

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO - DIDATTICA
I.C. "Don Pepe Diana" Sede
2023/2026



“Conservare lo spirito dell’infanzia dentro di sé per tutta la vita vuol dire conservare la curiosità di conoscere, il piacere di capire, la voglia di comunicare”

Bruno Munari

PREMESSA

La scuola dell'infanzia "Don Pepe Diana" inizia quest'anno scolastico 2023/24 con una veste tutta nuova, grazie ai fondi del PNRR le aule sono state trasformate in ambienti di apprendimento con la creazione di 6 laboratori didattici: aula montessoriana, aula grafico pittorica, aula linguistico-espressiva, aula digitale-immersiva, aula psicomotoria e infine l'aula del gioco libero. Tutta questa innovazione si basa sia sull'eredità del pensiero dei grandi pedagogisti che sui mutamenti sociali. Già J. Dewey affermava che l'apprendimento non può limitarsi ad essere passivo ma necessita di ricerca, azione ed esplorazione. Il bambino, infatti, nel laboratorio può cercare e comprendere i fatti del mondo perché attraverso l'azione riesce ad unire teoria e prassi.

Per M. Montessori il bambino deve essere il protagonista "laborioso" della sua educazione, avendo a disposizione una molteplicità di materiali, con il metodo del fare per imparare mette alla prova le sue potenzialità sviluppando in tal modo le sue competenze. Anche Bruno Munari, designer e scrittore italiano, è stato fonte di ispirazione nella creazione dei laboratori. Munari sosteneva la necessità di associare le attività artistiche a quelle didattiche attraverso il gioco e la sperimentazione libera per sviluppare i sensi utilizzando sia materiali naturali che artificiali: foglie, fiori, frutta, giochi tattili, scenografie, creazioni di timbri ecc. Infine, ma sicuramente non ultimo, il pensiero del pedagogo Lamberto Borghi riassume i principi propulsori su cui si fondono i laboratori e la loro importanza perché permettono di "fare esperienza diretta con le cose, di guardare con i propri occhi, di toccare con le proprie mani, di soddisfare le proprie curiosità, di cercare delle ragioni, di ricevere ed accettare spiegazioni" (Borghi 2003).

Sempre secondo Borghi i laboratori consentono ai bambini e alle bambine di fare le cose e nel mentre riflettere su di esse.

Da queste premesse sono stati creati i laboratori ridefinendo spazi e tempi didattici in cui i bambini di ciascuna sezione entreranno durante l'arco della giornata scolastica secondo un orario stabilito collegialmente.

Il **laboratorio montessoriano** è stato allestito con materiale strutturato formato da giochi che permettono l'apprendimento delle forme, dei colori, delle dimensioni, del peso, della grandezza, della seriazione e categorizzazione, giochi quindi che consentono lo sviluppo di diverse abilità cognitive.

Gli obiettivi prefissati sono:

- lo sviluppo dell'osservazione;
- la capacità di concentrazione;
- la capacità di realizzare raggruppamenti e classificazioni per forma, grandezza e colore;
- lo sviluppo della motricità fine e la coordinazione oculo-manuale attraverso la tecnica degli infilaggi;
- riconoscere grande-piccolo, uguale-diverso, vuoto-pieno ecc.

Oltre ai suddetti materiali l'aula è corredata di tanti oggetti che consentono il gioco di ruolo che favorisce lo sviluppo della fantasia, la capacità di immedesimarsi nell'altro, lo sviluppo dell'empatia, la capacità di fare progetti e realizzarli.

Il **laboratorio espressivo-linguistico** è stato ideato e organizzato come una piccola biblioteca, con angolo lettura formato da tappetoni morbidi e scaffali da cui i bambini possono scegliere liberamente i libri che stimolano la loro curiosità e leggerli attraverso le figure. Ma al momento libero si associa il lavoro intenzionale del docente che utilizza il racconto come strumento per arricchire il lessico e riflettere su ciò che la storia rappresenta. Gli obiettivi che si intendono raggiungere sono:

- la capacità del bambino di ascoltare, capire, e intervenire adeguatamente;
- memorizzare e riprodurre nuovi termini linguistici, filastrocche e poesie;
- comprendere, raccontare e inventare storie;

- riflettere sulla lingua e sull'uso e il significato delle parole;
- stabilire un rapporto privilegiato con i libri.

Inoltre l'aula è stata arricchita con un teatrino di marionette e un piccolo armadio con abiti di scena che permettono la drammatizzazione della storia appena ascoltata.

Il **laboratorio grafico pittorico**, sempre molto amato dai bambini, è il luogo in cui si possono trovare tutti gli strumenti e materiali che consentono agli alunni di esprimere la propria creatività.

Questo laboratorio, oltre alle matite colorate, pastelli a cera, tempere, pennelli, pennarelli, acquerelli e quant'altro possa scatenare la fantasia dei bambini, è stato allestito con tavoli da disegno su cui scorrono rulli di carta e lavagne di diverse dimensioni su cui poter dipingere sia con tempere acriliche, ad acqua, glitterate, perlate ecc. che con i classici gessetti. Inoltre i tavoli sono corredati di vaschette in cui poter miscelare vari elementi quali farine di diversi tipi, sale, caffè, zucchero per ottenere impasti con cui realizzare nuove forme che soddisfino il bisogno dei bambini di realizzare oggetti.

Gli obiettivi prefissati sono:

- stimolare la creatività dei bambini attraverso l'utilizzo di tecniche grafico pittoriche;
- favorire, attraverso l'esperienza creativa, lo sviluppo delle risorse personali;
- valorizzare la comunicazione non verbale, dando la possibilità di esprimere le proprie emozioni attraverso la rappresentazione grafica laddove non si riesce ad esprimerle a parole;
- offrire esperienze di conoscenza dell'arte e degli artisti, da Van Gogh a Pollock, da Kandinskij a Monet.

Il **laboratorio digitale-immersivo** nasce dall'esigenza di insegnare ai bambini i nuovi linguaggi della comunicazione aiutandoli a familiarizzare con l'esperienza della multimedialità.

