

Campo di esperienza : IL SE' e L'ALTRO
ATTIVITA' : ERO, SONO, SARO'



Destinatari	Rilevazione della situazione di partenza	Finalità educative	Obiettivi cognitivi e sociali	Competenze attese
Bambini 5 anni	CAPACITA' Capacità di ascolto e rispetto dei turni INTERESSI Ricare attraverso il gioco momenti e situazioni che suscitino stupore e interesse	Rendere consapevole il bambino della continuità delle diverse fasi del percorso della sua vita d) Supportare la naturale difficoltà emotivo-relazionale nel passaggio da un ordine di scuola ad un altro	COGNITIVI Saper ricostruire la storia personale ed esporla. Saper progettare insieme il percorso. Saper utilizzare la creatività come traccia di sé (disegno). Saper ripercorrere le tappe del lavoro fatto insieme. Saper riconoscere i progressi ottenuti. SOCIALI g) Saper rispettare e aiutare gli altri. h) Saper collaborare con gli altri.	Rafforzamento dell'autonomia, della stima di sé, dell'identità personale e del gruppo di appartenenza

			Imparare a condividere forti emozioni (ricordo, ansie, paure, distacco....). Elaborare le emozioni individuate.	
--	--	--	--	--

Metodologia didattica	Selezione e organizzazione dei contenuti	Fasi	Risorse umane e materiali	Strumenti e metodi di valutazione
Didattica laboratoriale che prevede la suddivisione del grande gruppo in piccoli gruppi. Conversazioni. Giochi. Drammatizzazioni.	Scelta di un ambiente ampio, luminoso, possibilmente lontano da fonti di rumore. Preparazione del materiale occorrente per l'attività. Costruzione insieme del libro "La mia storia".	IL RICORDO Quando ero piccolo. L'ingresso al nido. L'ingresso alla Scuola Infanzia. Il vissuto del distacco. IL QUI E ORA La relazione con il gruppo dei pari. Drammatizzazione della rete amicale (gioco del gomito di lana). Gioco della fiducia (ad occhi chiusi mi muovo affidandomi ad un compagno). Gioco della statua umana (ricreare una statua di gruppo nella quale ogni bambino ha una parte del corpo in contatto con quella del compagno) .	UMANE Insegnanti dei gruppi dei bambini di 5 anni. MATERIALI Giornali, riviste, fotografie, disegni e documentazioni degli anni precedenti, forbici, colla, pennarelli, macchina fotografica e cd musicali ecc....	Osservazione attenta, durante le attività delle competenze raggiunte rispetto agli obiettivi proposti.

		Gioco della squalo (con musica e fogli di quotidiano che fungono da zattera. I bambini devono aiutare e accogliere il compagno che rimane senza zattera). COME SARA' Immaginazione e riproduzione tramite cartelloni e rappresentazioni grafiche individuali e di gruppo di quanto espresso.		
--	--	---	--	--

