

# IC Lido del Faro



**PROGRAMMAZIONE EDUCATIVA DIDATTICA  
a.s. 2023/ 2024**

**SCUOLA DELL'INFANZIA**

**Isola dei Tesori**

## PREMESSA

I bambini e le bambine giungono alla Scuola dell'Infanzia con caratteristiche proprie dell'età e con le proprie doti personali, originali e uniche, che vanno individuate, rispettate, valorizzate mediante la creazione di un ambiente strutturato negli spazi, nei tempi e nelle attività, in modo che sia garantito a tutti un sano processo evolutivo sul piano affettivo-sociale- cognitivo e un significativo approccio ai sistemi simbolico-culturali del nostro tempo.

Il nostro percorso didattico è stato pensato accuratamente, tenendo conto delle Direttive Europee e delle Indicazioni Nazionali che definiscono, oltre alle finalità specifiche della Scuola dell'Infanzia, una serie di Competenze e Traguardi di Sviluppo che delineano l'orizzonte educativo verso cui protendere.

La Programmazione sarà il punto di partenza per attivare situazioni educative diversificate e motivanti, che mettano al centro del processo educativo 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. Tutto questo troverà applicazione in Unità di Apprendimento e nei Progetti Laboratoriali intesi come percorsi aperti, dinamici e multiscopo, volti a consentire ai piccoli allievi di maturare l'identità, l'autonomia e le competenze in base ai diversi livelli di partenza individuali.

Tutta la nostra progettualità è pensata in forma aperta e flessibile affinché, pur definendo obiettivi, contenuti, strategie, tempi, spazi e verifica, tenga conto dei bisogni, degli interessi, dei ritmi, degli stili cognitivi e di apprendimento dei singoli bambini che compongono il gruppo classe di ogni specifica sezione. Le insegnanti, inoltre, potranno elaborare scelte educative e didattiche calibrate in base al contesto in cui operano, attivando percorsi specifici che andranno ad ampliare ulteriormente l'offerta formativa.

L'obiettivo primario del nostro percorso educativo sarà dare vita, in ognuna delle nostre sezioni, ad un proficuo ambiente di apprendimento, accogliente, inclusivo e stimolante, atto a garantire il benessere psicofisico ed emotivo dei bambini ed a guidarli verso un'educazione armonica che coinvolga non solo i campi cognitivi, ma anche l'aspetto emotivo, psicomotorio, interpersonale e linguistico.

La scuola dell'infanzia come luogo della non- fretta ma del mettersi in ascolto dei tempi di ogni alunno/a. In particolare, è importante evitare *precocismi* e porre basi solide per tutto ciò che il bambino e la bambina apprenderanno in futuro. La scuola dell'Infanzia è *la scuola dell'attenzione e dell'intenzione, del curricolo implicito - che si manifesta nell'organizzazione degli spazi e dei tempi della giornata educativa - e di quello esplicito che si articola nei campi di esperienza.*

## I CAMPI DI ESPERIENZA

*“Nella scuola dell'infanzia non si tratta di organizzare e insegnare precocemente contenuti di conoscenza o linguaggi/abilità, i campi di esperienza vanno piuttosto visti come contesti culturali e pratici che «amplificano» l'esperienza dei bambini grazie al loro incontro con immagini, parole, sottolineature e «rilanci» promossi dall'intervento dell'insegnante (Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari, 2018, p. 8).*

Nelle Indicazioni nazionali del 2012 vengono indicati e descritti cinque Campi di Esperienza (MIUR- 2012, [Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione](#), -ultima consultazione 4 maggio 2020).

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: attraverso l'educazione e lo sviluppo affettivo, sociale, psicomotorio e cognitivo.

I Campi di Esperienza sono l’impianto culturale che sostiene e supporta l’esperienza dei bambini, nel rispetto della pluralità delle intelligenze e dei profili cognitivi di ognuno.

1. **Il sé 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"> <li>• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</li> <li>• Sviluppa il senso dell’identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</li> <li>• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre.</li> <li>• 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.</li> <li>• Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, e le regole del vivere insieme.</li> <li>• 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.</li> <li>• Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Accetta serenamente la separazione dalla famiglia.</li> <li>• Controlla i propri sentimenti.</li> <li>• Si orienta nei locali della scuola.</li> <li>• Rispetta semplici regole della scuola.</li> <li>• Partecipa a giochi di gruppo.</li> <li>• Rispetta il proprio turno.</li> <li>• Considera le relazioni familiari.</li> <li>• Percepisce i propri sentimenti e li esprime.</li> <li>• Conosce le tradizioni della comunità e della famiglia.</li> <li>• Condivide il proprio vissuto personale.</li> </ul>

2. **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"> <li>• 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.</li> <li>• Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</li> <li>• 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.</li> <li>• Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</li> <li>• Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipa a giochi motori.</li> <li>• Rispetta le regole e i compagni.</li> <li>• Utilizza correttamente il movimento del corpo.</li> <li>• Riconosce il proprio corpo e le sue parti.</li> <li>• Sperimenta schemi posturali.</li> <li>• Rappresenta il proprio corpo.</li> <li>• Coordina il movimento nello spazio e sul foglio.</li> <li>• Utilizza i sensi per esplorare il mondo.</li> <li>• Differenzia le percezioni e le nomina correttamente.</li> <li>• Impara le sequenze di azioni necessarie per avere cura di sé.</li> <li>• Comprende il significato delle regole igieniche di base.</li> <li>• Apprende principi di corretta alimentazione.</li> <li>• Adotta comportamenti corretti.</li> </ul>

**3. 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; si sviluppa così nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di sé stessi, degli altri e della realtà.

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

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

5. **La conoscenza del mondo** (articolata in oggetti/ fenomeni/ viventi /numero/ spazio) 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.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</li> <li>• Riferisce correttamente eventi del passato; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</li> <li>• Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</li> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresenta gli eventi e li colloca nel tempo.</li> <li>• Riconosce l'alternanza del giorno e della notte.</li> <li>• Si orienta nella settimana.</li> <li>• Utilizza semplici simboli.</li> <li>• Confronta le dimensioni.</li> <li>• Classifica gli oggetti in base alla forma.</li> <li>• Riconosce le caratteristiche delle forme geometriche.</li> <li>• Usa le forme per svolgere giochi.</li> <li>• Riconosce i cambiamenti stagionali.</li> <li>• Osserva gli elementi naturali.</li> <li>• Organizza le informazioni con criteri logici.</li> <li>• Intuisce l'importanza del cibo per la vita.</li> <li>• Riconosce alimenti e origine.</li> </ul>

### 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 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”.*

### **L’AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE**

*“Se v’è per l’umanità una speranza di salvezza e di aiuto, questo aiuto non potrà venire che dal bambino, perché in lui si costruisce l’uomo, e di conseguenza l’umanità”* (Maria Montessori, 1947- Educazione per un mondo nuovo).

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 dalla scuola. Per questo motivo l’azione educativo-didattica deve essere mirata a coltivare le varie forme in cui la cittadinanza attiva e 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, una *sfida* per garantire un presente e un futuro migliore al nostro pianeta e alle persone che lo abitano. *“[I 17 Goals](#) fanno riferimento ad un insieme di questioni importanti per lo sviluppo che prendono in considerazione in maniera equilibrata le **tre dimensioni dello sviluppo sostenibile** – economica, sociale ed ecologica – e mirano a porre fine alla **povertà**, a lottare contro l’**ineguaglianza**, ad affrontare i **cambiamenti climatici**, a costruire società pacifiche che rispettino i **diritti umani**.”*

Anche la scuola dell’Infanzia contribuisce al raggiungimento dei 17 obiettivi prefissati assicurandosi che tutti gli alunni acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile, i diritti umani, l’uguaglianza di genere, la promozione di una cultura di pace e di non violenza, la cittadinanza globale e la valorizzazione della diversità culturale e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile.

Gli obiettivi e le sfide dell’Agenda 2030 verranno promossi tramite un linguaggio semplice e adeguato ai piccoli alunni, facendo riferimento alla loro realtà prossima. Si svilupperanno attraverso percorsi

laboratoriali che vedranno come sfondi integratori elementi naturali e presenti nella realtà quotidiana dei bambini come per esempio il mare, l'albero, il cibo.

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 con gli occhiali della *speranza*.

## **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 Curriculum verticale di Educazione Civica, mira a far maturare nei bambini quelle competenze sociali e civiche che possano renderli protagonisti attivi della società futura.

## **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"><li>• Il bambino scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità di linguaggi.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ascolta la conversazione in lingua inglese.</li><li>• Partecipa a semplici giochi con l'uso di parole inglesi associate ad oggetti o azioni.</li><li>• Memorizza brevissime filastrocche in lingua inglese.</li><li>• Scopre tradizioni del mondo anglosassone.</li></ul>

## **ATTIVITA' ALTERNATIVE ALL'INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA**

Per gli alunni che non si avvalgono dell'insegnamento della Religione Cattolica, le docenti programmano attività alternative per lo più mirate ai reali bisogni educativi degli alunni e delle alunne con lo scopo di approfondire ulteriormente le esperienze già trattate dal gruppo classe.

## **METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE**

Per consentire ai bambini di conseguire i traguardi formativi previsti, è necessario che la scuola garantisca: un clima sereno e accogliente, un contesto motivante, un apprendimento collaborativo, l'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 LEARNING 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 sé stessi e con gli altri (cooperative learning) per sviluppare conoscenze e abilità cognitive, personali e sociali trasversali.

- ROLE PLAYING

Il bambino, immedesimandosi nel gioco di ruolo e sperimentando tecniche specifiche (drammatizzazioni, sketch, 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 sé 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).

- 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*.

- STEM-STEAM-STREAM

STEM (Science, Technology, Engineering e Math) è un acronimo che si riferisce alle discipline accademiche delle scienze, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica.