In questo laboratorio è stato installato un proiettore con un software che mostra le immagini su due pareti e sul pavimento. L'obiettivo prefissato è quello di far immergere i bambini in un ambiente scelto con determinate caratteristiche per scoprirlo in tutti i suoi aspetti. Se ad esempio la proiezione riguarderà un bosco, i bambini avranno la sensazione di camminare tra gli alberi e scopriranno piante, fiori e animali che lo abitano. Questo darà lo spunto per conoscere il mondo che ci circonda. Sarà un viaggio virtuale attraverso il quale i piccoli potranno vedere, conoscere e riconoscere ciò di cui sentono parlare ma di cui non hanno esperienza diretta.

Il bambino quindi entra in contatto con gli oggetti, la natura e il territorio attraverso le potenzialità offerte dalla tecnologia. Tutte le aule - laboratorio sono corredate di LIM; in questo spazio verrà utilizzata per facilitare i processi di apprendimento interattivi dei bambini perché consente di agire sui video e non fruirli solo passivamente, di disegnare in modalità touch screen, visualizzare file, filmati e animazioni.

Grazie alle Bee bot, robot educativi a forma di ape, possiamo insegnare ai bambini il coding, aiutarli a sviluppare la lateralizzazione, l'orientamento spaziale e maturare il ragionamento logico.

Gli obiettivi prefissati sono:

- sviluppare curiosità e piacere per i giochi interattivi informatici;
- comprendere i nuovi linguaggi della tecnologia;
- esplorare le potenzialità offerte dai nuovi mezzi mediatici.

Il **laboratorio di educazione motoria** o di ludomotricità è stato pensato e realizzato per raggiungere quegli obiettivi che afferiscono al campo di esperienza "il corpo e il movimento" la cui finalità è "scoprire il corpo, come è fatto, come funziona e come prendersene cura".

Gli arredi sono formati da cuscini morbidi, percorsi tattili, una capanna da raggiungere attraverso semplici e divertenti percorsi motori e uno specchio in cui i bambini possono riconoscere i propri movimenti e correggere la postura. Tutta l'attrezzatura è a misura di bambino: cerchi, coni, palle morbide, birilli ecc. saranno utilizzati per far vivere agli alunni in maniera piena e consapevole la loro

corporeità. Non manca la trottola dello yoga che girata vorticosamente si fermerà poi su un'immagine che rappresenta un esercizio che i bambini dovranno riprodurre. La LIM costituirà un utile supporto per gli esercizi di mindfulness attraverso i quali i bambini acquisiranno via via una maggiore consapevolezza delle proprie emozioni e sensazioni e attraverso le tecniche della respirazione e del rilassamento potranno scaricare ansia, rabbia o disagi.

Gli obiettivi prefissati sono:

- riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo nonché adottare pratiche corrette di cura di sé e di igiene;
- controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio, interagire con gli altri nei giochi di movimento;
- riconoscere il proprio corpo e le diverse parti che lo compongono;
- sviluppare la coordinazione relativa al controllo dei movimenti dinamici e statici.

Il **laboratorio del gioco libero** è situato in un'aula molto grande e luminosa dove i bambini potranno svolgere tutte quelle attività che sono state previste nei vari laboratori, ma in più possono usufruire di una quantità cospicua di giocattoli che non sono mai meri e semplici oggetti da manipolare, ma piuttosto materiali che contribuiscono alla crescita e allo sviluppo di tutte quelle competenze e abilità che sono parte di quel percorso formativo unitario previsto dalle Indicazioni Nazionali 2012 prima e dai Nuovi Scenari 2018 poi. E' in sintesi l'aula dove i bambini potranno scegliere il gioco che maggiormente risponde ai loro bisogni: puzzle cartonati o di legno, costruzioni Lego, forme geometriche, cubi e cilindri di legno, incastri, infilaggi, perle di legno e bottoni con cui creare collane, insomma una grande varietà di forme e colori che diventano oggetto di sperimentazione e che attivano ragionamenti e apprendimenti via via più complessi. Questo ambiente è stato pensato quindi per utilizzare e valorizzare al massimo la dimensione ludica quale strumento di conoscenza del mondo, interazione, socializzazione, capacità progettuali, autonomia e sviluppo dell'autostima. Il gioco, libero o guidato, con materiali strutturati o destrutturati, coinvolge tutti e cinque i campi di esperienza quali il sé e l'altro, il corpo e il movimento, immagini, suoni e colori, i discorsi e le parole, la conoscenza del mondo e quindi consente di raggiungere quegli obiettivi ad essi correlati che meglio si espliciteranno nella programmazione annuale che sarà il punto di partenza per attivare situazioni diversificate e motivanti.

Al centro del processo educativo ci sarà ogni singolo bambino, con le sue potenzialità, diversità, unicità ed esperienze pregresse, facendo in modo che ognuno sia protagonista del proprio personale processo di apprendimento. Tutta la nostra progettualità è pensata in forma aperta e flessibile affinché, pur definendo obiettivi, contenuti, strategie, tempi, spazi e verifiche, tenga conto dei bisogni, degli interessi, dei ritmi, degli stili cognitivi e di apprendimento dei bambini di ogni sezione.

CAMPI DI ESPERIENZA

I cinque campi di esperienza sono gli organizzatori concettuali e di cultura, “spazi” e “luoghi” pedagogici di apprendimento, all’interno dei quali i docenti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte delle bambine e dei bambini e creano occasioni di crescita, favorendo lo sviluppo delle quattro finalità della scuola dell’infanzia. Essi sono l’impianto culturale che sostiene e supporta l’esperienza dei bambini, nel rispetto della pluralità delle intelligenze e dei profili cognitivi di ognuno.



IL SÈ E L'ALTRO è il campo di esperienza che, partendo dallo sviluppo del senso dell’identità personale del bambino, il quale comincia a dare un nome alle proprie emozioni e ad interagire con gli altri, approfondisce i temi dei diritti e doveri, del funzionamento della vita sociale e della cittadinanza.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, e le regole del vivere insieme. • 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. • Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accetta serenamente la separazione dalla famiglia. • Controlla i propri sentimenti. • Si orienta nei locali della scuola. • Rispetta semplici regole della scuola. • Partecipa a giochi di gruppo. • Rispetta il proprio turno. • Considera le relazioni familiari. • Percepisce i propri sentimenti e li esprime. • Conosce le tradizioni della comunità e della famiglia. • Condivide il proprio vissuto personale.

