



PdM

SCUOLA DELL'INFANZIA

PTOF 2025 – 2028

Raccolta dei progetti delle intersezioni

Anno Scolastico 2025/2026

PERCORSI DI MIGLIORAMENTO:

Laboratori di linguaggio e narrazione digitale • Laboratori di esplorazione e conoscenza del mondo • Laboratori artistico-musicali e socio-emotivi • Primo approccio alla lingua inglese

Introduzione al Piano di Miglioramento – Scuola dell’Infanzia

Premessa e contesto

Il presente documento raccoglie i progetti e le attività elaborati dai docenti delle intersezioni della Scuola dell’Infanzia dell’Istituto Comprensivo Portici 3 “don Peppe Diana”, nell’ambito del Piano di Miglioramento previsto dal Piano Triennale dell’Offerta Formativa 2025–2028.

Il percorso nasce dall’analisi dei dati emersi dal RAV (Rapporto di AutoValutazione) e dall’osservazione sistematica dei bambini nei diversi campi di esperienza. I risultati hanno evidenziato la necessità di potenziare le competenze di base nelle aree linguistico-comunicativa, logico-matematica, socio-relazionale ed espressiva, con una particolare attenzione allo sviluppo della competenza digitale come strumento trasversale di esplorazione e apprendimento.

Il Piano di Miglioramento della Scuola dell’Infanzia si inserisce organicamente nella strategia complessiva dell’Istituto, che pone al centro il successo formativo di ogni bambino e la costruzione di solide fondamenta per il percorso scolastico futuro. Le attività sono progettate e realizzate attraverso il confronto e la condivisione tra i docenti delle intersezioni di entrambi i plessi, al fine di garantire un approccio educativo unitario e inclusivo.

Priorità e traguardo di riferimento

In coerenza con le priorità desunte dal RAV e con gli obiettivi del PTOF 2025–2028, il Piano di Miglioramento della Scuola dell’Infanzia si orienta verso il seguente traguardo:

☐ **Traguardo atteso (entro il triennio 2025-2028)**

Al termine del triennio, sulla base dei risultati dell’anno scolastico 2024/25, almeno il 50% dei bambini cinquenni raggiungerà il livello più alto previsto nel documento valutativo della Scuola dell’Infanzia, con riferimento ai campi di esperienza: “I discorsi e le parole”, “La conoscenza del mondo”, “Il sé e l’altro” e “Immagini, suoni e colori”.

Struttura del Piano di Miglioramento

Il Piano di Miglioramento per la Scuola dell’Infanzia si articola in tre tipologie di laboratori integrati, progettati congiuntamente dai docenti delle intersezioni dei due plessi. Ogni

laboratorio è collegato a uno o più campi di esperienza e risponde agli obiettivi di processo individuati dal RAV.

LABORATORIO	OBIETTIVO PRINCIPALE	CAMPI DI ESPERIENZA
Linguaggio e narrazione digitale	Sviluppare le capacità espressive, comunicative e narrative attraverso storytelling tradizionale e digitale, role playing e produzione di racconti individuali e di gruppo	<i>I discorsi e le parole</i>
Esplorazione e conoscenza del mondo	Sviluppare le capacità logico-matematiche, scientifiche e di orientamento spazio-temporale attraverso osservazione, esperimenti, classificazione e problem solving con supporto digitale	<i>La conoscenza del mondo</i>
Laboratori artistico-musicali e socio-emotivi	Promuovere l'autonomia, la consapevolezza emotiva e le competenze relazionali attraverso pittura, musica, movimento, circle time e giochi cooperativi integrati con strumenti digitali	<i>Il sé e l'altro • Immagini, suoni e colori</i>
Primo approccio alla lingua inglese	Favorire un primo approccio alla lingua inglese attraverso esperienze ludiche promuovendo curiosità, ascolto e familiarizzazione con suoni e parole della lingua straniera	<i>I discorsi e le parole</i>

Impostazione metodologica

Tutte le attività del Piano di Miglioramento sono state progettate con un approccio metodologico comune, fondato sui seguenti principi:

