

FINALITA'	Titolo	Obiettivi	Attività previste
Linguaggi artistici ed espressivi	Musica per gioco.	Favorire lo stare insieme. Sperimentare la musica come momento di amicizia e condivisione. Promuovere lo sviluppo armonico della personalità stimolando le aree:cognitiva, affettivo-relazionale, motoria. Favorire la conoscenza di sé e del proprio corpo., e la capacità di organizzare e utilizzare lo spazio e gli oggetti. Consolidare l'acquisizione dei concetti topologici e l'orientamento spaziale. Comprendere e interiorizzare le regole. Ascoltare e imparare brevi brani e/o filastrocche. Condividere con il gruppo esperienze comuni. Sviluppare capacità di ascolto e la memoria uditiva. Sperimentare materiali differenti per produrre oggetti musicali. Conoscere gli strumenti musicali e il loro utilizzo.	Giochi simbolici, di regole, di esplorazione senso-motoria, con il corpo. Realizzazione di oggetti sonori con materiali di recupero (rotoli di carta..) , canti, uso di strumenti musicali
Arricchimento didattico	One, two, three... Let's go!	Ascoltare e ripetere vocaboli, canzoni e filastrocche, con pronuncia corretta; Memorizzare vocaboli, brevi dialoghi, canzoni e filastrocche; Rispondere e chiedere, eseguire e dare semplici comandi.	Saranno proposte attività in forma ludica, giochi di gruppo, a coppie, privilegiando la fase orale, potranno essere usate "marionette" che faranno da tramite tra l'insegnante e il gruppo, per stimolare l'interesse. Le attività previste saluti, presentazione di sé stessi, colori, numeri, parti del corpo, animali, cibi/frutti, giorni della settimana, giocattoli, ecc. Saranno utilizzati canti, filastrocche, giochi di movimento, visione di video, attività didattiche.
Linguaggi artistici ed espressivi	Coding per tutti.	Sviluppare le capacità di ascolto, di attenzione, di memorizzazione e di collaborazione; stimolare la creatività; sperimentare la direzionalità; comprendere ed eseguire semplici comandi; consolidare l'acquisizione dei concetti topologici e l'orientamento spaziale; sviluppare il pensiero logico-matematico; decodificare e associare immagini, simboli e parole.	Prima di iniziare l'attività del coding si lavorerà sui concetti topologici di destra/sinistra, avanti/indietro, attraverso giochi motori e percorsi; in seguito si utilizzerà un reticolo sul pavimento per eseguire percorsi semplici, che possono essere affiancati ad una storia, anche inventata dai bambini, seguirà il trasferimento dell'attività su un foglio in maniera grafica; lo step successivo sarà l'introduzione delle Bee Bot; per i bambini di cinque anni sarà introdotto l'utilizzo di Scratch Junior.