IL CORPO E IL MOVIMENTO è il campo di esperienza che stimola i bambini a conoscere il proprio corpo ed a prendersene cura, a metterlo alla prova, a comunicare attraverso di esso ed esprimersi con la mimica; in questo modo essi percepiscono la completezza del loro sé, consolidando autonomia e sicurezza emotiva.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipa a giochi motori. • Rispetta le regole e i compagni. • Utilizza correttamente il movimento del corpo. • Riconosce il proprio corpo e le sue parti. • Sperimenta schemi posturali. • Rappresenta il proprio corpo. • Coordina il movimento nello spazio e sul foglio. • Utilizza i sensi per esplorare il mondo. • Differenzia le percezioni e le nomina correttamente. • Impara le sequenze di azioni necessarie per avere cura di sé. • Comprende il significato delle regole igieniche di base. • Apprende principi di corretta alimentazione. • Adotta comportamenti corretti.

IMMAGINI, SUONI, COLORI è il campo di esperienza che stimola i bambini ad esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività, portandoli a scoprire ed utilizzare i diversi linguaggi a loro disposizione: la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, ecc.; si sviluppa così nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • 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. • Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Segue le consegne per eseguire semplici procedure costruttive. • Esercita le abilità di base: ritagliare e incollare. • Rispetta i contorni. • Acquisisce le abilità manipolative di base. • Distingue e colori principali. • Denomina e usa correttamente i colori principali. • Scopre la composizione dei colori derivati. • Utilizza i colori per esprimersi. • Utilizza tecniche diverse. • Rappresenta le forme rispettando le caratteristiche. • Partecipa alle drammatizzazioni. • Partecipa alle attività costruttive. • Porta a termine le consegne. • Utilizza materiali riciclati.

I DISCORSI E LE PAROLE è il campo di esperienza che guida i bambini nell'esplorazione della lingua parlata e scritta attraverso storie e racconti, dialoghi con adulti e compagni, giochi con le parole; essi imparano così a verbalizzare vissuti ed emozioni, ad arricchire e perfezionare il proprio lessico, ad approcciarsi a lingue diverse dalla propria e ad esplorare la lingua scritta.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. 	<ul style="list-style-type: none"> • Segue la lettura dell'adulto. • Comprende le parole che ascolta. • Prova a inventare semplici storie. • Segue e comprende le letture in prosa e in versi. • Coglie la morale dei racconti e gli aspetti buffi. • Usa la lingua italiana. • Arricchisce il proprio lessico. • Memorizza semplici versi.

LA CONOSCENZA DEL MONDO è il campo di esperienza che aiuta i bambini ad elaborare la prima organizzazione fisica del mondo esterno attraverso attività concrete che portano la loro attenzione sui diversi aspetti della realtà: l'ambiente con le sue caratteristiche e fenomeni, lo scorrere del tempo e la ciclicità delle stagioni, lo spazio, le forme geometriche, i numeri, ecc.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. • Riferisce correttamente eventi del passato; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altra quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rappresenta gli eventi e li colloca nel tempo. • Riconosce l'alternanza del giorno e della notte. • Si orienta nella settimana. • Utilizza semplici simboli. • Confronta le dimensioni. • Classifica gli oggetti in base alla forma. • Riconosce le caratteristiche delle forme geometriche. • Usa le forme per svolgere giochi. • Riconosce i cambiamenti stagionali. • Osserva gli elementi naturali. • Organizza le informazioni con criteri logici. • Intuisce l'importanza del cibo per la vita. • Riconosce alimenti e origine.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Le Competenze Chiave Europee per l'apprendimento permanente indicate dalla apposita Raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018 sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti che si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti. Le otto competenze da tenere presenti come "orizzonte di riferimento" anche per i più piccoli sono le seguenti:

1. Competenza alfabetica funzionale.
2. Competenza multilingua.
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.
4. Competenza digitale.
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
6. Competenza in materia di cittadinanza.
7. Competenza imprenditoriale.
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

"Le competenze chiave sono considerate tutte di pari importanza; ognuna di esse contribuisce a una vita fruttuosa nella società".

ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI

L'organizzazione dei tempi nella scuola dell'infanzia si sostanzia di scansioni temporali flessibili suddivise tra attività giornaliere di routine, che permettono al bambino di orientarsi nel tempo e nello spazio e di acquisire maggiore sicurezza; attività ludiche, che promuovono le relazioni e il rispetto per l'altro; attività didattiche che permettono l'esperienza e l'esplorazione di tematiche specifiche.

Il tempo scolastico inoltre è intenzionalmente organizzato per:

- Salvaguardare il benessere psico-fisico del bambino.
- Assegnare tempi adeguati alle esperienze educative.
- Alternare attività che richiedono attenzione e concentrazione logica con quelle basate maggiormente su esperienze senso percettive.

Nelle nostre scuole i tempi della giornata sono così suddivisi:

Accoglienza: si svolge nelle aule di riferimento ed, attraverso la mediazione dell'insegnante, diventa momento di rassicurazione ed emozione positiva.

Gioco: è la principale metodologia didattico-educativa, in quanto favorisce rapporti attivi e creativi sia a livello cognitivo che relazionale.

Attività di routine: costituiscono una serie di momenti che si ripresentano quotidianamente e che scandiscono il ritmo garantendo al bambino sicurezza e serenità.

Merenda: è consumata a metà mattinata da tutti i bambini.

Attività laboratoriali: permettono ai bambini di approfondire le competenze e le relazioni tipiche di ciascuna fascia di età; inoltre garantiscono uno scambio di relazioni anche con le figure di riferimento e una familiarità con gli spazi della scuola.

Pranzo: è un momento di convivialità che assume una valenza didattica in quanto consente di acquisire e interiorizzare alcune regole del vivere comune e una corretta educazione alimentare.

Attività pomeridiane: permettono al bambino di socializzare ed esprimersi liberamente attraverso giochi liberi e di movimento, laboratori, canti, filastrocche, racconti.

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Per consentire ai bambini di conseguire i traguardi formativi previsti, è necessario che la scuola garantisca:

• clima sereno e accogliente • contesto motivante • apprendimento collaborativo • inclusione.