- Progettazione condivisa tra le intersezioni: ogni laboratorio è frutto del confronto sistematico tra i docenti dei due plessi, garantendo coerenza e unità dell'approccio educativo su tutto l'Istituto.
- Metodologie attive e laboratoriali: esplorazione, scoperta, gioco simbolico, manipolazione, tinkering e coding per favorire un apprendimento autentico, motivante e centrato sull'esperienza diretta del bambino.
- Integrazione del digitale: utilizzo consapevole di tablet e strumenti digitali interattivi come supporto alle attività tradizionali, in coerenza con lo sviluppo della competenza digitale previsto dal PTOF.
- Ambienti di apprendimento flessibili: spazi organizzati secondo il modello DADA, pensati per favorire l'autonomia, la collaborazione, la creatività e l'esplorazione libera e guidata.
- Inclusione e personalizzazione: attenzione ai diversi ritmi e stili di apprendimento di ciascun bambino, con strategie differenziate che valorizzino ogni potenziale individuale.
- Ampliamento pomeridiano: i laboratori saranno potenziati in orario pomeridiano, offrendo maggiori opportunità di espressione creativa, rielaborazione emotiva e consolidamento delle competenze socio-relazionali.

- Continuità verticale: le attività sono progettate in raccordo con la Scuola Primaria, per garantire una transizione graduale e serena nel rispetto dei traguardi di sviluppo previsti per i bambini di cinque anni.
- Coinvolgimento delle famiglie: i genitori sono considerati partner attivi del processo educativo; sono previsti momenti di condivisione, restituzione dei percorsi e partecipazione diretta ad alcune attività laboratoriali.

Organizzazione del documento

Il documento è organizzato in sezioni tematiche corrispondenti alle quattro tipologie di laboratori previsti. Per ciascuna tipologia sono riportati i progetti elaborati dai docenti delle diverse intersezioni, con indicazione di:

- obiettivi specifici e traguardi di sviluppo attesi;
- descrizione delle attività e metodologie adottate;
- sezioni e intersezioni destinatarie;
- tempistica di realizzazione;
- strumenti osservativi e modalità di documentazione;
- risultati attesi.

La raccolta di questi progetti rappresenta il frutto di un lavoro collegiale autentico, in cui ogni docente ha contribuito con la propria professionalità e con la conoscenza diretta dei propri bambini. L'obiettivo comune è costruire una scuola dell'infanzia sempre più accogliente, stimolante e capace di far fiorire i talenti e le potenzialità di ciascuno, in linea con la visione educativa dell'Istituto Comprensivo Portici 3.

“Dal seme alla pianta”

Periodo di svolgimento :

Dal 1 aprile al 22 aprile

Destinatari:

Alunni di 3, 4 e 5 anni sede centrale e plesso

Campi di esperienza prevalenti :

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

Finalità:

Avvicinare i bambini alla scoperta della natura attraverso esperienze concrete e manipolative, promuovendo curiosità, osservazione e rispetto per l'ambiente.

Obiettivi di apprendimento:

Il bambino osserva e scopre elementi della natura; conosce il ciclo vitale della pianta; comprende che ogni essere vivente necessita di cure; sviluppa atteggiamenti di rispetto verso l'ambiente; partecipa con interesse ad attività di gruppo.

Percorso Didattico:

1^a Fase – Conosciamo il seme

Attività: Conversazione guidata “Che cos'è un seme?”; Manipolazione ed esplorazione di semi diversi; Giochi sensoriali di osservazione tattile e visiva; Lettura della storia animata “Semino Cuoricino”.

Obiettivo: Stimolare curiosità e capacità di osservazione.

2^a Fase – Laboratorio di semina

Attività: Preparazione del materiale necessario; Semina individuale del proprio semino; Semina all'aperto (plesso via Scalea); Decorazione del vasetto con il nome del bambino.

Obiettivo: Favorire manualità fine e responsabilità.

3^a Fase – Cura e osservazione

Attività: Annaffiatura quotidiana; Osservazione dei cambiamenti giornalieri; Realizzazione di disegni delle varie fasi di crescita; Conversazioni sulle necessità della pianta.