In pratica si tratta di semplici esperimenti riprodotti in sezione oppure presentati a video che permettono ai bambini di vivere con stupore i fenomeni naturali.

Le fasi che caratterizzano il percorso STEM sono 5:

1. Engage (Lanciare un sfida)
2. Explore (Esplorare)
3. Explain (Spiegare)
4. Elaborate (Elaborare)
5. Evaluate (Valutare)

Al paradigma educativo riferito alle discipline della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM) a cui si è aggiunta la A di arte (STEAM) e poi la R di reading- 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.

Il **Tinkering** è un approccio innovativo per l'educazione alle STEAM. E' una forma di apprendimento informale in cui l'alunno *impara facendo- learn by doing*. Lo scopo del **Tinkering** è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero, sviluppando la creatività e la curiosità.

- IL CODING

Il Coding è l'insieme delle procedure utili alla creazione di programmi finalizzati a risolvere dei problemi attraverso l'uso di linguaggi di programmazione.

Permette ai bambini, guidati in attività unplugged, con semplici strumenti, di essere protagonisti del processo educativo.

- COOPERATIVE LEARNING (APPRENDIMENTO COOPERATIVO)

Può essere considerato come l'evoluzione del lavoro di gruppo. In questa metodologia piccoli gruppi di alunni lavorano insieme per migliorare reciprocamente il loro apprendimento con ruoli e compiti ben definiti.

- 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.

## **AMBIENTI DI APPRENDIMENTO**

L'ambiente di apprendimento è un contesto di attività strutturate intenzionalmente, predisposto dall'insegnante, in cui si organizza l'insegnamento affinché il processo di apprendimento che si intende promuovere avvenga secondo le modalità attese. Ambiente, perciò, come *spazio d'azione* creato per stimolare e sostenere la costruzione di conoscenze, abilità, motivazioni, atteggiamenti. In tale *spazio d'azione* si verificano interazioni e scambi tra allievi, oggetti del sapere e insegnanti, sulla base di scopi e interessi comuni e gli alunni hanno modo di fare esperienze significative sul piano cognitivo, affettivo/emotivo, interpersonale/sociale.

In questo contesto assume un ruolo significativo l'insegnante che, oltre ad essere garante dell'ambiente, accompagna il bambino nel suo sviluppo personale.

I punti focali si materializzano in:

- predisposizione di un accogliente e motivante ambiente di vita, di relazioni e di apprendimenti;
- attenzione alla vita di relazione, perché l'interazione affettiva è il principale contesto entro il quale il bambino costruisce e sviluppa le sue relazioni sociali ed i suoi schemi conoscitivi.
- valorizzazione del gioco, che è l'ambito privilegiato in cui si sviluppa la capacità di trasformazione simbolica.

stimolazione delle esperienze dirette di contatto con la natura, le cose, i materiali, e l'uso di materiali e strumenti che favoriscano la costruzione di competenze, all'insegna della creatività e della libertà di espressività

## **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.

Le schede di rilevazione della situazione iniziale, le schede intermedie e finali dei traguardi delle competenze per tutti gli alunni- ed infine la scheda di valutazione delle competenze di base per gli alunni di 5 anni al termine del percorso triennale della scuola dell'infanzia, sono gli strumenti a disposizione delle docenti per documentare i processi di crescita e di sviluppo degli alunni.

La VERIFICA delle proposte educative e didattiche programmate e realizzate, si svolge attraverso il confronto e la discussione negli incontri collegiali preposti (intersezione tecnica- intersezione con i rappresentanti dei genitori)

## I PERCORSI DI APPRENDIMENTO- UDA

Al termine del percorso della scuola dell'infanzia (come indicato nelle Indicazioni nazionali del 2012) è ragionevole quindi attendersi che ogni bambino abbia sviluppato alcune competenze di base, declinate in traguardi di sviluppo (le evidenze osservabili), che strutturano la sua crescita personale (riassumiamo nella seguente tabella).

competenze di base	evidenze osservabili
<p><b>1. Identità</b> Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, sentirsi sicuri nella molteplicità del proprio fare in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e a essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire imparare a sperimentare diversi ruoli e forme di identità: figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.</p>	<p><b>costruzione del sé</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Riconosce ed esprime le proprie emozioni</li><li>● Riconosce ed esprime desideri e paure</li><li>● Avverte gli stati d'animo propri</li><li>● Avverte gli stati d'animo altrui</li></ul> <p><b>autostima</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Ha maturato una sufficiente fiducia in sé</li><li>● Ha un positivo rapporto con la propria corporeità</li><li>● Chiede aiuto quando occorre</li></ul> <p><b>fiducia nei propri mezzi</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Manifesta curiosità e voglia di sperimentare</li><li>● Interagisce positivamente con le cose, l'ambiente e le persone</li><li>● Percepisce reazioni e cambiamenti negli altri</li></ul>
<p><b>2. Autonomia</b> Sviluppare autonomia significa conquistare fiducia in se stessi e imparare a fidarsi degli altri; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando a operare scelte sempre più consapevoli</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Utilizza gli errori come fonte di conoscenza</li><li>● Presta attenzione alle consegne, porta a termine il lavoro/incarico assegnato nei tempi stabiliti</li><li>● Racconta correttamente e con consapevolezza quanto realizzato, rispettando l'ordine sequenziale/temporale con argomentazioni efficaci</li></ul>
<p><b>3- competenza espressivo comunicativo-linguistica</b> Sviluppare questo tipo di competenze significa saper giocare, muoversi,</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Ascolta e comprende messaggi verbali e semplici racconti</li><li>● Racconta vissuti, esperienze personali, storie ascoltate con</li></ul>

<p>manipolare, curiosare, domandare, significa ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise. Significa essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.</p>	<p>proprietà di linguaggio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Descrive immagini, persone, luoghi oggetti in maniera dettagliata e appropriata</li> <li>● Usa correttamente la lingua italiana nei suoi aspetti fonologici</li> <li>● Si esprime con una pluralità di linguaggi: verbale, iconico, corporeo musicale</li> </ul>
<p><b>4. Competenza logico-matematico-scientifica</b> Sviluppare competenze di questo tipo significa imparare a esplorare, favorire l'osservazione e l'esplorazione della realtà, operando confronti e classificazioni. Significa imparare a fare domande, a riflettere, a essere curiosi, a sperimentare, fare ipotesi e verificarle.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Si mostra consapevole del percorso realizzato, lo illustra e lo documenta con sicurezza</li> <li>● Applica coordinate spazio-temporali</li> <li>● Si orienta nel mondo dei simboli</li> <li>● Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni</li> <li>● Formula ipotesi</li> <li>● Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana</li> <li>● Stabilisce relazioni in base a indicazioni date</li> </ul>
<p><b>5. Avvio alla cittadinanza</b> Promuovere competenze di cittadinanza significa sviluppare l'etica della democrazia, significa contribuire a sviluppare atteggiamenti favorevoli all'equità e alla giustizia, significa fare in modo che tutti gli alunni siano in possesso di quelle conoscenze e di quei processi cognitivi che consentono loro la comprensione della complessità della realtà in cui sono immersi e che rendono tutti capaci di valutare, di giudicare e prendere decisioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riconosce e rispetta le regole di convivenza in vari momenti di vita scolastica</li> <li>● Interagisce correttamente con adulti e compagni e affronta in modo adeguato i conflitti</li> <li>● Condivide in maniera costruttiva e cooperativa esperienze e giochi nel rispetto delle regole</li> <li>● Coglie diversi punti di vista attraverso esperienze concrete di gioco</li> <li>● Accetta le diversità, mostrando sensibilità alla pluralità delle culture, lingue ed esperienze</li> <li>● Mostra attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.</li> </ul>

Per costruire le competenze occorre progettare esperienze adeguate e stimolanti traducendole in percorsi di apprendimento ricchi e stimolanti, direttamente connessi con il funzionamento cognitivo del bambino e che possano divenire interventi facilitanti per attivare e potenziare i 4 processi cognitivi di base:

1. **pianificazione**, all'interno delle UdA verranno proposte attività laboratoriali e di problem-solving che invitino l'alunno a individuare e risolvere la situazione problematica di partenza e pianificare le varie azioni utili per il raggiungimento dello scopo, individuando e sperimentando le molteplici strategie per scegliere quella più efficace grazie anche al confronto tra pari in attività di coppia o di gruppo.
2. **attenzione**, le proposte didattiche presenti nelle UdA tramite giochi e attività laboratoriali solleciteranno e stimoleranno tutte le tipologie di attenzione (da quella selettiva o focalizzata, a quella mantenuta e prolungata, a quella divisa e alternata)
3. **successione**, nelle attività presentate all'interno delle UdA, l'alunno viene invitato a sperimentare relazioni di ordine tra diversi elementi (nei giochi, nelle routine, nei racconti, nelle canzoni, nelle drammatizzazioni) e a memorizzare sequenze di azioni, di parole, di suoni individuando quelle corrette ed adeguate alla situazione o alla richiesta.
4. **simultaneità** all'interno delle UdA saranno presenti attività e giochi nei quali l'alunno verrà sollecitato ad operare una sorta di analisi degli elementi per cogliere relazioni, analogie e differenze per scoprire, argomentandole, le relazioni di significato presenti tra i vari elementi

**La Programmazione della Scuola dell'Infanzia verrà espletata attraverso le seguenti UDA:**

**UDA 1: A COME ACCOGLIENZA**

Accoglienza, vissuto del bambino, relazioni bambino-genitori- compagni-insegnanti. Rispetto delle regole, cittadinanza.

**UDA 2: E' QUI LA FESTA**

Festa dei nonni, Halloween, varie giornate internazionali, Natale, Carnevale, Pasqua, festa del papà, della mamma, saluti di fine anno.

**UDA 3: FILASTROCCA DEI COLORI E TUTTI SIAM PITTORI**

I colori e le forme, tecniche grafico-pittoriche-manipolative.

