in itinere attraverso l'osservazione occasionale e/o sistematica di conversazioni libere e guidate, ritorni grafici e la produzione di materiali (fotografie, cartelloni riassuntivi...).

La valutazione avverrà in itinere attraverso un confronto di team due volte al mese, durante il momento di programmazione. Alla fine dell'UDA avverrà una valutazione finale riguardante il raggiungimento o meno degli obiettivi previsti dall'UDA.

Per i bambini di 5 anni, nel mese di giugno, avverrà una valutazione delle competenze in uscita, basate sul curriculum verticale di istituto, definite insieme alle insegnanti della primaria e riassunte in una griglia di valutazione.