Obiettivo: Comprendere il concetto di trasformazione e crescita.

4^a Fase – Preparazione alla Giornata della Terra

Attività: Realizzazione di cartelloni e lavoretti ecologici; Filastrocche e canti dedicati alla natura; Discussione sull'importanza di rispettare la Terra.

Attività Finale – 22 Aprile: Giornata della Terra

La festa della Terra

Attività conclusiva: Mostra delle piantine coltivate dai bambini; Canto finale sulla natura; Consegna della piantina ad ogni bambino; Consegna simbolica del diploma “Piccolo Custode della Terra”.

Metodologia :

Circle time; Learning by doing; Cooperative learning; Didattica laboratoriale.

Verifica :

Osservazione sistematica di partecipazione, interesse, capacità manipolative e comprensione del percorso.

Documentazione :

Foto delle attività svolte durante il percorso didattico.
Cartelloni realizzati dai bambini nelle varie fasi del progetto.



“ART GALLERY”

Premessa

Il progetto Art Gallery nasce con l'obiettivo di valorizzare la creatività dei bambini e migliorare la partecipazione attiva delle famiglie alla vita scolastica attraverso la realizzazione di uno spazio espositivo dedicato ai lavori artistici dei bambini.

Finalità del Piano di Miglioramento

- Rafforzare il rapporto scuola–famiglia
- Valorizzare le competenze espressive dei bambini
- Migliorare gli spazi educativi della scuola
- Favorire inclusione, partecipazione e condivisione

Obiettivi

- Promuovere la creatività e l'autostima
- Stimolare la capacità di osservazione e rappresentazione
- Rendere visibile il percorso educativo dei bambini
- Favorire la collaborazione tra docenti e famiglie

Descrizione del Progetto

A partire da novembre, all'ingresso della scuola dell'infanzia saranno esposti disegni, pitture, collage e produzioni artistiche realizzate dai bambini durante le attività laboratoriali. Lo spazio espositivo sarà periodicamente aggiornato.

Azioni di Miglioramento

- Allestimento dello spazio Art Gallery
- Realizzazione di laboratori grafico-pittorici
- Coinvolgimento delle famiglie nelle esposizioni
- Documentazione fotografica delle attività

Tempi

Il progetto inizierà nel mese di novembre 2025 e proseguirà fino al termine dell'anno scolastico.

Risorse Utilizzate

Cartoncini, colori, tempere, pannelli espositivi, materiali naturali e materiale di riciclo.

Monitoraggio e Verifica

L'osservazione della partecipazione dei bambini, il coinvolgimento delle famiglie e la qualità delle produzioni artistiche costituiranno elementi di verifica del progetto.

Conclusione

Il progetto Art Gallery rappresenta un'opportunità educativa significativa per promuovere espressività, creatività e appartenenza alla comunità scolastica.



Let's play with English

Finalità

Favorire un primo approccio alla lingua inglese attraverso esperienze ludiche, inclusive e significative, promuovendo curiosità, ascolto e familiarizzazione con suoni e parole della lingua straniera.

Obiettivi di apprendimento

Sviluppare la capacità di ascolto e comprensione globale. Familiarizzare con semplici parole ed espressioni di uso quotidiano. Riprodurre suoni, parole e brevi sequenze linguistiche. Partecipare attivamente a giochi e attività in lingua. Associare parole a immagini, gesti e azioni.

Contenuti

Saluti e presentazioni (Hello, Goodbye). Colori (red, blue, yellow). Numeri (1-10). Animali (dog, cat, bird). Parti del corpo (head, shoulders). Routine quotidiane (meteo, presenze, semplici comandi).

Attività

Canzoni e filastrocche con gesti. Giochi motori. Storytelling con immagini e burattini. Giochi di associazione. Routine quotidiane in inglese. Attività digitali semplici.

Metodologia

Approccio ludico-comunicativo. Apprendimento per imitazione e ripetizione. Uso di supporti visivi, sonori e corporei. Attività brevi e coinvolgenti. Clima inclusivo.