**UDA 4: SEGNI, SENSI, SIGNIFICATI**

Il corpo e i sensi. Fiabe e favole. Drammatizzazione e verbalizzazione. Lettere, numeri, sequenze e concetti

**UDA 5: PICCOLI SCIENZIATI CRESCONO**

Le stagioni, il tempo meteorologico, i quattro elementi e le sperimentazioni.

Per quanto concerne **l'Educazione Civica (con l'arricchimento degli obiettivi dell'Agenda 2030)** sarà espletata attraverso le seguenti UDA:

**UDA 1: RICICLO**

**UDA 2: CONOSCIAMO I VARI HABITAT**

**UDA 3: CONOSCERE IL TERRITORIO**

<b>TITOLO UDA</b>	<b><i>"UNA MAGICA ACCOGLIENZA"</i></b> Accoglienza, vissuto del bambino e relazioni bambino-genitori-compagni-insegnanti. Rispetto delle regole, cittadinanza.
<b>OBIETTIVI</b>	Introduzione dell'U.D.A. con personaggi mediatori. <ul style="list-style-type: none"><li>• Facilitare un progressivo adattamento alla realtà scolastica, attraverso l'esplorazione di uno spazio accogliente, sereno e stimolante per una positiva socializzazione (alunni nuovi)</li><li>• Promuovere l'autonomia, la relazione con gli altri, l'accettazione dell'ambiente scolastico e delle sue regole.</li><li>• Rinnovare e consolidare il senso di appartenenza alla comunità scolastica (alunni frequentanti)</li></ul>
<b>TEMPI</b>	Da settembre/ ottobre (accoglienza/inserimento) tutto l'anno
<b>DESTINATARI</b>	Alunni 3-4-5 anni

<p><b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b></p>	<p><b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Interesse e motivazione;</li> <li>b) Impegno e attenzione.</li> </ul> <p><b>IMPARARE A IMPARARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Autonomia;</li> <li>b) Organizzazione.</li> </ul> <p><b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Rispetto e consapevolezza delle regole;</li> <li>b) Responsabilità personale;</li> <li>c) Relazione con gli altri;</li> <li>d) Partecipazione.</li> </ul>	
<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>	<p><b>IL SÉ E L'ALTRO</b></p>	<p><b>Alunni di 3/4 anni</b></p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p><b>Alunni di 5 anni</b></p> <p>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.</p>



	<p><b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b></p>	<p><b>Alunni di 3/4 anni</b>  Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.</p> <p><b>Alunni di 3/4/5 anni</b>  Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.  Prova piacere nel movimento.</p> <p><b>Alunni di 5 anni</b>  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.</p>
<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>	<p><b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b></p>	<p><b>Alunni di 3 anni:</b> Memorizza e ripete canti e poesie  Si esprime attraverso tecniche grafico-pittoriche  Esplora materiali ed oggetti diversi</p> <p><b>Bambini di 4 anni:</b>  Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative.</p> <p><b>Alunni di 5 anni:</b>  Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</p>

	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	<p><b>Alunni di 3 anni:</b></p> <p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi.</p> <p><b>Alunni di 4 anni e 5 anni:</b></p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta ed inventa storie, chiede e offre spiegazioni.</p>
--	-------------------------------	--

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b>	<p><b>Alunni di 3 anni:</b></p> <p>Il bambino raggruppa ed ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità.</p> <p><b>Alunni di 4 anni:</b></p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente.</p> <p><b>Alunni di 5 anni:</b></p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato.</p>
---	--------------------------------	--

**ATTIVITA'**

- Giochi corporei e musicali per ripetere il proprio nome, quello dei compagni e delle insegnanti
- Giochi di relazione
- Esplorazione dell'ambiente scolastico
- Attività libere di gioco e attività manipolative
- Giochi e conversazioni ricordando le esperienze di vacanza
- Ascolto e memorizzazione di semplici canzoni
- Rappresentazioni grafico-pittoriche, utilizzando diverse tecniche (pittura con le dita, con grossi pennelli, con cannucce, con palloncini, con spugne ecc.)
- Esperienze di libera manipolazione di materiali diversi (farina, carta, colla, pasta, cartone, semi, sabbia ecc.)
- Racconti di storie a tema
- Giochi simbolici
- Attività manipolative, grafico-pittoriche per la realizzazione di manufatti da portare a casa.
- Condivisione di momenti di festa
- Circle Time
- Cartelloni della sezione: calendario giornaliero per la registrazione delle presenze, il calendario, gli incarichi
- Giochi di socializzazione e accoglienza
- Cartelloni sulle regole, contrassegni e simboli della sezione.
- Ripetizione di attività di routine
- Storie e racconti per l'accoglienza
- Musiche e canti

Per tutte le attività verranno utilizzati mediatori:

- iconici: fiaba;
- analogici: gioco di ruolo;
- simbolici: brainstorming e domande stimolo.

Le attività saranno supportate da mezzi tecnologici e da materiali vari.

<b>METODOLOGIA</b>	<p>Circle Time</p> <p>Role playing</p> <p>Cooperative learning</p> <p>Peer education</p> <p>Classe capovolta</p> <p>Didattica laboratoriale</p> <p>Apprendimento attivo, attraverso la scoperta</p> <p>Approccio metacognitivo: problem solving</p>
<b>VALUTAZIONE</b>	<p>La valutazione sarà fatta attraverso l'osservazione diretta e sistematica degli alunni. L'osservazione sarà utilizzata come strumento per regolare le scelte educative e didattiche a monte del lavoro per evitare l'improvvisazione e il caso, per interpretare i bisogni dei bambini. Verrà utilizzato il Circle time con domande stimolo sul lavoro che sarà effettuato, la lettura delle immagini attraverso il racconto di una favola, il disegno libero per rielaborare le attività svolte, il riconoscimento di immagini e l'attribuzione del nome appropriato, i percorsi motori. La valutazione alla fine del percorso fornirà informazioni adeguate sugli apprendimenti dei bambini. Le attività saranno svolte non solo in sezione, ma in ogni ambiente della scuola (salone delle multiattività, outdoor). Questo servirà per mantenere sempre vive l'attenzione e la partecipazione da parte dei bambini. Tutti gli spazi della scuola saranno pensati e organizzati come luoghi di apprendimento e per questo saranno accuratamente predisposti, continuamente verificati, sicuri, protetti e piacevoli. Gli spazi della scuola diventano per i bambini fonte di esplorazione e scoperta. L'organizzazione degli spazi e dei tempi, diventa elemento di qualità pedagogica e pertanto saranno oggetto di progettazione e verifica.</p>

<b>TITOLO UDA</b>	<p><b>E' QUI LA FESTA</b></p> <p>FESTA DEI NONNI, HALLOWEEN, GIORNATE INTERNAZIONALI, NATALE, CARNEVALE, PASQUA, FESTA DEL PAPÀ, DELLA MAMMA, SALUTI DI FINE ANNO.</p>
<b>OBIETTIVI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cantare davanti ad un pubblico</li> <li>- Recitare una breve poesia davanti ad un pubblico</li> <li>- Eseguire una danza davanti ad un pubblico</li> <li>- Drammatizzare una storia davanti ad un pubblico</li> <li>- Realizzare un manufatto-dono e addobbi per la scuola</li> <li>- Rafforzare l'autonomia, la stima di sé e l'identità</li> <li>- Sviluppare il senso di appartenenza alla famiglia, alla scuola, alla classe e al gruppo</li> <li>- Riconoscere i più importanti segni della cultura e del territorio</li> </ul>
<b>TEMPI</b>	<p>Festa dei nonni (fine settembre/inizio ottobre)</p> <p>Halloween (fine ottobre inizio novembre)</p> <p>3 settimane Natale</p> <p>2 settimane Carnevale</p> <p>2 settimane festa del papà</p> <p>2 settimane Pasqua</p> <p>2 settimane festa della mamma</p> <p>4 settimane festa di fine anno</p>
<b>DESTINATARI</b>	<p>Bimbi 3/4/5 anni</p>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<p>Comunicazione nella madrelingua</p> <p>Competenze di base in matematica, scienza e tecnologia</p> <p>Imparare ad imparare</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Spirito di iniziativa e intraprendenza</p> <p>Consapevolezza ed espressione culturale</p>

<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>	<p><b>I DISCORSI E LE PAROLE</b></p>	<p><b>Alunni di 3 /4 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico</li> <li>- Sperimenta rime e filastrocche</li> <li>- Ascolta e comprende narrazioni</li> </ul> <p><b>Alunni di 5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati</li> <li>-Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole</li> </ul>
	<p><b>IL SE' E L'ALTRO</b></p>	<p><b>Alunni di 3 /4 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppa il senso dell'identità personale, sa di avere una storia personale e familiare</li> <li>- Modula progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise</li> <li>- Vive il piacere di fare insieme</li> </ul> <p><b>Alunni 5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riflette, si confronta, discute con gli altri bambini e con gli adulti e comincia a riconoscere la capacità' di attenzione tra chi parla e chi ascolta</li> <li>- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità' interculturali</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>- Acquisisce una prima consapevolezza dei propri</li><li>- Diritti e doveri e delle regole del vivere insieme.</li><li>- Si orienta nella successione temporale degli eventi.</li></ul>
--	--	---

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	<p><b>Alunni 3/4 Anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori semplici</li> <li>- Si orienta con sicurezza negli spazi interni ed esterni alla scuola</li> <li>- Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva</li> </ul> <p><b>Alunni 5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo</li> </ul>
	<b>IMMAGINI SUONI E COLORI</b>	<p><b>Alunni 3/4 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di immagini</li> <li>- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione di semplici sequenze sonoro-musicali</li> </ul> <p><b>Alunni 5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le attività manipolative</li> </ul>



