

**Scuola dell'Infanzia Madonnina**  
**Viale Santuario 88**  
**15048 Valenza AL**

**POF 2021/2022**

**PROGETTO ACCOGLIENZA**

L'obiettivo principale del primo periodo di scuola è rappresentato dall'esigenza di instaurare una situazione rassicurante per i più piccoli e di riprendere contatto con i bambini grandi e medi, riscoprendo insieme le tracce delle esperienze educative compiute l'anno precedente.

E' molto importante, per un inserimento sereno e positivo, che il primo impatto del bambino con l'ambiente scolastico avvenga in un'atmosfera piacevole.

Rivolgeremo la nostra attenzione anche alle routine: i gesti che si ripetono ogni giorno rilassano, calmano e permettono di trovare un equilibrio emotivo; le routine sono legate alla soddisfazione dei bisogni primari dei bambini e rappresentano, proprio per questo, la modalità privilegiata per entrare in contatto con ciascuno.

**OBIETTIVI**

- vivere serenamente la separazione-distacco dalla famiglia
- predisporre un ambiente motivante e stimolante
- favorire lo star bene a scuola
- comunicare ai bambini messaggi di rassicurazione e gratificazione
- ricercare modalità idonee ad avviare alla proficua collaborazione scuola-famiglia
- stimolare l'integrazione del bambino nel gruppo, aiutandolo a superare i momenti d'isolamento

- favorire la comunicazione interpersonale e l'instaurarsi di nuove relazioni con i compagni e con gli adulti
- rispettare i sentimenti e le emozioni altrui

## IO CITTADINO DEL MONDO

### EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA E COSTITUZIONE PREMESSA

L'educazione civica è la materia che studia le forme di governo di un Paese, con particolare attenzione al ruolo dei cittadini, alla gestione e al modo di operare dello Stato. Inserita nel curriculum scolastico a partire dal 1958, negli anni successivi ha subito diverse trasformazioni, da Educazione Civica si è trasformata in Cittadinanza e Costituzione mantenendo comunque un ruolo trasversale. Tre gli assi attorno a cui ruoterà questa "nuova" disciplina:

- lo studio della Costituzione, l'obiettivo sarà quello di fornire agli alunni gli strumenti per conoscere i propri diritti e doveri, di formare cittadini responsabili e attivi che partecipino pienamente e con consapevolezza alla vita civica, culturale e sociale della loro comunità;
- lo sviluppo sostenibile, gli alunni saranno formati su educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio, ma rientreranno in questo asse anche l'educazione alla salute, la tutela dei beni comuni;
- la cittadinanza digitale, agli studenti saranno dati gli strumenti per utilizzare consapevolmente e responsabilmente i nuovi mezzi di comunicazione e gli strumenti digitali. In un'ottica di sviluppo del pensiero critico, sensibilizzazione rispetto ai possibili rischi connessi all'uso dei social media e alla navigazione in Rete, contrasto del linguaggio dell'odio

" Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura". (dalle Nuove Indicazioni Nazionali del 2012)

### MOTIVAZIONE E FINALITA' :

La Scuola dell'Infanzia è la prima "società" nella quale il bambino impara le regole della condivisione, della partecipazione, del dialogo, dell'ascolto e concorre allo sviluppo di una cultura del riconoscimento e del rispetto. Attraverso l'esperienza ludica, emotiva e creativa che caratterizza normalmente la "vita" scolastica, il bambino impara a riconoscere e integrare le molteplici dimensioni del suo essere nel mondo e del suo relazionarsi con il mondo. Impara a "vivere con gli altri" in modo costruttivo, a sentirsi parte di una comunità, apprende i primi codici della comunicazione efficace, dell'amicizia, della cura dell'altro. Le finalità del progetto sono quindi quelle di sviluppare e far crescere nei bambini il concetto di cittadinanza, libertà, pari dignità, responsabilità, diritto, dovere, affinare la sensibilità alle diversità e alle differenze, percorrere comportamenti di pace, approfondire il senso di appartenenza alla propria famiglia e alla propria comunità, interiorizzare le regole per una convivenza civile... L'intenzione è quella di approfondire tutto ciò utilizzando come elemento di riferimento la Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia. Il 20 Novembre del 1989 le Nazioni Unite approvano la "Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza". La Convenzione ha modificato il concetto di bisogno, fino a quel momento affiancato a quello di Infanzia, facendolo evolvere in Diritto, in modo da consegnarci una concezione dell'Infanzia e dell'Adolescenza basata sulla loro titolarità di Diritti a tutto campo: diritti civili, politici, economici, sociali e culturali. Bambini e Adolescenti, a livello individuale e collettivo, sono persone titolari di Diritti e gli adulti, a partire dalla famiglia, dalla scuola fino ad arrivare alla comunità internazionale, devono rispondere della tutela e della promozione di tali Diritti. L'idea del progetto è sostenuta dalla convinzione che non è mai troppo presto per affrontare e creare situazioni che educino il bambino al rispetto degli altri, al rispetto di sé e dell'ambiente in cui vive. Inoltre le esperienze dei primi anni di vita, determinano apprendimento, modificano il comportamento e permangono nella vita di ciascuno.

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO: -

Educare i bambini ad una cittadinanza attiva.

- Scoprire e comprendere i Diritti dei bambini.
- Favorire lo sviluppo del senso di appartenenza dei bambini al proprio ambiente di vita.
- Favorire la costruzione dell'identità personale e di gruppo.
- Aiutare il bambino a conoscere se stesso, a mettersi in relazione con i coetanei, a fare delle scelte e ad organizzarsi.
- Educare al rispetto dell'altro, all'ascolto e alla condivisione.
- Acquisire sicurezza, fiducia, autonomia.
- Valorizzare le potenzialità di ciascuno.
- Valorizzare le diversità di ciascuno.
- Educare alla pace, alla socialità e alla valorizzazione di altre culture.
- Ascoltare e valorizzare gli altri anche quando esprimono pareri diversi dai propri.
- Saper individuare i propri bisogni e quelli dei compagni.
- Attuare, all'interno del gruppo, modalità di aiuto reciproco e forme di collaborazione.

- Favorire lo sviluppo di comportamenti responsabili.
- Promuovere il dialogo, il confronto, la riflessione.
- Favorire la formazione di un pensiero creativo e critico.
- Educare il bambino al rispetto delle regole del vivere e del convivere.