Organizzazione e tempi

Attività settimanali strutturate (1 incontro) e routine quotidiane (5-10 minuti). Periodo: durante l'anno scolastico con conclusione entro la seconda decade di maggio. Esibizione finale a inizio giugno con la presenza dei genitori

Strumenti e risorse

Flashcard, libri illustrati, canzoni e video, burattini, materiali ludici, tablet/LIM.

Monitoraggio e valutazione

Osservazione della partecipazione, verifiche informali tramite giochi, documentazione delle attività e confronto tra docenti.

Risultati attesi

Maggiore familiarità con suoni e parole inglesi, partecipazione attiva, riconoscimento e riproduzione di vocaboli, atteggiamento positivo verso la lingua.



MAGGIO NEL CORPO UMANO

Destinatari: Bambini di 3, 4 e 5 anni

Tempi: Gennaio-Aprile

Competenze chiave	Campi di esperienza
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori
Comunicazione nella madrelingua	I discorsi e le parole
Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia	La conoscenza del mondo
Competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro

Metodologie Circle time, cooperative learning, learning by doing, attività laboratoriali, gioco simbolico, esperimenti guidati.

Competenze attese

Riconoscere il cuore, i polmoni, lo stomaco e lo scheletro come parti importanti del corpo.

Comprendere in modo semplice la funzione dei principali organi.

Osservare e descrivere sensazioni corporee.

Utilizzare linguaggi verbali, grafici e manipolativi per rappresentare il corpo.

Partecipare ad attività di gruppo rispettando regole e turni.

Obiettivi specifici

Conoscere e riconoscere alcune parti interne del corpo.

Sviluppare curiosità verso il funzionamento del proprio organismo.

Arricchire il lessico relativo al corpo umano.

Acquisire corrette abitudini di salute e benessere.

Fase 1 – Conosciamo il cuore

Conversazione guidata ed esperimento con palloncino e cannucce

Domande stimolo: Dove si trova il cuore? Cosa succede quando corriamo?

Attività

Ascolto del battito cardiaco con le mani sul petto.

Confronto tra battito a riposo e dopo una corsa.

Realizzazione di un cuore con tempere rosse e pluriball.

Obiettivo

Comprendere che il cuore pompa il sangue e batte continuamente.

Fase 2 – Scopriamo i polmoni

Esperimento

Utilizzo di palloncini per simulare l'aria che entra ed esce dai polmoni.

Attività motorie: Inspirare ed espirare profondamente

Gare di soffi con piume e palline leggere.

Obiettivo

Capire che i polmoni servono per respirare.

Fase 3 – Il viaggio del cibo nello stomaco

Lettura animata

Storia inventata: “Il panino curioso” che entra nella bocca e arriva allo stomaco.

Attività

Sequenza illustrata del percorso del cibo

Percorso motorio: Il viaggio del cibo

Realizzazione di un grande cartellone.

Obiettivo

Comprendere che lo stomaco aiuta a trasformare il cibo in energia.

Fase 4 – Lo scheletro: la nostra impalcatura

Osservazione

Visione di immagini e modellino dello scheletro.

Attività

Costruzione di uno scheletro con cotton fioc su cartoncino nero.

Giochi motori per sperimentare movimenti delle articolazioni.

Disegno della propria figura corporea.

Obiettivo

Comprendere che lo scheletro sostiene il corpo e protegge alcuni organi.

Raccontano ciò che hanno imparato.

Inclusione

Utilizzo di immagini e simboli facilitanti.

Attività manipolative e multisensoriali.

Lavoro in piccolo gruppo.

Verifica e valutazione

Osservazione sistematica; Indicatori:

Riconosce gli organi presentati.

Utilizza il lessico corretto (cuore, polmoni, stomaco, scheletro).

Partecipa alle attività.

Sa associare organo e funzione principale.