	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b></p>	<p><b>Alunni 3/4 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individua i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</li> <li>- Osserva ed esplora attraverso l'uso di tutti i sensi.</li> </ul> <p><b>Alunni 5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mette in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</li> <li>- Progetta e inventa forme e oggetti.</li> </ul>
--	---------------------------------------	--

<p><b>ATTIVITA'</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Narrazione e drammatizzazione di storie inerenti le diverse festività'</li> <li>- Rielaborazioni grafiche</li> <li>- Realizzazione di manufatti con materiale strutturato e non</li> <li>- Giochi di ruolo</li> <li>- Circle time</li> <li>- Realizzazione di cartelloni , scenografie e addobbi</li> <li>- Giochi motori e linguistici</li> <li>- Giochi di socializzazione</li> </ul>
<p><b>METODOLOGIA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mediatori attivi, iconici, analogici e simbolici</li> <li>- Utilizzo di mezzi tecnologici</li> <li>- Coding</li> <li>- Pixel art</li> <li>- Circle Time</li> <li>- Role playinig</li> <li>- Cooperative learning</li> <li>- Peer education</li> <li>- Classe capovolta</li> <li>- Didattica laboratoriale</li> <li>- Apprendimento attivo, attraverso la scoperta</li> <li>- Approccio metacognitivo: problem solving</li> </ul>



<b>VALUTAZIONE</b>	<p>La valutazione sarà fatta attraverso l'osservazione diretta e sistematica dei bambini. L'osservazione sarà utilizzata come strumento per regolare le scelte educative e didattiche a monte del lavoro per evitare l'improvvisazione e il caso, per interpretare i bisogni dei bambini. Verrà utilizzato il Circle time con domande stimolo sul lavoro che sarà effettuato, lettura delle immagini attraverso il racconto di una favola, disegno libero per rielaborare le attività svolte, riconoscimento di immagini e attribuzione nome appropriato, percorsi. La valutazione alla fine del percorso fornirà informazioni adeguate sugli apprendimenti dei bambini. Le attività saranno svolte non solo in sezione, ma in ogni ambiente della scuola. Questo servirà per mantenere sempre vive l'attenzione e la partecipazione da parte dei bambini. Tutti gli spazi della scuola saranno pensati e organizzati come luoghi di apprendimento e per questo saranno accuratamente predisposti, continuamente verificati, sicuri, protetti e piacevoli. Gli spazi della scuola diventano per i bambini fonte di esplorazione e scoperta.</p> <p>L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica e pertanto saranno oggetto di progettazione e verifica.</p>
--------------------	--

<b>TITOLO UDA</b>	<b>FILASTROCCA DEI COLORI...E TUTTI SIAM PITTORI</b> I colori e le forme, tecniche grafico-pittoriche- manipolative
<b>OBIETTIVI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere l'importanza dell'espressione artistica e creativa</li> <li>- Individuare collegamenti e relazioni</li> <li>- Pianificare e organizzare il proprio lavoro</li> <li>- Realizzare semplici progetti</li> <li>- Raggruppare secondo il criterio della forma, del colore e della grandezza</li> <li>- Conoscere le principali forme geometriche</li> </ul>
<b>TEMPI</b>	<b>Da novembre a maggio</b>
<b>DESTINATARI</b>	<b>Bambini 3-4-5 anni</b>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<p><b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interesse e motivazione;</li> <li>- Impegno e attenzione.</li> </ul> <p><b>IMPARARE A IMPARARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Autonomia;</li> <li>- Organizzazione</li> </ul> <p><b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rispetto e consapevolezza delle regole;</li> <li>- Responsabilità personale;</li> <li>- Relazione con gli altri;</li> <li>- Partecipazione.</li> </ul>

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>IL SE' E L'ALTRO</b>	<b>3/4/5 ANNI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- manifesta emozioni e sentimenti con linguaggi verbali e non verbali;</li> <li>- Partecipa ai giochi e alle attività di gruppo proposte;</li> <li>- Condivide con altri sensazioni, preferenze, esperienze vissute;</li> <li>- Espone il proprio punto di vista e rispetta quello dell'altro.</li> </ul>
---	-------------------------	--

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	<b>Alunni 3/4/5 anni</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si muove, seguendo percorsi ed indicazioni spaziali.</li> <li>- Crea con le mani controllando i propri movimenti (3 anni).</li> <li>- Affina la coordinazione visuo-motoria e oculo-manuale (4 anni).</li> <li>- Potenzia la coordinazione oculo-manuale, e la motricità fine della mano (5 anni).</li> </ul>
	<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>	<b>Alunni di 3/4/5 anni:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Traccia segni e vi assegna un significato (3 anni)</li> <li>- Produce semplici elaborati (3 anni)</li> <li>- Riconosce i colori primari e le principali forme geometriche</li> <li>- Comunica ed esprime le proprie emozioni attraverso il colore (3/4/5)</li> <li>- Seleziona materiali da usare a scopo creativo (3/4/5 anni).</li> <li>- Rappresenta graficamente i propri vissuti (4 anni).</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconosce e sperimenta i colori secondari (4/5 anni)</li> <li>- Esplora materiali diversi e li utilizza in modo personale e con creatività (4/5).</li> <li>- Racconta e rappresenta graficamente i propri vissuti (5 anni).</li> <li>- Utilizza diverse tecniche espressive per imitare opere d'arte (5 anni).</li> <li>- Formula piani di azione scegliendo materiali e strumenti in relazione all'obiettivo (5 anni).</li> <li>- Riconosce le forme geometriche (5 anni)</li> </ul>
	<p><b>I DISCORSI E LE PAROLE</b></p>	<p>3/ 4/ 5 anni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rispetta i turni negli interventi verbali con la mediazione dell'adulto (3 anni).</li> <li>- Prende la parola negli scambi comunicativi rispettando i turni di parola (4/5 anni).</li> <li>- Comprende e pronuncia semplici parole e brevissime istruzioni in lingua inglese (5 anni).</li> </ul>

<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b></p>	<p><b>Alunni 3/4/5 anni:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Opera con forme geometriche (3 anni).</li> <li>- Discrimina in base a semplici caratteristiche (3 anni)</li> <li>- Sperimenta il riciclo dei materiali (3/4/5)</li> <li>- Utilizza la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine (3/4/5 anni)</li> <li>- Sa organizzare lo spazio foglio (3/4 anni)</li> <li>- Riconosce, denomina e opera con forme geometriche (4 anni)</li> <li>- Raggruppa secondo criteri e opera semplici confronti (4 anni)</li> <li>- Si orienta nello spazio grafico, utilizzando i concetti spaziali (5 anni)</li> <li>- Riconosce, rappresenta e opera con forme geometriche (5 anni)</li> <li>- Raggruppa ed effettua seriazioni secondo attributi e caratteristiche (5 anni).</li> <li>- Sperimenta il riciclo e il riuso dei materiali (5 anni)</li> </ul>
<p><b>ATTIVITA'</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Storytelling delle forme</li> <li>- filastrocche</li> <li>- poesie</li> <li>- brevi storie</li> <li>- racconti animati</li> <li>- Giochi con i colori</li> <li>- Laboratorio artistico (scopriamo i colori e pasticciamo con essi, miscugli di colore, colori caldi e freddi, le tonalità, varie tecniche pittoriche)</li> </ul>	

<b>METODOLOGIA</b>	<p>Lavoro individuale.</p> <p>Lavoro in piccoli gruppi per gruppi di età.</p> <p>Lavoro in gruppo eterogeneo.</p> <p>Rielaborazione verbale dell'esperienza vissuta nel grande gruppo.</p> <p>Peer tutoring.</p> <p>Cooperative learning.</p> <p>Apprendimento per scoperta.</p>
<b>VALUTAZIONE</b>	<p>La valutazione sarà fatta attraverso l'osservazione diretta e sistematica dei bambini. L'osservazione sarà utilizzata come strumento per regolare le scelte educative e didattiche a monte del lavoro per evitare l'improvvisazione e il caso, per interpretare i bisogni dei bambini. Verrà utilizzato il Circle time con domande stimolo sul lavoro che sarà effettuato, lettura delle immagini attraverso il racconto di una favola, disegno libero per rielaborare le attività svolte, riconoscimento di immagini e attribuzione nome appropriato, percorsi. La valutazione alla fine del percorso fornirà informazioni adeguate sugli apprendimenti dei bambini. Le attività saranno svolte non solo in sezione, ma in ogni ambiente della scuola. Questo servirà per mantenere sempre vive l'attenzione e la partecipazione da parte dei bambini. Tutti gli spazi della scuola saranno pensati e organizzati come luoghi di apprendimento e per questo saranno accuratamente predisposti, continuamente verificati, sicuri, protetti e piacevoli. Gli spazi della scuola diventano per i bambini fonte di esplorazione e scoperta. L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica e pertanto saranno oggetto di progettazione e verifica.</p>



<b>TITOLO UDA</b>	<b>SEGNI, SENSI, SIGNIFICATI</b> Il corpo e i sensi, fiabe e favole, drammatizzazione e verbalizzazione, lettere, numeri, sequenze e concetti	
<b>OBIETTIVI</b>	L'U.D.A. si svilupperà attraverso personaggi mediatori per: <ul style="list-style-type: none"> <li>• stimolare la curiosità, l'ascolto, la sfera emotiva ed affettiva</li> <li>• Sviluppare la capacità di raccontare attraverso la lettura di immagini e la drammatizzazione</li> <li>• Promuovere la creatività e l'immaginazione</li> <li>• Ampliare le conoscenze e le capacità linguistiche</li> <li>• Scoperta e presa di coscienza delle diverse parti del corpo con verbalizzazione</li> <li>• Decodificare lettere, numeri sequenze e concetti</li> <li>• Acquisire i primi elementi lessicali di un nuovo codice linguistico (inglese)</li> </ul>	
<b>TEMPI</b>	<b>TUTTO L'ANNO</b>	
<b>DESTINATARI</b>	<b>Alunni 3-4-5 anni</b>	
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spirito di iniziativa e imprenditorialità</li> <li>- Imparare a imparare</li> <li>- Comunicazione nella madrelingua e in lingue straniere</li> </ul>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>IL SE' E L'ALTRO</b>	<p><b>Alunni 3/4 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppa la conoscenza di sé e dell'altro, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti ed impara ad esprimerli in modo sempre più adeguato.</li> </ul> <p><b>Alunni 5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro</li> <li>- modula progressivamente voce e movimento prendendo</li> </ul>