## METODOLOGIA –

Conversazioni di gruppo mirate ad incoraggiare i bambini ad esprimere il proprio punto di vista sulle tematiche proposte, a stimolare la riflessione, il confronto, l'ascolto dei compagni e la formazione di un pensiero personale e creativo.

- Organizzazione di lavori collettivi, per favorire l'autocontrollo, l'aiuto reciproco e la responsabilità personale.
- Utilizzo delle routine come educazione alla consapevolezza della propria identità personale e di gruppo.
- Utilizzo del gioco come strumento di apprendimento di valori civili e sociali: gioco libero, giochi di ruolo e giochi di gruppo.
- Laboratori espressivi e manipolativi
- Narrazioni specifiche Il percorso si articolerà di volta in volta seguendo e sviluppando le riflessioni e le proposte dei bambini.

Non vi è, quindi, rigidità da parte dei docenti, ma disponibilità ad adattare la "didattica" alle esigenze dei bambini. Attraverso lo svolgimento delle varie attività didattiche cercheremo di raggiungere trasversalmente tutti i traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi ai campi di esperienza.

## OBIETTIVI SPECIFICI

### 1° ASSE: SENSO CIVICO

3 ANNI - il bambino inizia a definire la propria identità, - il bambino inizia a sentirsi parte di un tutto, - il bambino apprende le prime regole di convivenza.

4 ANNI - il bambino sa di essere parte di un tutto, la comunità scolastica, - il bambino prende consapevolezza del proprio mondo amici, - il bambino apprende ed applica la maggior parte delle regole di convivenza.

5 ANNI - il bambino ha maturato un'identità seppure in evoluzione, - il bambino racconta i propri vissuti e realizza la propria carta d'identità, - il bambino ha un suo ruolo più definito nell'ambiente scolastico, - il bambino a sua volta insegna ai più piccoli le principali regole di convivenza, - il bambino ha maturato maggiore senso civico, - il bambino valorizza e rispetta la multiculturalità.

## 2° ASSE: SVILUPPO SOSTENIBILE (EDUCAZIONE AMBIENTALE E TUTELA DELLA SALUTE)

3 ANNI - il bambino prende consapevolezza dei propri bisogni e muove i primi passi verso l'autonomia, - il bambino acquisisce corrette norme igieniche ed alimentari, - il bambino esplora l'ambiente con curiosità e percepisce i cambiamenti.

4 ANNI - il bambino rafforza l'autonomia rispetto ai propri bisogni, - il bambino acquisisce con maggiore consapevolezza le norme igieniche ed alimentari, - il bambino osserva i cambiamenti e ricerca ipotesi per risolvere un semplice problema confrontandosi con gli altri.

5 ANNI - il bambino conquista progressiva autonomia e consapevolezza rispetto ai propri bisogni, - il bambino si prende cura della propria persona in autonomia (norme igieniche) - il bambino formula semplici ipotesi e prova a prevedere i risultati di esperimenti argomentando e confrontandosi con gli altri, - il bambino rispetta e ha cura dei materiali - il bambino comprende la necessità della tutela dell'ambiente (recupero, riuso e riciclo dei materiali), - il bambino comprende l'importanza delle norme sulla sicurezza stradale.

## 3° ASSE: CITTADINANZA DIGITALE

3 e 4 ANNI - il bambino dimostra interesse per giochi multimediali, - il bambino si avvicina con macchine e strumenti tecnologici.

5 ANNI - il bambino muove correttamente il mouse e i suoi tasti - il bambino sa orientarsi nello spazio con le frecce direzionali, - il bambino prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer - il bambino utilizza la tastiera alfabetica una volta memorizzati i simboli per scrivere il proprio nome, - il bambino prende visione dei numeri e realizza numerazioni utilizzando il computer - il bambino sperimenta semplici programmi di grafica.

# IN VIAGGIO PER LE STAGIONI

Anche accompagnare i bambini alla scoperta del mondo circostante attraverso la ciclicità stagionale sarà come fare un viaggio. Un viaggio lungo un intero anno in cui conoscere le stagioni nel loro susseguirsi, individuarne le caratteristiche principali e i mutamenti dall'una all'altra stagione. Questo servirà ai bambini a rendersi consapevoli di far parte di un "sistema" scandito dal divenire e dal cambiamento e, contemporaneamente, ad apprezzare la natura nei suoi aspetti più evidenti. Il porre l'attenzione sulla periodizzazione stagionale, che i bambini avvertono con particolare sensibilità, può aiutare anche ad avvicinarli a una dimensione più strettamente cronologica del tempo con le sue scansioni: i mesi, i giorni, le date. Naturalmente gli obiettivi specifici di lavoro saranno i più vicini agli interessi e all'età dei bambini: il clima, il tipo di abbigliamento, i prodotti della natura, il comportamento degli animali e delle piante, le abitudini dell'uomo.

Il progetto è strettamente correlato al mondo dei colori. Ogni stagione ha il suo fascino per la profondità e per la bellezza dei colori che la caratterizzano, dai colori caldi dell'autunno al bianco candido della neve dell'inverno, per poi passare attraverso una vera e propria esplosione di colori in primavera, fino al giallo dorato dei campi di grano d'estate. Il giardino della scuola porterà i bambini alla scoperta della realtà naturale. L'autunno, l'inverno, la primavera e l'estate entrano nella pratica educativa quale risorsa di esperienze, riflessioni e attese. Il grande libro della natura si offre ai bambini per essere sfogliato con semplicità e gioia. Lo sviluppo conoscitivo del bambino parte dall'osservazione della natura e dell'ambiente perché è toccando, osservando, ascoltando, gustando e annusando che acquisirà tutte le competenze necessarie per la sua crescita psico-fisica. I bambini sono invitati ad esplorare situazioni, momenti, forme, oggetti, colori, relativi ad ogni stagione e queste esperienze li accompagnano in un percorso ricco di stimoli e sensazioni diversificate: dal gioco libero, alla sperimentazione di diverse tecniche pittoriche ed espressive, alla ricerca di emozioni suscitate dall'ambiente. Sperimentando la manipolazione, l'osservazione, l'esplorazione, l'esercizio di semplici attività manuali e lo sviluppo della fantasia creativa, il bambino si avvicina ai diversi linguaggi espressivi.