In tale contesto il gioco farà da sfondo a tutte le attività in quanto strumento di apprendimento e relazione; particolare rilevanza verrà data anche all'esplorazione ed alla ricerca, attuando metodologie attive che rendano l'alunno protagonista del suo percorso di crescita. Alla base del nostro agire quotidiano ci sarà pertanto un'intenzionalità didattica mirata alla valorizzazione delle seguenti metodologie:

METODO ATTIVO E LEARNIN BY DOING

Il bambino è protagonista attivo del processo educativo, attraverso il fare e l'esperienza diretta nei laboratori, interiorizzando, pensando e avendone consapevolezza (learning by thinking) operando, pensando, riflettendo, discutendo con se stessi e con gli altri (cooperative learning) per sviluppare conoscenze e abilità cognitive, personali e sociali trasversali.

ROLE PLAYNG

Il bambino, immedesimandosi nel gioco di ruolo e sperimentando tecniche specifiche (drammatizzazioni, sketch, scenette, interviste, discussioni, ecc.) mette in gioco tutta la sua persona, a livello fisico ed emotivo, sviluppando l'autostima e la creatività.

METODO EURISTICO PARTECIPATIVO

Dal greco εὐρίσκω (eurisco) "trovare, scoprire", consiste nell'accompagnare e invitare il bambino a partecipare attivamente ai percorsi di scoperta e di ricerca-azione nel contesto del gruppo, accrescendo la sua autonomia, stimolando l'interesse, la curiosità e la collaborazione.

CIRCLE TIME

Consiste nel dialogare e discutere, seduti in cerchio, bambini e insegnante insieme, ascoltando, esprimendo opinioni ed emozioni, e discutendo per risolvere conflitti, sviluppare competenze linguistiche e relazionali e favorire la partecipazione e l'inclusione.

STORYTELLING

È la narrazione, in cui i bambini si raccontano e raccontano contenuti e messaggi, personali o legati a un racconto o a un evento, in modo emotivamente coinvolgente per conoscere se stessi, per relazionarsi con gli altri e per comprendere la realtà, sviluppando competenze linguistiche e relazionali.

DIGITAL STORYTELLING

È la narrazione realizzata con strumenti digitali; consiste nell'organizzare contenuti virtuali in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, dando così vita a racconti costruiti in vari formati digitali (video, audio, immagini, mappe, ecc.).

PEER EDUCATIONAL

Il gruppo dei pari, nel *peer to peer* e nel *peer tutoring*, ha un ruolo fondamentale nell'apprendimento per sviluppare dinamiche, sperimentare attività, progettare e condividere, migliorando l'autostima, le competenze relazionali e comunicative, ma anche veicolando l'insegnamento delle *life skills*.

WRITING AND READING

È la metodologia dello scrivere e del leggere, in cui i bambini, grazie a una pratica costante, con strumenti e routine definite, si avvicinano alla lettura e alla scrittura, acquisendo conoscenze e abilità linguistiche.

STEM-STEAM-STREAM

È un paradigma educativo che nasce dall'acronimo riferito alle discipline della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM) a cui si è aggiunta l'arte (STEAM) e poi la

lettura (STREAM); basato su applicazioni reali e autentiche, partendo dal metodo scientifico applicato alla vita quotidiana, consente ai bambini di mettere in campo creatività e capacità di problem solving per acquisire competenze trasversali.

OUTDOR TRAINING

È una metodologia basata sull'apprendimento esperienziale, che si sviluppa prevalentemente in attività all'aria aperta, in cui i bambini vengono coinvolti su un piano fisico, cognitivo, emozionale e relazionale

DIDATTICA LABORATORIALE

È una metodologia attiva con la quale i bambini, attraverso l'esperienza, imparano gradualmente a porsi delle domande sull'efficacia delle procedure messe in atto, attivano le loro risorse per raggiungere degli obiettivi comuni, imparano a confrontarsi ed a collaborare.

EDUCAZIONE CIVICA

L'insegnamento dell'educazione civica, introdotto dalla legge 92 del 20 agosto 2019, ha come finalità principale la formazione di cittadini attivi e responsabili, partecipi della vita civica, culturale e sociale, rispettosi delle leggi e consapevoli dei propri diritti e doveri. Questo percorso formativo dovrà basarsi su tre cardini fondamentali:

- COSTITUZIONE (diritto nazionale e internazionale, legalità, solidarietà).
- SOSTENIBILITÀ (educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio).
- CITTADINANZA DIGITALE (uso consapevole della tecnologia).

La scuola dell'infanzia è chiamata a gettare le basi di questo percorso, promuovendo delle prime esperienze di cittadinanza che portino i bambini ad acquisire e fare propri concetti di relazione sociale basati sul rispetto di sé e degli altri, ma anche di tutte le forme di vita e del bene comune. Dialogo, reciprocità, rispetto, diversità, inclusione sono parole-chiave ricorrenti nella nostra progettazione, che, integrandosi al Curricolo di Educazione Civica allegato al PTOF, mira a far maturare nei bambini quelle competenze sociali e civiche che possano renderli protagonisti attivi della società futura.

L'AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

A scuola si impara a crescere in un clima di rispetto per le differenze, partecipazione alla vita comune, e valorizzazione del contributo di ognuno; ma tutto ciò deve continuare anche fuori. Per questo motivo l'azione educativo-didattica deve essere mirata a coltivare le varie forme in cui la cittadinanza attiva responsabile, insieme al pensiero sostenibile, possono manifestarsi e crescere; i percorsi di apprendimento devono essere tesi a rafforzare valori di rispetto, inclusione, cittadinanza attiva e consapevole, usando come riferimento gli obiettivi dell'agenda 2030 dell'ONU. Quest'ultima, sottoscritta da 193 Paesi tra cui l'Italia, costituisce un impegno a garantire un presente e un futuro migliore al nostro pianeta e alle persone che lo abitano, e si basa su cinque punti chiave:

- *Personae*: eliminare fame e povertà in tutte le forme, garantire dignità e uguaglianza.
- *Prosperità*: garantire vite prospere e piene in armonia con la natura.
- *Pace*: promuovere società pacifiche, giuste e inclusive.
- *Partnership*: implementare l'Agenda attraverso solide partnership.
- *Pianeta*: proteggere le risorse naturali e il clima del pianeta per le generazioni future.

Gli obiettivi dell'Agenda 2030 verranno promossi tramite un linguaggio semplice e adeguato ai più piccoli, facendo riferimento alla loro realtà prossima. La re-introduzione nel curriculum scolastico dell'Educazione Civica rappresenta un collegamento immediato e rispecchia le esigenze educativo-didattiche di una Scuola che guarda al futuro.