		<p><b>consapevolezza del mondo che lo circonda.</b></p> <p><b>- Pone domande su ciò che è bene e ciò che è male</b></p>
<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>	<p><b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b></p>	<p><b>Alunni 3/4 anni</b></p> <p>Il bambino sviluppa schemi motori interagendo con gli altri, conquista sicurezza e autonomia nella gestione della giornata a scuola, della condivisione dei giochi, prova piacere nel movimento.</p> <p><b>Alunni 5 anni</b></p> <p>Individua in relazione a sé posizioni e direzioni spaziali, sperimenta schemi posturali e motori, esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del proprio corpo.</p>

	<p><b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b></p>	<p><b>Alunni 3 anni:</b> Esprime emozioni utilizzando il linguaggio corporeo e iconografico, osserva e scopre le potenzialità espressive del colore riconoscendolo e denominandolo</p> <p><b>Alunni 5 anni:</b> Rappresenta graficamente le storie, Legge e racconta le proprie produzioni attraverso il disegno, la pittura e le attività manipolative, utilizza materiali e strumenti, esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>
	<p><b>I DISCORSI E LE PAROLE</b></p>	<p><b>Alunni 3/4 anni:</b> Il bambino pone le basi per esprimere sensazioni, desideri e necessità. Comprende parole, discorsi, semplici racconti. Utilizza creativamente la lingua italiana, impara ad interagire, comunicare e raccontarsi</p> <p><b>Alunni 5 anni:</b> Ascolta e comprende narrazioni, inventa, descrive e racconta storie, sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri i propri pensieri attraverso il linguaggio verbale, chiede e offre spiegazioni</p>

	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b></p>	<p><b>Alunni 3/4 anni:</b>          osserva con attenzione il corpo, gli organismi viventi, i loro ambienti, i fenomeni naturali riconoscendone i cambiamenti</p> <p><b>Alunni 5 anni:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</li> <li>- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato.</li> <li>- Individua posizioni di oggetti e persone nello spazio usando le conoscenze topologiche,</li> <li>- segue correttamente un percorso dietro indicazioni-</li> </ul>
--	---------------------------------------	--

<p><b>ATTIVITA'</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi per mettere in relazione i bambini tra loro e per imparare a raccontarsi</li> <li>- Giochi motori per l'esplorazione e per il riconoscimento dell'ambiente scolastico</li> <li>- Giochi liberi e guidati</li> <li>- Ascolto e memorizzazione di filastrocche</li> <li>- Rappresentazioni grafico-pittoriche, utilizzando diverse tecniche (pittura con le dita, con grossi pennelli, con cannuce, con palloncini, con scopine ecc.)</li> <li>- Racconti di storie a tema</li> <li>- Giochi simbolici</li> <li>- Attività manipolative, grafico-pittoriche</li> <li>- Attività di Circle Time per raccontare e raccontarsi</li> <li>- Lavori di gruppo per realizzare cartelloni</li> <li>- Giochi di socializzazione e accoglienza</li> <li>- Musiche, canti, immagini</li> </ul>
-------------------------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi per il riconoscere la scrittura grafica del proprio nome</li> <li>- Attività con l'utilizzo di strumenti e mediatori didattici ( libri, giornali, immagini)</li> </ul>
--	--

<b>METODOLOGIA</b>	<p>Per lo svolgimento delle attività, attraverso piccoli e grandi gruppi, verranno ideate conversazioni guidate accompagnate da giochi per sollecitare la conversazione ed imparare a raccontare e raccontarsi.</p> <p>La simulazione, la drammatizzazione, l'ascolto di musiche, la lettura di immagini, il dialogo, la narrazione di storie coinvolgeranno i bambini nell'identificazione dei personaggi e sequenze, nella verbalizzazione, nella rappresentazione grafica e/o simbolica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Circle Time</li> <li>- Storytelling</li> <li>- Role playing</li> <li>- Cooperative learning</li> <li>- Peer education</li> <li>- Classe capovolta</li> <li>- Didattica laboratoriale</li> <li>- Apprendimento attivo, attraverso la scoperta</li> </ul> <p>Approccio metacognitivo: problem solving</p>
--------------------	--

<b>VALUTAZIONE</b>	<p>La valutazione fornirà informazioni adeguate sugli apprendimenti dei bambini, dovrà tenere conto dei prerequisiti delineando o individuando le competenze possedute. Stimolare la motivazione, lo spirito di partecipazione, sviluppare la capacità di comprendere testi, padroneggiare le abilità motorie di base in situazioni diverse, utilizzare gli aspetti comunicativi relazionali dei diversi linguaggi espressivi, visivi, multimediali. Inoltre verrà valutata la capacità di ascolto nel racconto di una favola rafforzando il disegno libero per rielaborare le attività svolte, riconoscimento e lettura di immagini.</p> <p>Tutti gli spazi della scuola saranno pensati e organizzati come luoghi di apprendimento, le attività infatti saranno svolte in sezione e all'aperto, saranno accuratamente predisposti, continuamente verificati, sicuri, protetti e piacevoli. Gli spazi della scuola diventano per i bambini fonte di esplorazione e scoperta. L'organizzazione degli spazi e dei tempi, diventa elemento di qualità pedagogica e pertanto saranno oggetto di progettazione e verifica.</p>
--------------------	--

<b>TITOLO UDA</b>	<b>PICCOLI SCIENZIATI CRESCONO</b> Stagioni, tempo meteorologico e cronologico, i quattro elementi e le sperimentazioni	
<b>OBIETTIVI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interiorizzare la ciclicità dei fenomeni che caratterizzano l'ambiente naturale.</li> <li>- Acquisizione dell'ordine cronologico degli eventi</li> <li>- Acquisizione della dimensione temporale su base meteorologica, del proprio vissuto, logica, consequenziale, misurabile.</li> <li>- Sperimentazione e conoscenza dei quattro elementi</li> </ul>	
<b>TEMPI</b>	<b>TUTTO L'ANNO</b>	
<b>DESTINATARI</b>	<b>Bambini 3-4-5 anni</b>	
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ</li> <li>- IMPARARE A IMPARARE</li> <li>- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</li> <li>- COMPETENZE MATEMATICHE, SCIENTIFICHE E TECNOLOGICHE</li> <li>- COMPETENZE DIGITALI</li> </ul>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>IL SE' E L'ALTRO</b>	<p>3/4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Individua i cambiamenti dell'ambiente, della natura e le sue caratteristiche.</li> <li>- Vive positivamente l'ambiente interno ed esterno della scuola.</li> <li>- Sviluppa la curiosità.</li> </ul> <p>5 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Riflette e discute con gli adulti;</li> <li>- Lavora in gruppo in modo autonomo, costruttivo e creativo</li> </ul>

<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	<p><b>3/4 anni</b></p> <p>Riconosce i cambiamenti delle stagioni imparando ad osservare e a muoversi</p> <p><b>5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo</li> <li>- Acquisisce sicurezza di movimento nell'ambiente circostante.</li> </ul>
	<b>IMMAGINI, SUONI E COLORI</b>	<p><b>3/4 anni:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- esplora ed utilizza con creatività i materiali, i frutti, i colori delle diverse stagioni</li> <li>- Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative.</li> </ul> <p><b>5 anni:</b></p> <p>Inventa e racconta 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</p>
	<b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>	<p><b>3/4anni:</b></p> <p>memorizza canti, poesie, filastrocche</p> <p><b>5 anni:</b> Ascolta e comprende narrazioni, racconta ed inventa storie, chiede e offre spiegazioni.</p>



<p><b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>	<p><b>LA CONOSCENZA DEL MONDO</b></p>	<p><b>3/4anni:</b>  osserva con curiosità l'ambiente che lo circonda e sperimenta con azioni dirette, raggruppa ed ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità. Si orienta nella cronologia della giornata formula ipotesi.</p> <p><b>5 anni:</b>  Riferisce correttamente elementi e caratteristiche stagionali. Coglie e sa collocare dimensioni temporali, successione, simultaneità, ordine, misurazione della durata. Riordina logicamente gli eventi di una situazione</p>
<p><b>ATTIVITA'</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi di relazione</li> <li>- Esplorazione dell'ambiente scolastico</li> <li>- Attività libere di gioco e attività manipolative</li> <li>- Ascolto e memorizzazione di semplici canzoni</li> <li>- Rappresentazioni grafico-pittoriche, utilizzando diverse tecniche (pittura con le dita, con grossi pennelli, con cannucce, con palloncini, con scopine ecc.)</li> <li>- Esperienze di libera manipolazione di materiali diversi (farina, carta, colla, pasta, cartone, semi, sabbia ecc.)</li> <li>- Racconti di storie a tema</li> <li>- Giochi simbolici</li> <li>- Circle Time</li> <li>- Cartelloni della sezione, calendario giornaliero per la registrazione delle presenze, degli incarichi, della scansione settimanale e del tempo</li> <li>• - Giochi di socializzazione e accoglienza</li> <li>• - Ripetizione di attività di routine</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Storie e racconti sulle stagioni e le loro caratteristiche</li> <li>• - Musiche e canti</li> <li>- Esperimenti e attività di laboratorio per conoscere i quattro elementi</li> </ul>
<b>METODOLOGIA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Circle Time</li> <li>- Coding</li> <li>- Tinkering/ Making</li> <li>- Percorsi Sensoriali</li> <li>- Drammatizzazioni</li> <li>- Stem</li> <li>- Steam</li> </ul>
<b>LA VALUTAZIONE</b>	<p>La valutazione sarà fatta attraverso l'osservazione diretta e sistematica dei bambini. L'osservazione sarà utilizzata come strumento per regolare le scelte educative e didattiche a monte del lavoro per evitare l'improvvisazione e il caso, per interpretare i bisogni dei bambini. Verrà utilizzato il Circle time con domande stimolo sul lavoro che sarà effettuato, lettura delle immagini attraverso il racconto di una favola, disegno libero per rielaborare le attività svolte, riconoscimento di immagini e attribuzione nome appropriato, percorsi. La valutazione alla fine del percorso fornirà informazioni adeguate sugli apprendimenti dei bambini. Le attività saranno svolte non solo in sezione, ma in ogni ambiente della scuola. Questo servirà per mantenere sempre vive l'attenzione e la partecipazione da parte dei bambini. Tutti gli spazi della scuola</p>