## **OBIETTIVI**

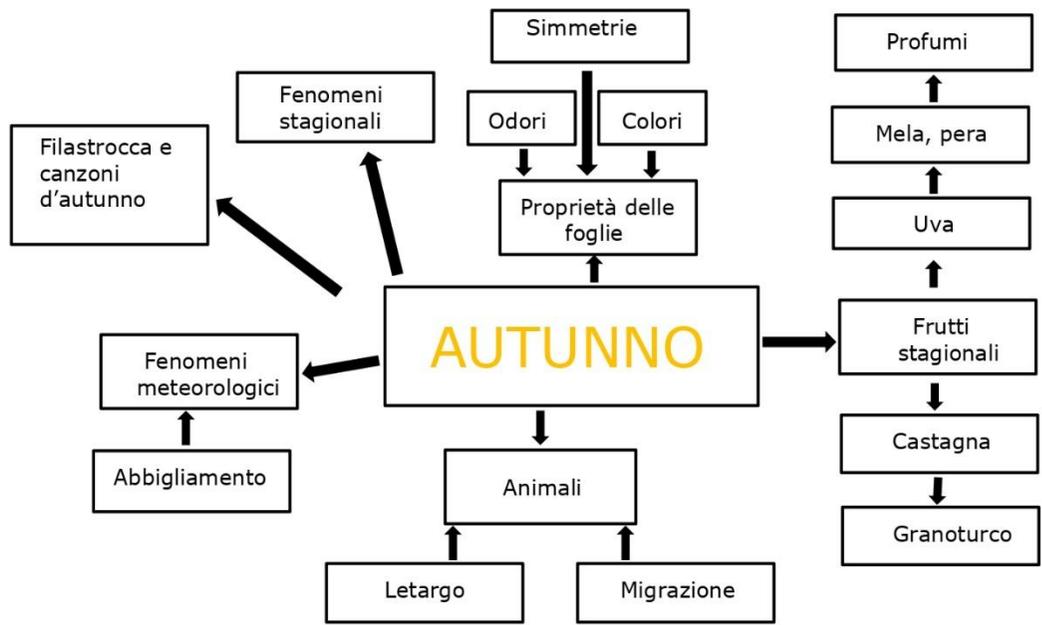
- Osservare l'ambiente circostante
- Osservare e denominare elementi e aspetti caratteristici delle stagioni
- Rilevare i mutamenti nell'ambiente
- Acquisire la logica del ciclo stagionale
- Osservare e rappresentare graficamente con tecniche diverse elementi e aspetti della natura
- Maturare il rispetto per la natura, gli animali e le altre forme di vita
- Favorire l'approccio a materiali e frutti diversi
- Potenziare le capacità sensoriali e percettive
- Scoprire i sapori e discriminarli: dolce, salato, amaro, aspro, ecc
- Scoprire gli odori
- Favorire l'attenzione all'ascolto attraverso la lettura delle storie
- Arricchire il lessico
- Saper effettuare associazioni
- Classificare, seriare e ordinare in base a criteri dati
- Verbalizzare le proprie esperienze
- Conoscere il significato delle festività in relazione al periodo
- Comprendere la necessità delle regole per svolgere le attività in gruppo
- Riconoscere le principali tradizioni legate al territorio di appartenenza
- Favorire la crescita individuale attraverso la

## AUTUNNO

Trascorso il tempo dedicato all'accoglienza, i mesi che seguono e in particolare ottobre-novembre sono dedicati in parte all'esplorazione della realtà che consente ai bambini di confrontare le loro idee con quelle proposte dagli adulti e dagli altri bambini. E' un tempo caratterizzato da esperienze e attività che stimolano i bambini ad osservare alcuni aspetti del mondo fisico e in particolare del mondo naturale e delle sue continue trasformazioni, cogliendo l'organizzazione dei fenomeni che avvengono in natura e degli organismi viventi. Ed è proprio attraverso esperienze in riferimento agli eventi naturali, ai cambiamenti legati alla stagionalità, in questo percorso dedicato in particolare all'Autunno, e alla loro collocazione spazio-temporale, che i bambini, osservando, effettuando confronti e ipotesi, formulando spiegazioni, soluzioni e proponendo azioni, cominciano a formalizzare le conoscenze del mondo.

Molteplici e svariate saranno le proposte che verranno offerte ai bambini:

- Raccolta e osservazione delle foglie;
- Classificazione delle foglie per forma, colore, dimensioni e margini;
- Poesia dell'Autunno;
- Cartellone dell'Autunno;
- Frutti Autunnali;
- Il letargo ed i suoi animali;
- Drammatizzazioni di racconti sull'autunno;
- Decorazioni Autunnali;