INGLESE

L'approccio con una seconda lingua, in particolare della lingua inglese, in età prescolare, quando le connessioni neurologiche sono ancora in formazione, favorisce lo sviluppo generale del bambino, il suo potenziale affettivo, sociale e cognitivo, abituandolo al pensiero flessibile. Nella scuola dell'infanzia i bambini sperimentano la lingua straniera attraverso una didattica comunicativa e ludica che privilegia l'apprendimento attraverso il gioco, il fare, il coinvolgimento emotivo e la scoperta.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none">Il bambino scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi.	<ul style="list-style-type: none">Ascolta la conversazione in lingua inglese.Partecipa a semplici giochi con l'uso di parole inglesi associate ad oggetti o azioni.Memorizza brevissime filastrocche in lingua inglese.Scopre tradizioni del mondo anglosassone.

DOCUMENTAZIONE

L'attività di documentazione consente di rendere visibile l'itinerario educativo che si compie nella scuola, sia ai soggetti coinvolti che agli interlocutori esterni. Lasciare tracce, costruire una memoria dei percorsi di formazione, consente di dar loro valore ma anche di effettuare una riflessione su ciò che è stato fatto e delineare prospettive future. Fotografie, brevi video, narrazioni, elaborati dei bambini verranno utilizzati per creare documentazioni *in itinere*, che contribuiranno alla progressiva definizione del percorso progettuale, e documentazioni assemblate *ex post*, che permetteranno di tirare le fila di quanto realizzato.

VALUTAZIONE

La valutazione nella scuola dell'infanzia assume una funzione di carattere formativo, che "riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata ad esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità" (*Indicazioni Nazionali del 2012*).

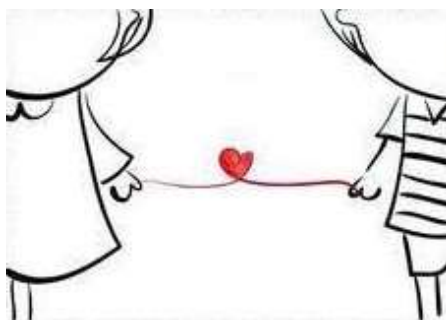
La pratica della valutazione parte sempre da un'attenta osservazione dell'insegnante, che deve essere volta a rilevare tanto le difficoltà quanto i talenti emergenti e le attitudini di ogni singolo bambino, i diversi stili cognitivi sui quali agire con strategie personalizzate.

Analogamente, l'istituzione scolastica attiva pratiche di autovalutazione finalizzate al miglioramento continuo della qualità educativa.

PROGETTI MULTICAMPO

I progetti consentono di proporre situazioni-esperienze senza scansioni temporali definite, dando vita a percorsi aperti, dinamici e multicampo in cui i bambini sono messi al centro dell'azione educativa; essi prevedono sia la sperimentazione individuale sia l'adesione alle attività per piccoli gruppi. Nella progettazione sono incluse tutte le esperienze che consentono ai bambini di maturare l'identità, l'autonomia e le competenze in base ai diversi livelli di partenza individuali.

FACCIAMO AMICIZIA!



A settembre, la gioia di ritrovarsi, di riallacciare nuovamente le amicizie passate e la possibilità di farne di nuove è da sempre lo spunto per il progetto accoglienza. A scuola, senza la presenza dei genitori, i bambini sono più liberi di sperimentare, di “mettersi in gioco” e di scoprire le difficoltà e le gioie legate ai rapporti di amicizia, si confrontano con le regole, con i rifiuti e con i vari ruoli che si instaurano nelle relazioni.

La scuola rappresenta la prima palestra in cui il bambino inizia a percepire la sua “immagine pubblica” ed a coltivare le prime amicizie. Spesso diventa possessivo o eccessivamente egocentrico e a volte ha difficoltà a comprendere come comportarsi, col risultato che si irrigidisce. Un racconto aiuta ad avvicinarsi alle dinamiche dell'amicizia e con l'aiuto dell'insegnante saranno i bambini a fare le loro riflessioni.

Il primo mese di scuola è un periodo pieno di emozione per tutti. I nuovi arrivati chiedono fiducia e rassicurazione, i più grandi hanno voglia di ritrovarsi e di fare nuove esperienze. Soprattutto in questo preciso periodo storico i bambini hanno necessità e desiderio di ritrovare ciò che hanno perso repentinamente per colpa del Covid: un ambiente accogliente dove si favorisce la socializzazione e la collaborazione attraverso il rispetto di regole di vita scolastica, supportato da una relazione educativa.

Con il progetto accoglienza si intende proporre un percorso educativo didattico che favorisca il graduale inserimento di tutti i bambini, la scoperta, l'interazione e l'accettazione di un nuovo ambiente e la capacità di instaurare una relazione positiva con gli altri coetanei e con gli adulti. La creazione di un clima accogliente e di uno stare bene a scuola da parte di tutti i bambini sarà l'elemento caratterizzante che farà da sfondo durante tutto il corso dell'anno affinché i bambini di tre anni facciano propri gli spazi, quelli di quattro anni riscoprano l'ambiente e quelli di cinque se ne prendano cura con scioltezza.

TEMPI

Le attività del progetto accoglienza si svolgono nel periodo da settembre a ottobre/novembre, anche se a volte possono includere l'intero anno scolastico. Le insegnanti cercheranno di porre la massima attenzione ai ritmi di inserimento/ambientamento dei singoli bambini e dell'intero gruppo, nella specificità delle diverse età.

DESTINARI

Tutti i bambini della sezione

SOGGETTI COINVOLTI

Insegnanti, genitori e alunni

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo
- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- Immagini, suoni e colori

COMPETENZE EUROPEE PREVALENTI

- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza multilinguistica
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- Competenza digitale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali

FINALITA'

Il progetto accoglienza è finalizzato a creare un legame di fiducia tra bambini e a consolidare il rapporto con le insegnanti, permettendo di superare serenamente il distacco dai genitori e di integrarsi nell'ambiente scolastico. Per le insegnanti è supporto e motivo di conoscenza delle competenze, dei punti di forza e di debolezza di ciascun bambino, consentendo così di predisporre obiettivi e contenuti nel progetto stesso, calibrati sul singolo bambino e sul gruppo.