	<p>saranno pensati e organizzati come luoghi di apprendimento e per questo saranno accuratamente predisposti, continuamente verificati, sicuri, protetti e piacevoli. Gli spazi della scuola diventano per i bambini fonte di esplorazione e scoperta. L'organizzazione degli spazi e dei tempi, diventa elemento di qualità pedagogica pertanto saranno oggetto di progettazione e verifica</p>
--	--

<b>Titolo</b>	<b>Riciclo</b>
<b>Utenti destinatari</b>	<b>Alunni</b>
<b>Prerequisiti</b>	Comprendere l'importanza del rispetto della natura; Comprendere l'importanza di selezionare rifiuti, Comprendere il concetto di riciclo e l'importanza del suo utilizzo; Confrontare e classificare i materiali; Manipolare e riconoscere materiali diversi.
<b>Compito prodotto</b>	- Adottare comportamenti corretti atti a salvaguardare l'ambiente attraverso il riciclo . -Comprendere il riciclo attraverso la raccolta differenziata, facendo conoscere i vantaggi derivati da questa pratica. -Individuare le buone pratiche: la riduzione, il riuso, il riciclo. -Far conoscere ai bambini i materiali che vengono recuperati.
<b>Fase di applicazione</b>	<b>Gennaio- Marzo</b>
<b>Campi d'Esperienza</b>	<b>Tutti</b>
<b>Tempi</b>	<b>11 ore</b>
<b>Attività</b>	- discussione in circle time, - percorsi sensoriali; - laboratori grafico-pittorici, -conversazioni guidate. -learning by doing -cooperative learning
<b>Metodologia</b>	Il percorso didattico viene sviluppato intorno a due metodologie attive, legate all'esperienza diretta: <b>1)</b> foto-stimolo; <b>2)</b> circle- time grafico pre e post esperienza
<b>Risorse umane interne</b>	Interne: Docenti di sezione e personale ATA
<b>esterne</b>	Esterne: Famiglie
<b>Strumenti</b>	Libri di racconti; fotografie; materiali di riciclo; LIM; Internet. Materiali vari

<b>Valutazione</b>	Osservazione degli alunni e del grado di coinvolgimento- interesse dimostrato; confronto degli elaborati grafici ante, in itinere e post incontri.
--------------------	---

<b>Titolo</b>	<b>Conosciamo i vari habitat: Animali da proteggere e cittadinanza responsabile</b>
<b>Utenti destinatari</b>	<b>3/4/5 anni</b>
<b>Prerequisiti</b>	<p>Conoscere animali che vivono in paesi lontani Conoscere l'ambiente dove vivono</p> <p>Sviluppare le capacità di osservazione dei diversi ambienti Sviluppare il rispetto per gli animali</p> <p>Scoprire e conoscere alcuni animali in via di estinzione. Comprendere l'importanza del rispetto del proprio ambiente Riconoscere gli animali e il loro habitat</p> <p>Conoscere alcune cause dell'inquinamento ambientale Formulare ipotesi utilizzando il nesso causa-effetto Riconoscere le trasformazioni che avvengono nel mondo animale, vegetale, atmosferico.</p>
<b>Compito prodotto</b>	- Sensibilizzare i bambini al rispetto, alla cura e alla salvaguardia dell'ambiente. Educare a compiere azioni sostenibili (formazione di buone abitudini: utilizzare la borraccia al posto della bottiglietta)
<b>Fase di applicazione</b>	<b>gennaio-marzo</b>
<b>Campi di esperienza</b>	La conoscenza del mondo trasversale agli altri campi di esperienza
<b>Tempi</b>	<b>11 ore</b>
<b>Attività</b>	<p>Conversazioni Racconti</p> <p>Lavoro di gruppo</p> <p>Attività di laboratorio</p> <p>Rappresentazioni grafico-pittoriche Filastrocche</p> <p>Gioco motorio /coding unplugged</p> <p>Cartellone per la presentazione del lavoro svolto</p>
<b>Metodologia</b>	<p>Circle-Time Conversazioni guidate Didattica laboratoriale Cooperative learning</p> <p>Gioco simbolico e strutturato</p> <p>Role playing</p> <p>coding</p>

<b>Risorse umane interne</b>	Interne:
<b>esterne</b>	Docenti di sezione
<b>Strumenti</b>	Guida didattica Testi illustrati Schede operative Acquarelli Tempera Materiale di riciclo Cd musicali Lim
<b>Valutazione</b>	<b>Valutazione in itinere</b>

<b>Titolo</b>	<b>Conoscere il territorio</b>
<b>Utenti destinatari</b>	<b>Alunni scuola dell'Infanzia Isola dei Tesori</b>
<b>Prerequisiti</b>	Consapevolezza di sé come componente di una specifica comunità; Conoscenza dei luoghi in cui si vive, da un punto di vista geografico, linguistico e sociale, Capacità di effettuare confronti con culture altre, riconoscendone le peculiarità.
<b>Compito di realtà</b>	Adottare comportamenti atti a salvaguardare la natura evitando sprechi e inquinamento; -Migliorare le capacità di osservazione- esplorazione del paesaggio circostante al fine di scoprire gli elementi che lo caratterizzano; -mettere in relazione fra loro gli elementi dell'ambiente e delle attività umane, scoprendone i rapporti; -sviluppare la consapevolezza personale del territorio in cui si vive e i suoi valori; -accrescere il legame e il senso di appartenenza personale e sociale coi luoghi e il loro paesaggio.
<b>Fase di applicazione</b>	<b>Aprile- Maggio</b>
<b>Campi d'Esperienza</b>	<b>Tutti</b>
<b>Tempi</b>	<b>11 ore</b>
<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Discussione in circle time,</li> <li>- Percorsi sensoriali;</li> <li>- visite esplorative nel territorio;</li> <li>- laboratori grafico-pittorici.</li> </ul>
<b>Metodologia</b>	Il percorso didattico viene sviluppato intorno a tre metodologie attive, legate all'esperienza diretta: 1)Foto-stimolo; 2) uscite nel territorio: Villa Guglielmi Passeggiata in riva al mare. 3)circle- time grafico pre e post esperienza.



<b>Risorse umane</b> <b>interne esterne</b>	Interne: Docenti di sezione Esterne: operatori della biblioteca di Villa Guglielmi/ pescatori
<b>Strumenti</b>	Libri di racconti; fotografie; LIM e internet mappe
<b>Valutazione</b>	Osservazione degli alunni e del grado di coinvolgimento- interesse dimostrato; confronto degli elaborati grafici ante, in itinere e post incontri ed uscite

**UNITÀ' DI APPRENDIMENTO**  
**PROGETTO CODING**  
**SCUOLA DELL'INFANZIA-Isola dei Tesori**

<b>TITOLO</b>	<b>CODING INFANZIA</b>	
<b>Prodotto</b>	Dall'algoritmo al coding: "fare codice", ovvero dare istruzioni. Il linguaggio di "programmazione" che il bambino arriverà ad acquisire si esprimerà in pratica nell'indicare, attraverso regole ben stabilite, una serie di istruzioni (comandi) a un compagno esecutore che avrà di conseguenza il compito di eseguirli.	
<b>Competenze chiave/competenze culturali</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</li> <li>2. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</li> <li>3. Competenza alfabetica funzionale</li> </ol>		
<b>Abilità</b> <i>(in ogni riga gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>		<b>Conoscenze</b> <i>(in ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)</i>
<b>1.</b> - Orientarsi correttamente nello spazio, seguendo precise indicazioni topologiche. - Prendere coscienza della propria lateralità in ambito spaziale, grafico e in rapporto agli altri.		- Concetti topologici e lateralità, riferiti a sé stessi, agli altri e agli oggetti.
<b>2.</b> - Padronanza linguistica per esprimere le proprie idee e confrontarle con gli altri. - Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio, del reset - Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, sulla LIM		- Riconosce la divisione in fasi di un'azione - prende decisioni, analizza e risolve problemi - riconosce simboli
<b>3.</b> - Formulare domande correttamente esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti. - Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative,		- Struttura della frase in lingua italiana
<b>Utenti destinatari</b>	Bambini di 4 / 5 anni	
<b>Prerequisiti</b>	Competenze che gli alunni devono possedere: - saper ascoltare - essere autonomi saper creare - saper progettare - sviluppare un'adeguata motivazione al lavoro che si propone	
<b>Fase di applicazione</b>	1 CodyFeet - 2 CodyRoby - 3 Giochi di coding utilizzando un robotino - 4 Alla scoperta dei PIXEL -Verifica e valutazione	
<b>Tempi</b>	Gennaio - Maggio	
<b>Esperienze attivate</b>	Saranno proposte attività per lo più unplugged (senza strumentazione tecnologica) che potranno spaziare dall'utilizzo di piccoli robot al far sì che i bambini stessi si cimentino ad essere "robot" e "programmatore" con giochi e percorsi corporei. I bambini e le bambine saranno seguiti nell'ottica dell'"aiutami a fare da solo" per stimolare la loro capacità creativa e di immaginazione e portarli ad elaborare procedimenti creativi per la risoluzione di problemi. Tutti i percorsi saranno attuati attraverso le modalità dell'imparare facendo e giocando e dell'apprendimento cooperativo.	
<b>Metodologia</b>	<b>TINKERING</b> Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. L'alunno è incoraggiato a sperimentare, stimolando in lui l'attitudine alla risoluzione dei problemi. Tutte le attività vengono lanciate sempre sotto forma di gioco o sfida. Le attività devono essere realizzate in gruppo.	
<b>Risorse umane interne esterne</b>	Insegnanti	