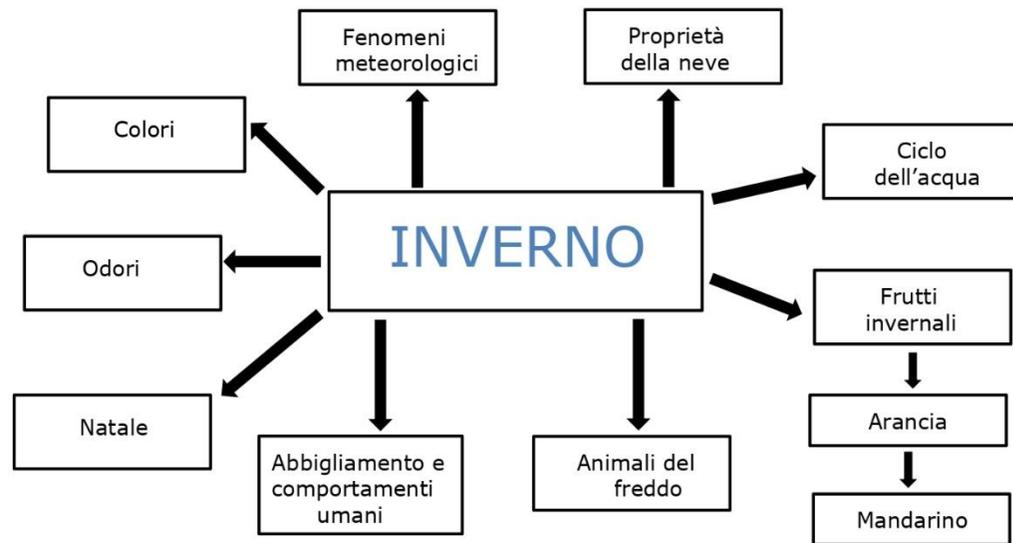


## INVERNO

L'inverno è la seconda stagione che i bambini "incontrano" durante l'anno scolastico. E' il tempo che segue l'autunno e racconta della natura che vive il suo momento di riposo, degli uccelli che migrano verso i paesi caldi, degli animali che, in letargo dormiranno fino a primavera e di come le persone si riparano dal freddo, indossando indumenti più pesanti e più caldi. E' questo il periodo in cui i bambini possono osservare il fenomeno atmosferico più magico che possa presentarsi ai loro occhi: la neve con il suo biancore, la morbidezza e il silenzio che la caratterizzano, ma soprattutto la gioia di giocare a palle di neve e di costruire l'immane pupazzo nel prato davanti a casa... Molteplici e svariate saranno le proposte che verranno offerte ai bambini:

- Poesia sull'Inverno;
- Realizzazioni di lavori di gruppo sull'inverno;
- Il ciclo dell'acqua;
- L'Acqua e le sue trasformazioni;
- L'inverno attraverso i cinque sensi;
- I fenomeni Atmosferici;
- Frutta invernale
- Il Natale



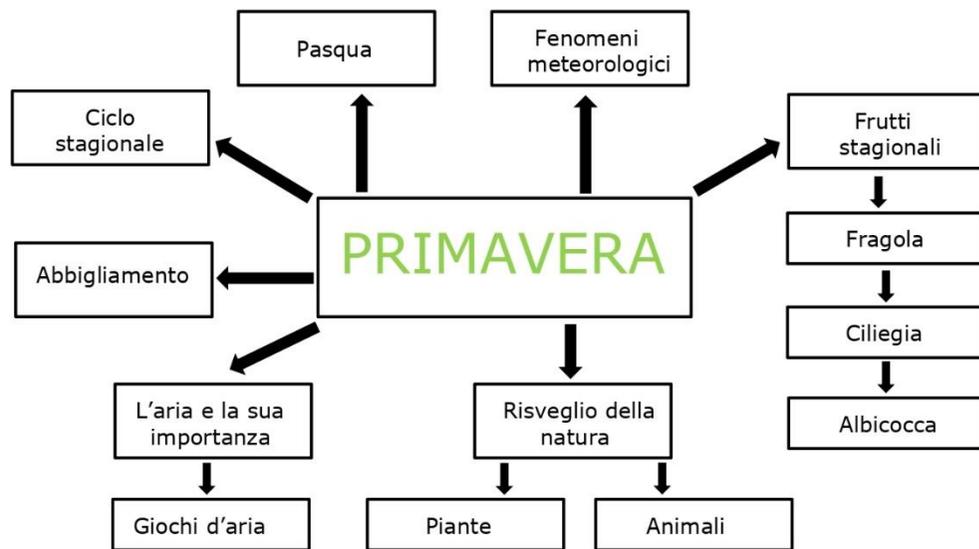


## PRIMAVERA

Ed ecco finalmente arrivare la primavera. Il lungo sonno è terminato. Resta un torpore leggero che svanisce al primo sole primaverile. Gli animali che erano in letargo pian piano ritornano alla vita. Si vedono le prime rondini svolazzare nel cielo. E' il tempo che segue l'inverno e che racconta del risveglio della natura che vive il suo momento di maggior splendore, in una molteplicità di colori e di profumi. E' questo il periodo in cui i bambini possono finalmente giocare all'aperto, correre e rotolarsi nei prati. Molteplici e svariate saranno le proposte che verranno offerte ai bambini:

- Memorizzazione e coreografie dei canti sulla primavera;
- Il risveglio della natura e dei suoi animali;
- Frutta primaverile;
- Addobbi Primaveraili;
- Racconti Drammatizzazioni inerenti la stagione;
- La festa di Pasqua