OBIETTIVI

- Sviluppare la capacità di ascolto
- Comprendere testi ascoltati
- Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto
- Partecipare alla conversazione
- Arricchire e precisare il lessico
- Esprimere vissuti ed emozioni personali
- Valorizzare la scoperta e la creatività
- Avviare al pensiero computazionale
- Ascoltare e memorizzare canzoni
- Seguire indicazioni e lasciarsi guidare
- Muoversi in uno spazio definito
- Favorire la collaborazione tra bambini
- Incrementare l'autostima

SPAZI

- Atrio
- Aule laboratoriali
- Giardino
- Palestra

METODOLOGIA

Durante il periodo dell'accoglienza la vita di relazione e la valorizzazione del gioco, sono i due aspetti metodologici che connotano le varie attività proposte ai bambini. Questa scelta permette all'insegnante di predisporre una vasta gamma di proposte ludiche, di attività e di scambi e rende possibile ai bambini una interazione più ampia sperimentando la vita di relazione al di fuori del contesto familiare. Nel contempo favorisce l'instaurarsi di un rapporto più disteso con l'adulto. Anche al genitore dei bambini piccoli viene chiesto un grande sforzo: di essere presente a scuola nei primi giorni per favorire e mediare la nuova situazione aiutando il bambino ad elaborare che, in questo contesto, è l'insegnante la nuova figura di riferimento alla quale affidarsi. L'inserimento di un bambino alla Scuola dell'Infanzia può essere definito un evento "eccezionale" nella vita di quel bambino in quanto modifica la sua percezione del mondo assieme ai rapporti che egli ha con gli adulti che gli sono vicini. La possibilità di interagire con i bambini attraverso giochi di relazione spontanei e guidati permette al bambino di vivere in prima persona l'ambiente scolastico. Per questi motivi sono previste, nell'attuazione del progetto accoglienza attività che possono favorire l'inserimento positivo e sereno, stimolando l'interesse, come ad esempio la manipolazione, l'attività grafico- creativa, la conversazione e l'ascolto di favole, le filastrocche e le canzoni, il gioco libero e guidato.

ATTIVITA'

- La festa dell'accoglienza
- Gioco delle presentazioni
- Canzoni di benvenuto
- Ascoltare e memorizzare filastrocche
- Attività di ascolto e comprensione del testo o lettura animata del libro
- Elaborazione grafica
- Scegliamo i contrassegni
- Esploriamo gli spazi
- Attività di manipolazione
- Disegno libero dei personaggi della storia
- Coding con i personaggi della storia
- La ragnatela dell'amicizia
- Drammatizzazione della storia

VERIFICA E VALUTAZIONE

Attraverso momenti di osservazione si constaterà: per i bambini di 3 anni: il grado di inserimento e la loro modalità di relazione coi coetanei, la capacità di mettersi in relazione con l'adulto e di comunicare i propri bisogni; le attività proposte per questo primo periodo, andranno anche a verificare e a fare emergere alcune abilità relative alle capacità grafiche, manipolative e strumentali. Per i bambini di 4 e 5 anni si andranno a verificare: la coesione del gruppo; la capacità di affrontare le frustrazioni, di mettersi in gioco, di relazionarsi con le insegnanti e di gestire in modo autonomo gli spazi ed i giochi della sezione; alcune competenze e gli obiettivi specifici raggiunti in base alle relative età e proposti nell'attività didattica del precedente anno scolastico. Infine si valuterà per tutti i bambini il grado di coinvolgimento e di motivazione del progetto e la sua efficacia nell'aiutarli a stare bene a scuola. L'attività in sezione durante l'anno scolastico, proseguirà gli obiettivi del progetto accoglienza, sottolineando gli aspetti socio-emotivi e creativo-manipolativi che vengono sollecitati nelle/dalle grandi routine (Natale, Carnevale, Pasqua, Festa del Papà, Festa della Mamma, Festa di fine anno scolastico).

"OSSERVO IL MONDO CHE MI CIRCONDA"



Conoscere e valorizzare le diversità culturali dei bambini e delle famiglie, rappresenta una grande opportunità di apprendimento e un'infinita fonte di ricchezza. La scuola, infatti, deve essere un reale luogo di incontro e scambio, aperto e dinamico. Questo progetto è un viaggio nella condivisione delle esperienze vissute dai bambini e dell'esplorazione dei diversi luoghi di provenienza degli stessi.

Protagonisti di questo progetto sono alcuni animali, mediatori, che accompagneranno nelle differenti esperienze didattiche i bambini, privilegiando la musica e l'arte quali strumenti di comunicazione universale e le tradizioni familiari e culturali degli alunni.

Questo viaggio consentirà al bambino la conoscenza dell'altro. Il mezzo di trasporto sarà la nave, luogo di scambio dove ognuno regalerà un pezzettino di sé all'altro.

TEMPI

Intero anno scolastico.

DESTINATARI

I bambini di 3-4-5 anni.

SOGGETTI COINVOLTI

Tutto il corpo docente della scuola.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

- Il sé e l'altro.
- I discorsi e le parole.
- La conoscenza del mondo.
- Immagini suoni e colori.
- Il corpo e il movimento.

COMPETENZE EUROPEE PREVALENTI

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza multilinguistica.
- Competenza digitale competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
- Competenza sociale civica in materia di cittadinanza.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

FINALITÀ

- Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità ed al contesto sociale in cui si vive.
- Educare al rispetto delle regole di comportamento ed alla solidarietà.
- Sviluppare l'attenzione verso l'ambiente in cui si vive.
- Potenziare il rapporto con la famiglia e la comunità di riferimento.
- Valorizzare il patrimonio culturale.
- Sviluppare la consapevolezza del valore dell'altro, della sua cultura e delle sue tradizioni.
- Sviluppare l'autostima.

OBIETTIVI

- Valorizzare le diversità attraverso l'accoglienza e la qualità delle relazioni all'interno della scuola.
- Promuovere il desiderio di conoscere ambienti vicini e lontani.
- Conservare l'identità culturale e la memoria storica del popolo di appartenenza.
- Promuovere il confronto con le diverse culture attraverso la musica e l'arte.

SPAZI

- Atrio
- Aule laboratoriali
- Giardino
- Palestra

METODOLOGIA

- Story telling.
- Circle time.
- Role playing.
- Cooperative learning.
- Peer education.
- Didattica laboratoriale.
- Out door.