Prodotto finale

Mostra nel salone "Dentro il mio corpo" con cartelloni ed elaborati grafici realizzati dai bambini



Piccolo Robot racconta

Destinatari: bambini 3,4/5 anni

Tempi: Intero anno scolastico

Competenze chiave	Campi di esperienza
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori
Comunicazione nella madrelingua	I discorsi e le parole
Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia	La conoscenza del mondo
Competenze digitali	
Competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro

Metodologia: Problem solving, cooperative learning, storytelling, learning by doing

Competenze attese

- orientarsi su un reticolo seguendo istruzioni
- utilizzare il ragionamento logico per sequenziare azioni
- collaborare con i compagni
- Programmare semplici robot
- Dare istruzioni chiare e sequenziali per raggiungere un obiettivo

Obiettivi specifici

- consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale
- sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi
- stimolare il pensiero creativo
- accrescere le capacità decisionali e sviluppare autonomia operativa
- iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione
- fare esperienza di lavoro di gruppo e favorire lo spirito collaborativo
- imparare correggendo gli errori

Fase 1 COME E' FATTO UN ROBOT smontare un robot per vedere come è fatto dentro e provare a capire come funziona.

Fase 2 STORYTELLING lettura della storia di un robot che si è perso e che ha bisogno di indicazioni per ritrovare la strada di casa. Al termine i bambini colorano le sequenze della storia

Fase 3 GIOCO MOTORIO creazione di percorsi per raggiungere un obiettivo lavorando in coppia per trovare la strada con meno comandi

Fase 4 GIOCO IO SONO UN ROBOT Un bambino fa la guida e dà le istruzioni ("due passi avanti", "gira a destra") un altro bambino fa il robot e deve eseguire le istruzioni.

Fase 5 GIOCHIAMO CON IL ROBOT Si utilizza un percorso formato da 9 quadratoni.

Non si muove più il bambino ma si utilizza un piccolo robot (Cubotto-Bee bot)

Inclusione

Utilizzo di immagini e simboli facilitanti.

Attività manipolative e multisensoriali.

Lavoro in piccolo gruppo.

Verifica e valutazione

Osservazione sistematica



BOOK CREATOR: IMPARIAMO A CREARE LIBRI DIGITALI

Destinatari: bambini 3,4,5 anni

Tempi: intero anno scolastico

Competenze chiave	Campi di esperienza
Competenze digitali	
Consapevolezza ed espressione culturale	Il corpo e il movimento Immagini, suoni, colori
Comunicazione nella madrelingua	I discorsi e le parole
Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia	La conoscenza del mondo
Competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro

Metodologia. Cooperative learning, storytelling

Insegnante e bambini hanno realizzato un e-book, con l'app Book Creator, che racconta il percorso didattico sui 4 elementi che si è svolto, prevalentemente, nelle ore pomeridiane. Nell' e-book vengono inserite foto ed audio che raccontano le attività svolte.

Competenze attese

Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, e acquisire informazioni, in maniera consapevole e con la supervisione dell'adulto

Obiettivi specifici

- Conoscere gli strumenti tecnologici e i loro usi
- Iniziare ad utilizzare il mouse per aprire icone ed il microfono per registrare audio
- Sviluppare e consolidare competenze linguistiche
- Sviluppare competenze sociali (collaborazione, empatia, rispetto)
- Sviluppare la creatività

FASE 1 Conversazione guidata per capire a cosa serve il computer (per giocare, studiare, lavorare, fare ricerche) rappresentazione grafica di cosa fanno normalmente con il computer

FASE 2 I bambini imparano cos'è il mouse, le icone, la tastiera, come si accende e si spegne il computer ecc.

FASE 3 Con l'aiuto dell'insegnante creano un libro virtuale nel quale raccolgono le foto delle attività sui 4 elementi

Inclusione

Utilizzo di immagini e simboli facilitanti.

Attività manipolative e multisensoriali.

Lavoro in piccolo gruppo.

Verifica e valutazione

Osservazione sistematica

Indicatori:

Riconosce e nomina le parti principali del computer

Utilizza il lessico corretto per descrivere le attività

Partecipa con interesse alle attività.

Sa associare l'immagine all'attività svolta.

Prodotto finale

E-book