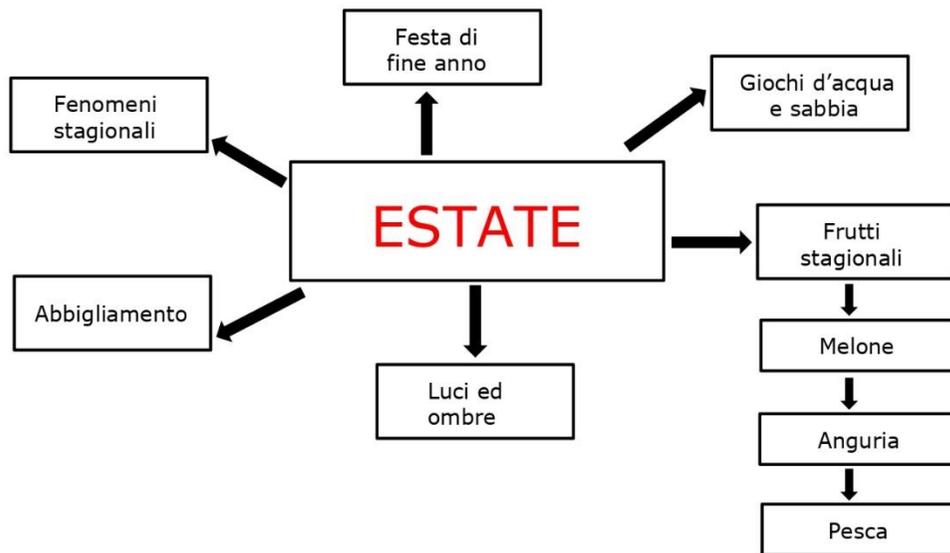


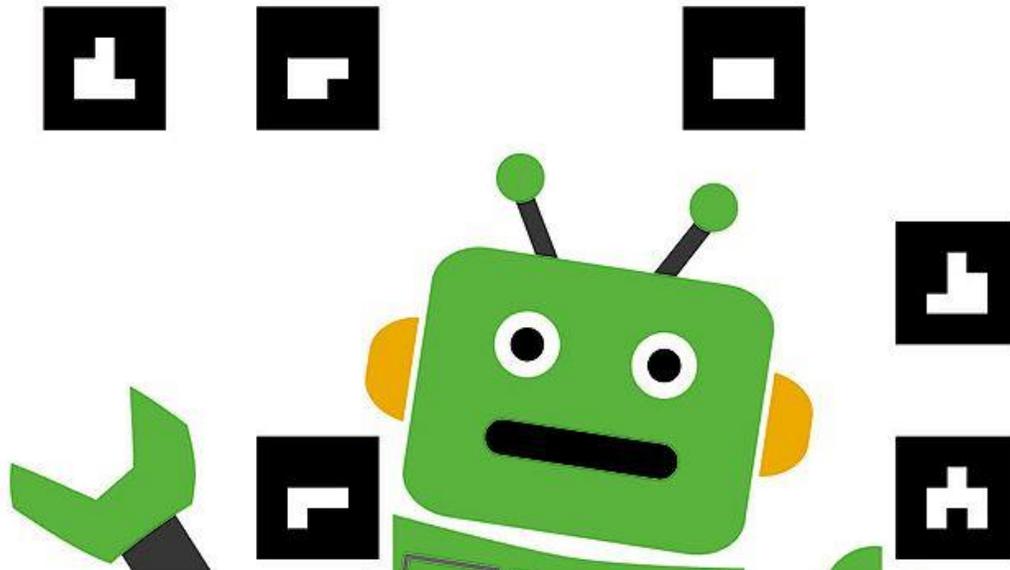
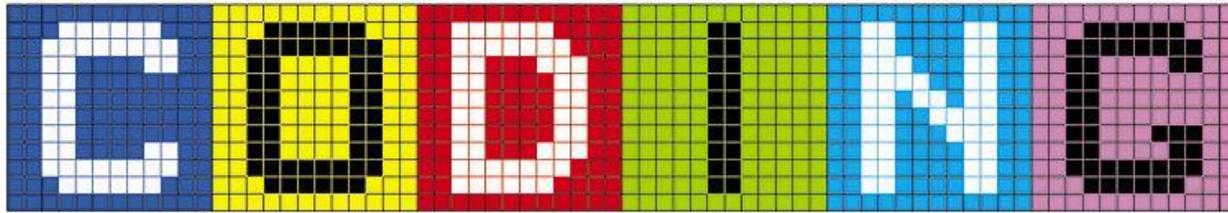
## ESTATE

E dopo la primavera ecco che arriva l'estate. Stagione magica perché è l'incontro con un mondo più luminoso, più caldo, più divertente. E' il tempo che scandisce la fine della scuola e l'inizio delle vacanze. E tutto diventa fonte di nuove scoperte, di nuovi incontri, di nuove possibilità di gioco. A questa stagione saranno proposte attività dedicate alla parte conclusiva dell'anno scolastico:

- Realizzazione di coreografie e drammatizzazioni inerenti la festa di fine anno
- Rappresentazione grafico pittorica dell'estate;
- Frutti estivi;
- Addobbi estivi;
- Giochi d'acqua e sabbia.







**Giocando a programmare si impara ad usare la logica**, a risolvere problemi e a sviluppare il “**pensiero computazionale**”, un processo logico-creativo che consente di scomporre un problema complesso in diverse parti, per affrontarlo più semplicemente un pezzetto alla volta, così da risolvere il problema generale. Con il coding quindi anche i bambini potranno risolvere problemi “da grandi”, e diventare soggetti attivi della tecnologia e non passivi.

Capire che la sequenzialità logica che troviamo nelle azioni fatte per l’uso corretto di un materiale strutturato è la stessa che **ritroviamo nell’attività di programmazione informatica**. La tecnologia diventa sempre più importante nella nostra società ed è una parte importante del

mondo in cui i nostri bambini vivono e che essi ereditano. **È compito dell'adulto far sì che la tecnologia non sovrasti il bambino** che, da utente passivo qual è al momento, può diventare utente attivo

L'approccio al **CODING** è di natura esclusivamente ludica e solo in unplugged. L'obiettivo principale è quello di "sperimentarlo" intersecandolo con il percorso di psicomotricità, mettendo i bambini nelle condizioni di "**codificare**" di volta in volta le consegne somministrate, senza l'utilizzo del computer ... ma di un reticolo.

L'utilizzo delle nuove tecnologie applicate alla didattica rende il processo di

insegnamento/apprendimento innovativo, coinvolgente, attento alle esigenze degli alunni e rappresenta un valore aggiunto alle tradizionali modalità di lavoro dell'insegnante rendendo anche la scuola dell'infanzia viva, partecipe e protagonista dell'epoca storica in cui è contestualizzata

#### **FINALITA'**

Acquisire il pensiero computazionale con pratiche di coding semplificato

#### **TRAGUARDI DI SVILUPPO PER CAMPI DI ESPERIENZA**

Il progetto trasversalmente coinvolge tutti i campi di esperienza

#### **DESTINATARI:**

Tutti i bambini della sezione.

#### **TEMPI:**

Il progetto si svolgerà da Novembre a Maggio in orario curricolare dalle 10.30 alle 11,15 in sezione e nel salone della scuola una volta a settimana.

**METODOLOGIA:**

La metodologia individuata per il raggiungimento degli obiettivi del suddetto progetto, avvalendosi di mediatori didattici attivi, iconici, analogici, simbolici, sarà centrata sul gioco, il lavoro individuale, il gruppo collaborativo e la ricerca-azione (Role- playing; Brainstorming; Cooperative learning).

Ogni apprendimento sarà veicolato attraverso l'esperienza diretta; il fare e l'agire saranno gli elementi indispensabili per l'acquisizione di abilità e competenze da parte dei bambini e delle bambine.

**STRUMENTI:**

Le attività si svolgeranno nel plesso della scuola e saranno utilizzati materiali grafico-pittorici e plastici, ginnico, multimediale, colori, carta, scatoloni, carta pacco.

.

**DOCUMENTAZIONE:**

La documentazione è un mezzo per rievocare, riesaminare, analizzare, valutare, ricostruire, ri-progettare, progettare, socializzare il percorso educativo. Essa avverrà attraverso la realizzazione di elaborati, schede strutturate e non; riprese fotografiche delle esperienze fatte dai bambini.