ATTIVITÀ

- Realizzare uno spazio " scenico", tale da permettere al bambino di immergersi nel mondo dell'altro, con tutti gli elementi del racconto che si andrà a drammatizzare.
- Ascolto attivo delle esperienze dei bambini.
- Espansione digitale per L'osservazione diretta dei luoghi di provenienza degli usi e dei costumi (strumenti musicali e danze tradizionali).
- Predisporre giochi all'aperto per la condivisione e lo scambio dei ruoli.

MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Per la verifica degli obiettivi raggiunti e la valutazione formativa iniziale, in itinere e sommativa del percorso educativo proposto, si prediligono:

- L'osservazione occasionale e sistematica.
- La raccolta di alcuni dati predefiniti.
- la raccolta di una documentazione (disegni individuali e di gruppo, fotografie, schede didattiche, film racconti eccetera) che consentirà di verificare le competenze acquisite e permetterà un'autovalutazione sulla qualità delle attività didattiche proposte e sulla positività o criticità del percorso effettuato.

LE PAROLE DELLA FANTASIA



Questo progetto vuole accompagnare i bambini in un itinerario che, avvalendosi di racconti, fiabe, leggende e filastrocche, vada a stimolare l'immaginazione dei più piccoli utilizzando la grammatica della fantasia. La narrazione sollecita nei bambini esperienze altamente educative, poiché offre loro straordinarie opportunità per immaginare, identificarsi, avvicinarsi alla comprensione di punti di vista differenti, sviluppare empatia, confrontarsi e dialogare.

I momenti di lettura condivisa sono particolarmente emozionanti per i piccoli, e li stimolano ad esporre i propri pensieri e le proprie emozioni, anche quando sono difficili da verbalizzare. A questo fine, particolare importanza verrà data all'allestimento di uno spazio specifico che metta a proprio agio i bambini e li predisponga all'ascolto. Per catturare ancora di più l'attenzione dei bambini le insegnanti predisporranno uno "Scrinio dei tesori", ovvero un contenitore con oggetti che possano essere utilizzati per animare le storie e per il gioco simbolico.

Il percorso è quindi finalizzato a stimolare lo sviluppo delle potenzialità cognitive ed espressive dei bambini; Gianni Rodari ha detto: "La fiaba è la chiave che apre tutte le porte, della realtà; percorrendo strade nuove aiuta a conoscere e a capire il mondo in quanto è un potente stimolo alla creatività e al pensiero divergente."

TEMPI

Da Ottobre a Maggio.

DESTINATARI

Alunni di 3-4-5 anni.

SOGGETTI COINVOLTI

Team di docenti di sezione, personale educativo ed ausiliario, famiglie.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

- I discorsi e le parole.
- La conoscenza del mondo.
- Il sé e l'altro.
- Immagini suoni e colori.
- Il corpo e il movimento.

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA PREVALENTI:

- Competenza alfabetica funzionale.
- Comunicazione multilinguistica.
- Competenze digitali.
- Competenze personali sociali e capacità di imparare ad imparare.
- Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

- Competenze di cittadinanza.

FINALITÀ:

- Stimolare la fantasia, l'immaginazione e la creatività
- Utilizzare la lingua nella sua funzione immaginativa e fantastica.
- Favorire l'esplorazione e l'elaborazione del mondo emozionale e relazionale.

OBIETTIVI:

- Ascoltare e comprendere storie e racconti.
- Ascoltare, comprendere e memorizzare filastrocche e canzoncine.
- Riconoscere gli elementi e i passaggi di una storia.
- Arricchire e precisare il proprio lessico.
- Argomentare con un linguaggio pertinente.
- Rielaborare verbalmente e graficamente una storia.
- Esprimersi attraverso diversi linguaggi: corpo, gesto, voce.
- Comunicare emozioni e sentimenti.
- Sviluppare il rispetto verso gli altri.
- Conoscere e rispettare le diversità.
- Stimolare la collaborazione e la creatività

SPAZI

- Atrio
- Aule laboratoriali
- Giardino
- Palestra

METODOLOGIA

Il percorso metodologico-didattico prevede l'utilizzazione di tutti i linguaggi verbali e non, iconografici, musicali, motori che coinvolgeranno trasversalmente tutti i campi di esperienza. Di volta in volta, all'interno delle sezioni con gruppi eterogenei di alunni, saranno organizzati momenti di letture di storie da cui partiranno laboratori di creatività, di attività costruttivo-manipolative, di pittura e di drammatizzazione. Le strategie privilegiate saranno:

- Storytelling.
- Digital storytelling.
- Drammatizzazione.
- Role playng.
- Circle time.
- Attività laboratoriali.

ATTIVITA'

- Ascolto di racconti, favole e fiabe.
- Letture animate.
- Ascolto e memorizzazione di semplici filastrocche.
- Drammatizzazioni.
- Travestimenti.
- Giochi di imitazione.
- Rielaborazione verbale di fiabe e racconti.
- Ricostruzione in sequenza delle storie.
- Gioco libero.
- Gioco simbolico.
- Giochi linguistici.

- Conversazioni guidate
- Elaborazioni grafico-pittoriche.
- Attività manipolative.
- Realizzazione di manufatti.
- Canzoncine.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:

- La verifica avverrà in itinere secondo la logica della valutazione formativa, mediante: l'osservazione sistematica e occasionale; la somministrazione di schede appositamente strutturate; le conversazioni libere e guidate; la documentazione prodotta dai bambini; le drammatizzazioni.

LE STAGIONI INTORNO A NOI



La natura con i suoi molteplici ed affascinanti aspetti è uno dei contenitori magici da cui estrarre spunti da rielaborare assieme ai bambini della scuola dell'infanzia, dove tutto è scoperta, esplorazione, novità. Il progetto si snoderà nel corso dell'intero anno scolastico, accompagnando i bambini alla scoperta del mondo circostante attraverso la ciclicità stagionale. Conoscere le stagioni nel loro susseguirsi e individuarne le caratteristiche principali aiuta i bambini ad acquisire la consapevolezza di far parte di un "sistema" scandito dal divenire e dal cambiamento, avvicinandoli ad una dimensione più strettamente cronologica del tempo: i mesi, i giorni, le date. Le attività verranno adeguate agli interessi ed all'età dei bambini e riguarderanno i cambiamenti stagionali in tutti i loro vari aspetti: il clima, l'abbigliamento, i prodotti della natura, il comportamento degli animali, il ciclo delle piante, le abitudini dell'uomo, le principali ricorrenze e festività. Nel giardino della scuola, che rappresenta uno spazio didattico aperto alla scoperta della realtà naturale, i bambini verranno condotti ad effettuare esperienze ed osservazioni per cogliere gli elementi di novità e di significato stagionale, attraverso le proprie percezioni ed emozioni.