<b>Strumenti</b>	strumenti ludici vari, libri, PC, LIM, flash card, bee bot
<b>Valutazione</b>	<p>Valutazione del processo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• analisi delle modalità di lavoro individuale e cooperativo (autonomia, impegno, partecipazione, sensodi responsabilità, collaborazione);</li> <li>• comprensione del compito;</li> <li>• sensibilità al contesto.</li> </ul> <p>Valutazione del prodotto:</p> <p>La verifica di processo e di prodotto, si effettua attraverso periodiche richieste di prodotti finiti, risultatidi lavori individuali e di gruppo.</p> <p>Ulteriori strumenti di verifica si attivano anche nelle diverse osservazioni dei bambini nelle loro interazioni e nei momenti di socializzazione di gioco, di iniziative personali e spontanee.</p>

## PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO:
Coordinatore:
Collaboratori :

### PIANO DI LAVORO UDA SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Attività	Strumenti	Evidenze osservabili	Esiti	Tempi	Valutazione
<b>1 Cody Feet</b>	Far sì che i bambini stessi si cimentino ad essere "robot" e "programmatori" con giochi percorsi corporei. <b>Il gioco di <a href="#">CodyFeet</a></b>	Storia "Il paese dei robot"  Tessere quadrate di CodyFeet	- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.	Il bambino, che ha il ruolo programmatore, costruisce percorsi a tessere quadrate che rappresentano, in modo intuitivo, le istruzioni necessarie a percorrerli. Il bambino, che ha il ruolo robot, ascolta ed esegue i comandi di movimento.	3 incontri di 1 ora	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa padroneggiare abilità motorie di base, in situazioni diverse, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
<b>2 Cody Roby</b>	<b>Il gioco di <a href="#">Cody Roby</a>:</b> Roby è un robot che segue istruzioni, Cody è il suo programmatore. Le istruzioni sono carte da gioco che contengono semplici simboli associati a tre azioni elementari: vai avanti, girati a sinistra, girati a destra.	Materiale di recupero, Carte Cody Roby, griglie	- Il bambino sa padroneggiare abilità motorie di base, in situazioni diverse.	Il percorso richiede di ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere un obiettivo, portare "Cody" al traguardo, di tradurre in un codice di riferimento e infine di renderle attive attraverso il gioco motorio. Come in Cody Feet, in un gioco di ruoli, il bambino sarà programmatore e robot.	3 incontri di 1 ora	Il bambino è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.
<b>3 Giochi di coding</b>	Giochi di coding utilizzando un		-Il bambino sa argomentare, confrontarsi,	Il bambino diventa soggetto attivo che costruisce, progetta,		Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il

<p><b>utilizzando un robottino</b></p>	<p><b>Robottino</b>, una griglia e dei comandi per programmare, gli stessi utilizzati con CodyRoby: avanti, gira a destra, gira a sinistra.</p>	<p><b>BEE BOT</b> il robottino educativo</p>	<p>sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. - Il bambino è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace.</p>	<p>pensa, prova e verifica.</p>	<p>3 incontri di 1 ora</p>	<p>proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso i simboli, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.</p>
<p><b>4 Alla scoperta dei PIXEL</b></p>	<p>Con l'aiuto di LENTI per pixeli bambini osservano immagini sul monitor e stampe su carta scoprendone il segreto: I PIXEL. <b>Proposta di alcuni giochi:</b> - <b>con i chiodini:</b> i bambini provano a riprodurre una semplice immagine <b>Attività grafico-pittorica:</b>- pittura di forme con la tecnica del puntinismo - riproduzione di un'immagine su foglio a quadretti rispettando le indicazioni date</p>	<p>Lenti d'ingrandimento, libri, immagini digitali, chiodini, materiale di cancelleria</p>	<p>- Il bambino rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.</p>	<p>I bambini scoprono l'elemento più piccolo che costituisce un'immagine: IPIXEL</p>	<p>6 incontri da 40 minuti</p>	<p>Il bambino rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta.</p>
<p><b>Valutazione e verifica</b></p>						

Tempi						
Fasi	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO	
1						

allegato a cura del docente di IRC insegnante Saverio Regoli

## **L'INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

La scuola dell'infanzia è essenzialmente il luogo dove il bambino impara a vivere in comunità. Qui egli incontra altri bambini, sperimenta le molteplici opportunità che gli offre il vivere con gli altri, in questo caso con il gruppo dei pari. È un'esperienza che diventa ricca e coinvolgente perché non si limita alla condivisione di spazi e materiali comuni: la presenza di altri bambini e di altri adulti, diversi da quelli frequentanti in famiglia, li rende più flessibili nelle abitudini, ne determina l'insorgere di regole che non si possono eludere, fa scattare il meccanismo dell'imitazione e dell'emulazione, offre opportunità concrete di partecipazione, collaborazione e condivisione. In un contesto di spazi, di attrezzature, di persone, di attività il bambino scopre l'altro in modo continuo, favorendo così la costruzione di sé e dell'identità personale. L'attenzione che la riforma scolastica ha espresso nei riguardi della dimensione etica e religiosa sull'educazione, costituisce una buona base su cui poggia anche l'IRC, che concepisce l'uomo come persona e ne riconosce la centralità. La scuola deve essere luogo di accoglienza e di confronto delle diversità culturali etniche e religiose; luogo, dove tutti, sono accolti nella loro specificità e che arricchisce la convivenza tra coetanei. L'insegnamento della Religione Cattolica è disciplinato dal documento d'Intesa fra il Ministro dell'Istruzione e la C.E.I. L'ora di religione cattolica nella scuola italiana è una preziosa opportunità culturale ed educativa perché aiuta il bambino a scoprire le radici della nostra storia ed identità. Le attività a proposito dell'IRC per coloro che se ne avvalgono, offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini, valorizzando la dimensione religiosa, promuovono la riflessione sul loro patrimonio di esperienza e contribuiscono a rispondere alle grandi domande di significato e di senso più profondo. Il progetto annuale e le unità di apprendimento sono sviluppati nella cornice culturale delle "Indicazioni Didattiche per l'insegnamento della Religione Cattolica nelle scuole dell'Infanzia e nel primo ciclo d'istruzione" (DPR 11 febbraio 2010). Al fine di favorire la maturazione personale di ogni bambino e bambina, vengono individuati dei contenuti indicati dai Campi di esperienza educativa per la Religione Cattolica e degli obiettivi di Apprendimento finalizzati ai Traguardi per lo sviluppo delle competenze. L'IRC mediante l'utilizzo di alcuni strumenti e metodi adatti all'età, propone un percorso che affronta e approfondisce una prima conoscenza dei temi fondamentali della Religione Cattolica, inoltre volge l'attenzione alle differenze culturali e religiose, favorendo il dialogo e il rispetto, premessa per una vera e propria convivenza tra i popoli.

L'insegnamento della Religione Cattolica si inserisce nelle finalità della Scuola dell'Infanzia contribuendo alla formazione integrale della personalità dei bambini, in particolare mira a promuovere la maturazione delle loro identità anche nella dimensione religiosa. Nella Scuola dell'Infanzia i campi di esperienza sono cinque, e all'interno di ogni campo d'esperienza, c'è il traguardo dello sviluppo delle competenze relativo all'insegnamento della religione cattolica.

**La progettazione annuale della Religione Cattolica, "Io...e... gli altri: alla scoperta di un mondo stupendo!"** viene proposta attraverso itinerari diversificati e gradualmente in base alle diverse fasce di età tenendo conto dei Traguardi IRC e degli Obiettivi di Apprendimento, l'accoglienza e l'ascolto del bambino sarà il criterio che sottende ogni attività.

La progettazione di quest'anno prende spunto dalla recente enciclica di Papa Francesco: "*Fratelli Tutti*" che richiama l'attenzione sul tema della pace dei popoli, la fraternità e l'amicizia sociale. Verrà anche approfondita la riflessione sul creato quale *Casa Comune* e su come sia compito e responsabilità dell'uomo prendersi cura della *Madre Terra*. I bambini, come membri della grande famiglia umana devono imparare ad avere cura di questa *Casa*.

Questi temi fanno parte anche dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile. Le proposte rivolte ai bambini saranno funzionali a creare esperienze e di apprendimento affinché vivendo insieme ogni giorno con semplicità, gioia e rispetto possano maturare atteggiamenti di attenzione e gentilezza verso gli altri e verso il Creato.

Il percorso si articola attraverso sei unità didattiche di Apprendimento.

**L'obiettivo e le finalità** è il realizzare insieme un percorso di apprendimento vissuto come un bellissimo viaggio "*intorno al mondo*" che porterà i bambini in luoghi di incontro con storie e personaggi: coinvolgerà la dimensione cognitiva, emotiva ed esperienziale attraverso molteplici attività (ascolto e conversazioni guidate, lettura di immagini, attività psicomotorie e sensoriali, attività grafico-pittoriche anche di gruppo, giochi didattici a tema ed attività atte a far vivere esperienze di condivisione, collaborazione e interiorizzazione dei valori.