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Al di là degli obiettivi intrinseci al campo d'esperienza **"IL CORPO E MOVIMENTO"**, quelli relativi allo sviluppo del pensiero computazionale sono:

- contribuire attivamente all'apprendimento del coding;
- innescare nei bambini un meccanismo di memorizzazione cosciente e volontaria;
- contribuire allo sviluppo del PENSIERO COMPUTAZIONALE anche senza attrezzatura informatica;
- offrire un'opportunità in più per creare le condizioni di un apprendimento attivo, costruttivo, collaborativo, intenzionale, con l'utilizzo consapevole della tecnologia;
- avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica;
- sviluppare la logica e contare;
- sviluppare la percezione spaziale;
- mettere in atto strategie risolutive;
- ipotizzare percorsi;
- dare le istruzioni per raggiungere un obiettivo;
- osservare, descrivere e progettare percorsi secondo vincoli dati.
- apprendere semplici i linguaggi della programmazione.

## **COMPETENZE PERSEGUITE:**

- ☑ sviluppare lo spirito collaborativo e cooperativo;
- ☑ sviluppare il pensiero computazionale;
- ☑ saper programmare giocando (coding);
- ☑ saper risolvere problemi in modo creativo (problem solving);

.

## **PERCORSO METODOLOGICO**

Per giocare a programmare, è stata effettuata un'esperienza di coding con personaggi della favola Biancaneve e i sette nani come mediatore nel digitale. Il racconto della fiaba e la drammatizzazione ha introdotto i bambini all'attività ludica: il gioco ha richiesto di ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere lo scopo, di tradurle utilizzando un codice di riferimento e infine di renderle attive attraverso il gioco stesso. I bambini sono stati così coinvolti in un'esperienza che ha stimolato la loro curiosità e li ha resi protagonisti. Raccontiamo ... la storia di BIANCA NEVE e I SETTE NANI

### **PRIMA FASE**

#### **AZIONI MOTORIE IN.... "CODING**

A ciascuno dei Nani della fiaba di Biancaneve, attraverso domande stimolo, si è chiesto ai bambini di attribuire un colore a cui viene associata un'azione da compiere come da legenda. Ogni bambino dovrà eseguire i giochi motori riproducendo l'azione indicata dal colore del Nano trovato lungo il percorso predisposto rispettandone la successione.

**Codifica:** ogni figura di Nano corrisponde ad una determinata azione da compiere

L'insegnante ha predisposto preventivamente gli attrezzi lungo il percorso da compiere motivando l'associazione del colore all'attrezzo corrispondente:

Successivamente, nel completare la scheda cartacea, il bambino ha dovuto colorare cerchio del colore corrispondente all'attività disegnata come da legenda:

NANO "CUCCIOLO" - verde- "slalom tra i birilli":

NANO "DOTTO" - rosso- "andatura a quattro zampe"

NANO "MAMMOLO" - giallo – "Asse di equilibrio"

NANO "GONGOLO" - fuxia- "rotolare sul tappeto"

NANO "BRONTOLO" -marrone – "Tunnel"

NANO "EOLO" - blu – "saltello sulla pedana"

NANO "PISOLO" -arancione - "salto nel cerchio"

## **SECONDA FASE**

### **“RETICOLO PER...CODING”**

**CODIFICA:** variazioni di consegne

**1)** “Vai in tutte le caselle di quadrati per aiutare il nano “Cucciolo” a raggiungere Biancaneve, facendo attenzione a non toccare le caselle sbagliate”. Ciascun bambino deve passare su tutti i quadrati del reticolo prima camminando, poi saltando.

**2)** Per raggiungere uno dei nani, ciascun bambino deve procedere VERTICALMENTE rispetto alla sua posizione toccando soltanto le caselle indicate dal vestito del nano per poi riportarlo nella loro casina.

**3)** “Attento al nano”: a turno i bambini devono “mettersi in salvo” posizionandosi sul reticolo nelle caselle di colore (blu) o di colore (arancione) a seconda delle indicazioni date di volta in volta dall’insegnante mostrando il nano.

## TERZA FASE

**CODIFICA** ...le frecce direzionali

Il nano "Dotto" questa volta chiede ai bambini di aiutare Cucciolo a ritrovare la strada di casa seguendo le indicazioni delle frecce direzionali.

Freccia sfondo verde = vai **avanti**

Freccia sfondo azzurro = vai **indietro**

Freccia sfondo rosso = gira a **sinistra**

Freccia sfondo giallo = gira a **destra**

Prima di compiere il percorso sul "tappeto reticolato" (di cui ogni quadrato costituisce lo spazio di ogni singola direzione indicata), i bambini si dispongono uno accanto all'altro e procedono camminando o correndo in direzione della freccia indicata di volta in volta dall'insegnante.

Successivamente compiono il percorso procedendo in direzione delle frecce indicate passo dopo passo, dall'insegnante prima e da un compagno dopo.

Se le indicazioni vengono date correttamente ed il percorso è eseguito adeguatamente, il bimbo che impersona il nano Cucciolo arriverà a destinazione!

Dopo aver ultimato "l'esercizio" ed essere arrivati alla destinazione (la casa dei nani), ciascun bambino, rispettandone colore e direzione, disegna negli appositi spazi del

reticolo tracciato sul foglio dall'insegnante, le frecce che ha dovuto seguire per compiere il proprio percorso motorio.

Il robottino Cody

Si è costruito insieme con i bambini un robottino con materiale di recupero (cartone, rotoli di carta, CD usati, tappi di bottiglie, vaschette di plastica, rotelle di macchinine, ecc...) e che i piccoli hanno chiamato **Cody**.

**Cody è un robot che esegue istruzioni, il bambino è il suo programmatore.**

Le istruzioni sono solo 3: vai avanti, gira a sinistra e gira a destra.

Ogni istruzione è disegnata su un cartello che il bambino "invia" al robottino su una scacchiera. I bambini osservano le carte direzionali con i colori convenzionati e danno i comandi a Cody.

