



I CAMPI D'ESPERIENZA



Manica Chiara, Menapace Roberta, Merlin Daniel, Navarini Sara, Sartori Cecilia

**CAMPO D'ESPERIENZA: IL SÉ E
L'ALTRO**

**I BAMBINI SI STANNO
CONFRONTANDO E DIALOGANO SU
UNA STESSA SITUAZIONE.
SEMBRA SI STIANO CONOSCENDO E
MOSTRANO SINTONIA TRA DI LORO.**

APPROCCIO LUDICO.



INDICAZIONI NAZIONALI

OSSERVA L'AMBIENTE CHE LO CIRCONDA E COGLIE LE DIVERSE RELAZIONI TRA LE PERSONE; ASCOLTA LE NARRAZIONI DEGLI ADULTI,

IL BAMBINO GIOCA IN MODO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI, SA ARGOMENTARE, CONFRONTARSI, SOSTENERE LE PROPRIE RAGIONI CON ADULTI E BAMBINI.

SVILUPPA IL SENSO DELL'IDENTITÀ PERSONALE, PERCEPISCE LE PROPRIE ESIGENZE E I PROPRI SENTIMENTI, SA ESPRIMERLI IN MODO SEMPRE PIÙ ADEGUATO.

RIFLETTE, SI CONFRONTA, DISCUTE CON GLI ADULTI E CON GLI ALTRI BAMBINI E COMINCIA A RICONOSCERE LA RECIPROCIÀ DI ATTENZIONE TRA CHI PARLA E CHI ASCOLTA

SI ORIENTA NELLE PRIME GENERALIZZAZIONI DI PASSATO, PRESENTE, FUTURO E SI MUOVE CON CRESCENTE

SICUREZZA E AUTONOMIA NEGLI SPAZI CHE GLI SONO FAMILIARI, MODULANDO PROGRESSIVAMENTE VOCE E

MOVIMENTO ANCHE IN RAPPORTO CON GLI ALTRI E CON LE REGOLE CONDIVISE.



CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

AMBITO VISIVO: IMMAGINI, COLORI, STORIE, RACCONTI,
IMMAGINAZIONE (LA BIMBA SA LEGGERE? LE IMMAGINI
LA AIUTANO NELL'IPOTIZZARE LA STORIA)

AMBITO TEATRALE: IMMEDESIMARSI NEL PERSONAGGIO,
COSTRUZIONE DEL CONTESTO DELLA NARRAZIONE

AMBITO SONORO: SUONI/RUMORI DEL BOSCO

INDICAZIONI NAZIONALI

INVENTA STORIE E SA ESPRIMERLE ATTRAVERSO LA
DRAMMATIZZAZIONE, IL DISEGNO, LA PITTURA E ALTRE
ATTIVITÀ

MANIPOLATIVE; UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI,
TECNICHE ESPRESSIVE E CREATIVE; ESPLORA LE
POTENZIALITÀ

OFFERTE DALLE TECNOLOGIE.

LETTURA: COMPRENDE NARRAZIONI, RACCONTA E
INVENTA STORIE, CHIEDE E OFFRE SPIEGAZIONI, USA IL
LINGUAGGIO PER PROGETTARE ATTIVITÀ E PER DEFINIRNE
REGOLE.

RAGIONA SULLA LINGUA,
RICONOSCE E SPERIMENTA LA PLURALITÀ DEI
LINGUAGGI, SI MISURA CON LA CREATIVITÀ E LA
FANTASIA



CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

LA CURIOSITÀ SPINGE IL BAMBINO AD ESPLORARE E SCOPRIRE IL MONDO CIRCOSTANTE.
PRIMA SISTEMATIZZAZIONE DELLE CONOSCENZE SUL MONDO DELLA REALTÀ NATURALE; PORSI DOMANDE RISPETTO AI FENOMENI E AI FATTI DELLA REALTÀ; OSSERVAZIONE E FORMULAZIONE DI IPOTESI.



INDICAZIONI NAZIONALI

OSSERVA CON ATTENZIONE IL SUO CORPO, GLI
ORGANISMI VIVENTI E I LORO AMBIENTI, I
FENOMENI NATURALI,
ACCORGENDOSI DEI LORO CAMBIAMENTI.



CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

SCOPRIRE SÉ STESSI E GLI ALTRI ATTRAVERSO IL MOVIMENTO; PRENDERE CONSAPEVOLEZZA DELLE PROPRIE CAPACITÀ E DEL PROPRIO CORPO. ESPRESSIONE DELLA PROPRIA PERSONALITÀ. LIBERTÀ, SCOPERTA.

INDICAZIONI NAZIONALI

IL BAMBINO VIVE PIENAMENTE LA PROPRIA
CORPOREITÀ, NE PERCEPISCE IL POTENZIALE
COMUNICATIVO ED
ESPRESSIVO

PROVA PIACERE NEL MOVIMENTO E SPERIMENTA
SCHEMI POSTURALI E MOTORI, LI APPLICA NEI GIOCHI
INDIVIDUALI
E DI GRUPPO

CONTROLLA L'ESECUZIONE DEL GESTO, VALUTA IL
RISCHIO, INTERAGISCE CON GLI ALTRI NEI GIOCHI DI
MOVIMENTO

NELLA COMUNICAZIONE ESPRESSIVA.



CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI.

AMBITO ARTISTICO : ESPRESSIONE
MANIPOLATIVO-VISIVA; ATTRAVERSO I 5 SENSI;
CREATIVITÀ; ARTEFATTI; PERCEZIONE E
RAPPRESENTAZIONE.

SPERIMENTARE STRUMENTI E TECNICHE
DIFFERENTI.

INDICAZIONI NAZIONALI

INVENTA STORIE E SA ESPRIMERLE ATTRAVERSO LA DRAMMATIZZAZIONE, IL DISEGNO, LA PITTURA E ALTRE ATTIVITÀ MANIPOLATIVE; UTILIZZA MATERIALI E STRUMENTI, TECNICHE ESPRESSIVE E CREATIVE; ESPLORA LE POTENZIALITÀ OFFERTE DALLE TECNOLOGIE.

IL BAMBINO COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI, RACCONTA, UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITÀ CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE.



**CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI;
CONOSCENZA DEL MONDO**

MONETE COLORATE (FACILITANO RAGGRUPPAMENTO); NUOVI
STRUMENTI TECNOLOGICI.

CAMPO DELLA CONOSCENZA SCIENTIFICA E MATEMATICA:
CAPACITÀ DI RAGGRUPPAMENTO, ORDINAMENTO,
QUANTIFICAZIONE E MISURAZIONE DEI FENOMENI E DEI FATTI
DELLA REALTÀ.



INDICAZIONI NAZIONALI

IL BAMBINO RAGGRUPPA E ORDINA OGGETTI E MATERIALI SECONDO CRITERI DIVERSI, NE IDENTIFICA ALCUNE PROPRIETÀ, CONFRONTA E VALUTA QUANTITÀ; UTILIZZA SIMBOLI PER REGISTRARLE; ESEGUE MISURAZIONI USANDO STRUMENTI ALLA SUA PORTATA.