TEMPI

Da Ottobre a Giugno.

DESTINATARI

Alunni di 3-4-5 anni.

SOGGETTI COINVOLTI

Team di docenti di sezione, personale educativo ed ausiliario, famiglie.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

- I discorsi e le parole.
- La conoscenza del mondo.
- Il sé e l'altro.
- Immagini suoni e colori.
- Il corpo e il movimento.

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA PREVALENTI:

- Competenza alfabetica funzionale.
- Competenza multilingua.
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.
- Competenza digitale.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza imprenditoriale.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

FINALITÀ:

- Esplorare e conoscere le caratteristiche stagionali.

- Conoscere la ciclicità delle stagioni e il concetto di ritmo applicato alla natura.
- Condividere esperienze legate all'ambiente ed alle stagioni.
- Conoscere i mutamenti della natura e i conseguenti adattamenti degli esseri viventi.

OBIETTIVI:

- Sviluppare la capacità di ascolto.
- Comprendere testi ascoltati.
- Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto.
- Esprimere vissuti personali.
- Descrivere i frutti caratteristici di ogni stagione utilizzando termini specifici.
- Riconoscere e denominare le caratteristiche di ognuna delle quattro stagioni.
- Riconoscere le caratteristiche delle foglie.
- Affinare le percezioni sensoriali con esperienze di manipolazione.
- Apprendere le caratteristiche di alcuni animali.
- Intuire la ciclicità delle stagioni osservando la natura.
- Conoscere i frutti di stagione e le loro caratteristiche.
- Riconoscere e denominare le forme geometriche.
- Utilizzare le forme in modo creativo.
- Riconoscere le forme negli oggetti della realtà.
- Effettuare raggruppamenti e classificazioni.
- Saper contare fino a 10 e individuare la corrispondenza numero-quantità.
- Abbinare la quantità al simbolo numerico.
- Osservare il tempo meteo.
- Utilizzare indicatori topologici
- Collaborare alla realizzazione di decorazioni.
- Ascoltare e memorizzare canzoni e filastrocche.
- Sperimentare movimenti e posizioni.
- Scoprire lo scorrere del tempo.
- Comprendere l'importanza di una giornata dedicata all'albero.
- Rappresentare graficamente un albero.
- Individuare le parti dell'albero.
- Riflettere sulla salvaguardia dell'ambiente.
- Vivere e condividere momenti di festa.
- Riconoscere e denominare i simboli delle diverse festività.
- Collaborare alla realizzazione di momenti di festa.
- Imparare nuovi termini in lingua inglese.
- Ascoltare canzoncine in lingua inglese.

SPAZI

- Atrio
- Aule laboratoriali
- Giardino
- Palestra

METODOLOGIA

- Didattica laboratoriale.
- Didattica inclusiva.
- Circle time.
- Peer education.
- Outdoor education.
- Cooperative learning.

- Coding unplugged.
- Storytelling.

ATTIVITA'

- Racconti.
- Conversazioni.
- Canzoncine.
- Drammatizzazioni.
- Calendario delle presenze.
- Rappresentazioni grafico-pittoriche-plastiche.
- Realizzazione di decorazioni e addobbi a tema stagionale.
- Piccoli manufatti con materiale di recupero.
- Attività outdoor-indoor di osservazione e manipolazione.
- Giochi motori.
- Attività di classificazione.
- Attività logiche e numeriche.
- Feste e giornate a tema (vendemmia, arancia, semina).
- Canzoni e filastrocche in lingua inglese.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:

La verifica degli obiettivi raggiunti verrà effettuata attraverso osservazioni iniziali, a medio termine e finali relative al grado di competenze sviluppate dagli alunni in merito agli ambiti tipici delle varie esperienze.

IO SCOPRO IL MIO CORPO



Il corpo è il principale strumento di conoscenza e di relazione con la realtà che i bambini di questa età utilizzano in ogni situazione ed in ogni contesto. Attraverso il corpo esplorano il mondo, si muovono, parlano, abbracciano... imparano. La scuola dell'infanzia mira a sviluppare gradualmente la capacità di leggere, capire ed interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio ed altrui, di rispettarlo e di averne cura, di esprimersi e di comunicare attraverso di esso per giungere ad affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare.

TEMPI

Intero anno scolastico.

DESTINATARI

Tutti gli alunni della sezione.

SOGGETTI COINVOLTI

Docenti di sezione.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

- I discorsi e le parole.
- Il sé e l'altro.
- Il corpo e il movimento.

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA PREVALENTI:

- Competenze personali sociali e capacità di imparare ad imparare.
- Competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale.
- Competenze di cittadinanza.

FINALITÀ:

- Consolidare gli schemi motori di base, sperimentare nuovi schemi motori ed affinare la motricità fine.
- Acquisire la capacità di percepire il proprio corpo sia globalmente che in rapporto alle sue parti.
- Prendere coscienza delle relazioni tra sé e il mondo circostante.

OBIETTIVI:

- Conoscere le parti del corpo.
- Rappresentare il proprio corpo.
- Avere cura del proprio corpo.
- Rafforzare la fiducia in se stessi.
- Coordinare il proprio movimento con quello altrui.
- Conoscere il movimento come mezzo di espressione delle proprie emozioni.
- Comprendere i termini e collegarli ai movimenti.
- Assumere posizioni imitando o su consegna verbale.

- Ascoltare e comprendere le narrazioni.
- Comprendere le regole dei giochi e rispettarle.
- Rispettare il proprio turno.

SPAZI

- Atrio
- Aule laboratoriali
- Giardino
- Palestra

METODOLOGIA:

- Gioco spontaneo e strutturato.
- Metodo deduttivo.
- Metodo scientifico.
- Circle time.
- Cooperative learning.

ATTIVITÀ:

- Le parti del viso allo specchio.
- Rappresentare il viso.
- Giochi imitativi.
- Racconti.
- Filastrocche.
- Poesie.

MODALITÀ' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:

- Griglie iniziali, intermedie e finali.
- Schede.
- Valutazione finale.