***A turno ogni bambino impersonerà il robottino e il programmatore.***

*Con le frecce direzionali Dotto conduce Biancaneve alla casa dei Nani.*

*Seguendo il percorso trova le lettere per formare la parola "APE"*

*Determina il percorso con le frecce direzionali per raggiungere il robottino Cody*  
*Dopo aver determinato il percorso più semplice muovi il robottino seguendo le frecce direzionali*  
*Fai attenzione agli ostacoli: raggiungi Cody*

*il pesciolino Nemo deve raggiungere il suo amico: trova il percorso*

**Verbalizzazione e rielaborazione dell'esperienza con l'aiuto**

dell'insegnante:

Una volta svolta l'attività ciascun bambino è stato chiamato a spiegare verbalmente il tragitto percorso per arrivare ad un obiettivo.

## Verifiche

Le verifiche saranno effettuate attraverso osservazioni, conversazioni, verbalizzazione delle esperienze vissute, schede predisposte, cartelloni, lavori individuali e di gruppo, per riscontrare l'efficacia dell'intervento in ordine agli obiettivi programmati.

**Valutazione conclusiva:** Giocare al "coding" piace molto ai bambini che, ignari, sono positivamente avvicinati a far parte del grande "meccanismo di "programmazione" della propria "macchina" mentale: CODIFICO, DECODIFICO e RICODIFICO per un apprendimento concreto e consapevole.

# PROGETTO COLORE

## MOTIVAZIONE

Ogni bambino comunica le proprie emozioni anche tramite l'uso di un altro linguaggio oltre a quello verbale : il linguaggio dei colori. I colori esercitano sui bambini una grande attrattiva: costituiscono un grande mezzo espressivo e consentono la fruizione di esperienze ad alto valore formativo. Il mondo è pieno di colori e noi ci siamo dentro, sono intorno a noi e dentro di noi, nei nostri pensieri , nei nostri sogni. L'attività pittorica è ricca di stimoli per l'immensa curiosità che ha il bambino di scoprire il mondo intorno a sé. Ai suoi occhi la scoperta dei colori e la magia delle mescolanze sono un evento meraviglioso e pitturando il bambino si apre e si rilassa, rimanendo contemporaneamente concentrato sul suo lavoro. Egli impara ad osservare la realtà tramite il gioco, l'esplorazione e le scoperte, con l'aiuto dell'adulto forma categorie per immagazzinare conoscenze e riutilizzarle. Lo sviluppo delle abilità senso- percettive è alla base di tutte le forme di intelligenza e il colore è una delle prime caratteristiche da cui è colpito. La scuola dell'infanzia ha perciò il compito di favorire la percezione cromatica, consolidando prima la conoscenza dei colori fondamentali e stimolando poi la scoperta di quelli derivati e delle gradazioni cromatiche.

## FINALITA'

Il progetto intende:

- stimolare la fantasia, l'immaginazione e la creatività offrendo ai bambini varie esperienze attraverso la manipolazione di diversi materiali per conoscere i colori primari e secondari;
- educare i bambini ad esplorare e conoscere i colori e confrontarli anche fuori dalla classe;

· predisporre un ambiente accogliente e motivante, curare le relazioni interpersonali.

In questo modo si raggiungeranno:

- Formazione dell'identità
- Conquista dell'autonomia
- Sviluppo delle competenze

Queste si concretizzano con lo sviluppo dei campi di esperienza.

#### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE CONOSCENZE:

Linguaggi, creatività, espressione: il bambino si esprime attraverso il disegno, la pittura ed altre attività manipolative e sa utilizzare diverse tecniche espressive; esplora i materiali che ha a disposizione e li utilizza con creatività; sa rimanere concentrato, si appassiona e porta a termine un'attività.

Il sé e l'altro: il bambino ascolta, comprende, riflette, si confronta e discute con gli altri; gioca e lavora in modo costruttivo con i coetanei; sa seguire regole di comportamento e assumersi responsabilità.

Il corpo e il movimento: il bambino esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali ed espressive del corpo.

#### IL SE' E L'ALTRO

- Collocare correttamente nello spazio sé stesso, gli oggetti e le persone;
- Acquisire le competenze essenziali per svolgere un ruolo consapevole ed attivo nella società e continuare ad apprendere nella crescita (regole, rispetto, generosità...);
- Dialogare, discutere, progettare, confrontarsi con sé stessi e con gli altri;
- Potenziare l'osservazione e l'attenzione;
- Stimolare l'individualità nelle scelte e saper motivare le proprie azioni.

#### 3 ANNI

Svolgere le attività autonomamente;

Imparare semplici regole di convivenza;

Esprimere sentimenti;

Imparare a rispettare la natura;  
Riconoscere il proprio ruolo all'interno della sezione.

#### 4 ANNI

Agire in maniera indipendente in molteplici contesti;  
Riconoscere emozioni e sentimenti ed imparare ad esprimerli;  
Mettere in pratica semplici regole apprese;  
Saper relazionarsi con gli altri senza prevaricazione;  
Sentirsi partecipi della vita scolastica.

#### 5 ANNI

Rielaborare ed esprimere creativamente sentimenti, emozioni e conoscenze acq  
Assumere atteggiamenti critici motivati;  
Svolgere attività insieme rispettando tempi e modi degli altri;  
Saper portare a termine brevi consegne in tutte le attività;  
Progettare e partecipare attivamente alla vita della scuola.

### I DISCORSI E LE PAROLE

- Raccontare, inventare ,ascoltare, comprendere le narazioni e le letture di una storia;
- Chiedere spiegazioni e saper spiegare;
- Sviluppare un laboratorio linguistico adeguato alle esperienze;
- Memorizzare canti e riprodurre suoni e rime.

#### 3 ANNI

Comprendere un semplice linguaggio verbale  
Esprimere le proprie preferenze  
Arricchire il lessico  
Partecipare alle attività proposte

#### 4 ANNI

Formulare domande per avere informazioni

Comprendere lo sviluppo cronologico di una narrazione

Costruire semplici frasi

Memorizzare canti e poesie sviluppando così il senso del ritmo a livello linguistico.

#### 5 ANNI

Individuare i principali elementi di una storia

Verbalizzare e rielaborare graficamente un testo

Formulare frasi di senso inerenti all'argomento

Giocare con le parole a livello di significato e suoni.

#### LINGUAGGIO, CREATIVITA', ESPRESSIONE

#### ● Esprimersi

attraverso il disegno e la pittura

- Scegliere con cura i materiali e gli strumenti in relazione ad un progetto da realizzare con le diverse tecniche espressive
- Appassionarsi e portare a termine il proprio lavoro.