***Io, tu...noi insieme!***

**PERIODO: SETTEMBRE/OTTOBRE**

**CAMPI DI ESPERIENZA**

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

del mondo.

#### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Esprimere gesti di accoglienza e di amicizia
- Superare positivamente eventuali conflitti
- Sperimentare forme di collaborazione

#### Obiettivi trasversali relativi a "Educazione civica"

Consapevolezza dell'importanza del vivere insieme a Scuola, del rispetto verso gli altri e della collaborazione

#### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino nel gruppo IRC approfondisce:

- l'immagine positiva di sé
- la capacità di vivere relazioni di collaborazione, di rispetto, di amicizia, di superamento dei conflitti

#### METODOLOGIA DIDATTICA

Dal punto di vista metodologico l'incontro inizia dal dialogo per passare poi al racconto, alla visualizzazione di immagini, alla drammatizzazione e all'ascolto di domande dei bambini, alla canzoncina. **ATTIVITA'**

- giochi di movimento per presentarsi al gruppo
- "S. Francesco e fratello lupo": video/canzone San Francesco e Fratello lupo
- attività grafico-pittoriche con schede e libere espressioni
- attività psico-motorie di gruppo (con canzoncine didattiche ) in cui ciascun bambino sperimenta il proprio ruolo e dei suoi compagni
- drammatizzazione

#### MODALITA' E STRUMENTI DI VERIFICA E VALUTAZIONE DEI RISULTATI

Conversazioni guidate, attività grafico-pittoriche, giochi didattici singoli/di gruppo, con osservazione dei bambini durante i segmenti delle attività

***Intorno a noi un mondo stupendo!***

**PERIODO: OTTOBRE/NOVEMBRE**

#### CAMPI DI ESPERIENZA

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

#### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Osservare con meraviglia e curiosità la bellezza del Creato
- Conoscere il racconto della Creazione
  - Riconoscere la Creazione come dono dell'amore di Dio e sviluppare il senso di gratitudine
- Riflettere e interiorizzare comportamenti corretti verso il Creato, casa di tutti, e verso le creature

#### Obiettivi trasversali relativi a "Educazione civica"

Consapevolezza dell'importanza del rispetto del Creato e delle creature

#### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:



- Osserva con stupore e meraviglia ed esplora il mondo creato da Dio per amore di tutti gli uomini e sviluppa sentimenti di responsabilità nei confronti del Creato

#### METODOLOGIA DIDATTICA

Dal punto di vista metodologico l'incontro inizia dal dialogo per passare poi al racconto, alla visualizzazione di immagini, alla drammatizzazione e all'ascolto di domande dei bambini, alla canzoncina. ATTIVITA':

- ✓ Racconto della Creazione
- ✓ Attività grafico-pittoriche con schede e libere espressioni
- ✓ Conosco e riconosco gesti di amore e rispetto e non verso il creato
- ✓ Giochi didattici: la tombola della natura, memory, attività con le forme per il didò (per riconoscere ciò che è creato da Dio e ciò che è costruito dall'uomo)
- ✓ Canzoncine didattiche

#### MODALITA' E STRUMENTI DI VERIFICA E VALUTAZIONE DEI RISULTATI

Conversazioni guidate, attività grafico-pittoriche, giochi didattici singoli/di gruppo, con osservazione dei bambini durante i segmenti delle attività

**Nasce Gesù,,,**

**PERIODO:NOVEMBRE/DICEMBRE**

#### CAMPI DI ESPERIENZA

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

#### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Vivere con gioia l'attesa del Natale festa di luci, suoni e colori
- Scoprire la tradizione del presepe invenzione di S. Francesco
- Scoprire il significato cristiano del Natale quale festa per Gesù che nasce dono per tutti gli uomini
- Conoscere gli avvenimenti legati alla nascita di Gesù così come racconta il Vangelo e i segni e i simboli del Natale
- Obiettivi trasversali relativi a "Educazione civica"  
Importanza della nascita e della Tradizione

#### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- Conosce gli avvenimenti della storia del Natale
- Coglie il significato cristiano del Natale

### METODOLOGIA DIDATTICA

Dal punto di vista metodologico l'incontro inizia dal dialogo per passare poi al racconto, alla visualizzazione di immagini, alla drammatizzazione e all'ascolto di domande dei bambini, alla canzoncina.

#### ATTIVITA':

- ✓ racconto del Natale secondo la Tradizione evangelica
- ✓ S. Francesco presenta il presepe
- ✓ Attività grafico pittoriche
- ✓ Giochi didattici (presepe da costruire, memory e tombola a tema)
- ✓ Drammatizzazione
- ✓ Canti e canzoncine didattiche

#### MODALITA' E STRUMENTI DI VERIFICA E VALUTAZIONE DEI RISULTAT

Conversazioni guidate, attività grafico-pittoriche, giochi didattici singoli/di gruppo, con osservazione dei bambini durante i segmenti delle attività

***Gesù un bambino come noi!***

**PERIODO: GENNAIO/FEBBRAIO/MARZO**

#### CAMPI DI ESPERIENZA

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

#### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Conoscere la famiglia, la casa, la scuola, i giochi, abbigliamento della vita di Gesù
- Percepire Gesù quale bambino come me (somiglianze e differenze)
- Conoscere l'insegnamento di Gesù attraverso le parabole e i miracoli come viene raccontato nei Vangeli
- Scoprire nei gesti e nelle parole di Gesù un invito ad aiutare il prossimo e alla bontà

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- Conosce la figura di Gesù, bambino come lui ma anche bambino speciale
- Conosce la figura di Gesù quale Maestro che insegna ad amare, accogliere ed aiutare il prossimo

#### **Obiettivi trasversali relativi a "Educazione civica"**

Interrogarsi su ciò che si può fare per aiutare il prossimo in difficoltà sull'esempio della vita di Gesù

### METODOLOGIA DIDATTICA

Dal punto di vista metodologico l'incontro inizia dal dialogo per passare poi al racconto, alla visualizzazione di immagini, alla drammatizzazione e all'ascolto di domande dei bambini, alla canzoncina. **ATTIVITÀ**

- ✓ Racconto sull'Infanzia di Gesù
- ✓ parabola della pecorella smarrita
- ✓ Racconti/Video-racconti di episodi della vita di Gesù
- ✓ Attività grafico pittoriche e libere espressioni
- ✓ Giochi (memory, puzzle, tombola a tema ...)
- ✓ Drammatizzazione
- ✓ Canzocine

### MODALITA' E STRUMENTI DI VERIFICA E VALUTAZIONE DEI RISULTATI

Conversazioni guidate, attività grafico-pittoriche, giochi didattici singoli/di gruppo, con osservazione dei bambini durante i segmenti delle attività

***E' Pasqua: che gioia Gesù è Risorto!***

### PERIODO: MARZO/APRILE

### CAMPI DI ESPERIENZA

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

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere che Pasqua è festa di vita, di gioia e di pace.
- Cogliere il significato dei simboli pasquali più ricorrenti.
- Scoprire il messaggio di pace, amore e fratellanza della Pasqua

#### **Obiettivi trasversali relativi a "Educazione civica"**

Importanza della Tradizione, il valore della Pace

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù.
- Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni, per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.
- Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

### METODOLOGIA DIDATTICA

Dal punto di vista metodologico l'incontro inizia dal dialogo per passare poi al racconto, alla visualizzazione di immagini, alla drammatizzazione e all'ascolto di domande dei bambini, alla canzoncina. **ATTIVITA'**

- ✓ La scatola con il set della Domenica delle Palme
- ✓ Ascolto del racconto gioioso della Pasqua e conversazione guidata
- ✓ Attività grafico pittoriche e libere espressioni
- ✓ Canzoncine didattiche
- ✓ Giochi sulla Pasqua
- ✓ Drammatizzazione

### MODALITA' E STRUMENTI DI VERIFICA E VALUTAZIONE DEI RISULTATI

Conversazioni guidate, attività grafico-pittoriche, giochi didattici singoli/di gruppo, con osservazione dei bambini durante i segmenti delle attività

## ***La Chiesa accoglie tutti!***

**PERIODO: MAGGIO/GIUGNO**

### CAMPI DI ESPERIENZA

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

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Scoprire l'edificio Chiesa come luogo per fare festa a Gesù
- Comprendere Maria Madre di tutti
- Conoscere la figura di Papa Francesco costruttore di pace
- Comprendere che nel mondo siamo tanti, diversi e tutti fratelli

#### **Obiettivi trasversali relativi a "Educazione civica"**

Conoscere l'insegnamento di rispetto per il prossimo e di pace di chi segue l'insegnamento di Gesù

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- Conosce la Chiesa luogo che accoglie tutti e luogo di incontro con gli altri per fare festa a Gesù
- Conosce la figura di Papa Francesco a capo della Chiesa e costruttore di pace
- È in grado di impegnarsi in comportamenti di accoglienza, di collaborazione, di pace e di perdono superando eventuali conflitti

### **METODOLOGIA DIDATTICA**

Dal punto di vista metodologico l'incontro inizia dal dialogo per passare poi al racconto, alla visualizzazione di immagini, alla drammatizzazione e all'ascolto di domande dei bambini, alla canzoncina. **ATTIVITA'**

- ✓ Attività di ascolto e dialogo per conoscere la figura di Papa Francesco e il suo messaggio di fratellanza
- ✓ Attività di ascolto e dialogo per conoscere la figura di Maria
- ✓ Attività grafico-pittoriche
- ✓ Canzoncine didattiche
- ✓ Giochi didattici a tema

### **MODALITA' E STRUMENTI DI VERIFICA E VALUTAZIONE DEI RISULTATI**

Conversazioni guidate, attività grafico-pittoriche, giochi didattici singoli/di gruppo, con osservazione dei bambini durante i segmenti delle attività