#### 3 ANNI

Riconoscere e denominare i colori primari nell'ambiente

Esplorare i materiali di diversa natura

#### 4 ANNI

Scoprire la formazione dei colori secondari attraverso la mescolanza dei colori primari

Sperimentare nuove tecniche espressive

#### 5 ANNI

Utilizzare in modo creativo e autonomo più tecniche espressive

Percepire e descrivere le variazioni cromatiche ed effettuare mescolanze di colori.

## OBIETTIVI SPECIFICI D' APPRENDIMENTO (COGNITIVI E TRASVERSALI)

- Percepire e denominare i colori primari;
- Scoprire e formare i colori secondari e derivati;
- Usare spontaneamente il colore;
- Effettuare mescolanze cromatiche;
- Seriare gradazioni di colore;
- Inventare composizioni cromatiche;
- Produrre elaborati utilizzando tecniche differenti e svariati materiali;
- Apprendere diverse tecniche e modalità pittoriche;
- Utilizzare il materiale in modo appropriato;
- Manipolare materiali e oggetti;
- Esprimere sentimenti ed emozioni attraverso il colore;
- Rafforzare le capacità espressive;
- Portare a termine il lavoro intrapreso;
- Aver cura del materiale;
- Sviluppare atteggiamenti di collaborazione.

## METODOLOGIA ATTIVAZIONE DI UN LABORATORIO DEL COLORE

- Comprendere cos'è il laboratorio del colore e quali attività verranno proposte;

- Imparare una canzone che ci accompagnerà durante tutto il percorso;
- Conoscere i colori primari e sperimentare svariati materiali e tecniche pittoriche: spruzzo, acquerello, digitopittura, ...;
- Costruire i colori secondari, creare mescolanze, unire i colori
- Fare le gradazioni di colore e comprendere che i colori si possono schiarire o scurire utilizzando i colori bianco e nero;
- Raccogliere gli elaborati nati dalle nostre esperienze e costruire un libroraccoglitore che descriva il nostro percorso;

Inoltre il progetto prevede l'utilizzo dei seguenti metodi e strategie:

#### **METODO DI ANIMAZIONE (GROUPWORK):**

processi di apprendimento centrati su gruppi di discussione e gruppi di lavoro.

#### **MASTERY LEARNING:**

attenzione a favorire il raggiungimento della "padronanza" e del "successo" grazie al rinforzo positivo.

#### **CONVERSAZIONE GUIDATA:**

è "un'indagine" nel gruppo e con il gruppo: attraverso l'invito ad esporre le proprie idee su un argomento con brevi domande-stimolo, è promosso "un giro di idee" che permette a tutti i bambini di intervenire, secondo una modalità vicina a quella del brain-storming, al quale segue un'interazione di gruppo che rende possibile il confronto tra i saperi dei bambini. Essenziali in questa fase sono la sospensione del giudizio, dare la parola a tutti, sollecitare, rinunciare al "no, non va", rilanciare un'idea e fermarsi quando si sente che l'interesse sta calando.

#### **BRAIN-STORMING:**

attività di gruppo per stimolare idee. Si cerca insieme, stimolando la comunicazione, di far scaturire il massimo di idee utilizzabili nel minor tempo possibile. E' un aiuto per l'attività immaginativa e un mezzo didattico per migliorare il pensiero creativo e può far emergere comportamenti più tolleranti e produttivi. L'insegnante deve accettare tutte le idee, sospendere giudizi e valutazioni, verbalizzare o annotare le idee.

#### **DISCUSSIONE:**

consente un maggiore coinvolgimento dei bambini, facilita i processi di scoperta e ridistribuisce il controllo sul bambino o sul gruppo;

### METODI ATTIVI:

il bambino apprende solo attraverso la propria attività, scopre in maniera autonoma ed è posto di fronte al problema visto nella sua interezza e complessità; l'insegnante fornisce consulenza e aiuto durante il processo di apprendimento.

### DURATA E FASI DI LAVORO

Il progetto sarà suddiviso nelle seguenti fasi di lavoro .

Fase 1: percezione cromatica e conoscenza dei colori fondamentali scoperta dei colori derivati

Fase 2: conoscenza e seriazione gradazioni cromatiche colori caldi e colori freddi

Fase 3: il colore come linguaggio, comunicazione ed espressione di sentimenti e sensazioni positivi e/o negativi

Fase 4: potenziamento delle capacità artistiche; produzione di elaborati con l'utilizzo di tecniche differenti; libertà di espressione artistica

Fase 5: Realizzazione di un "libro – raccoglitore" delle esperienze fatte.

### MEZZI E STRUMENTI

Gli spazi utilizzati saranno: lo spazio-sezione, il salone, il giardino.

Gli strumenti utilizzati saranno: : pennarelli, pastelli, colori a cera, pennelli, spatole, pennini, cannuce, rulli, carta di vario tipo e consistenza, tempere, matite, penne, acquerelli, gessi, timbri, tappi di sughero e di plastica, vari tipi di supporto (carta, cartoncino, stoffa, legno ...)

### OSSERVAZIONE VERIFICA E VALUTAZIONE

In itinere l'insegnante osserverà nel bambino l'interesse, la motivazione e la partecipazione per modulare passo dopo passo la progettazione. Quindi, la verifica, effettuata attraverso l'osservazione del bambino in momenti specifici dell'intervento

educativo, servirà per valutare il tipo di atteggiamento assunto dal bambino nei confronti del colore, verificare se le esperienze effettuate abbiano favorito l'espressione dei sentimenti e accertare se serva rafforzare la conoscenza dei materiali e favorire la capacità di utilizzarli in maniera adeguata. Il grado di partecipazione da parte dei bambini e il desiderio di fare, infine, saranno la verifica più reale dell'efficacia del progetto.

## PRODUZIONE

Il progetto porta il bambino dalla scoperta all'utilizzo del colore per la realizzazione di un "libro – raccoglitore" delle esperienze fatte. La costruzione di libri raccoglitori sensoriali e tridimensionali è di fondamentale importanza : con l'utilizzo di molti colori e di diverse tecniche pittoriche e manipolative il bambino allarga la mente e apprende più saperi giocando e divertendosi a manipolare lui stesso ciò che sta creando.

## PROGETTO VIAGGIANDO PER L ITALIA

Il progetto della scuola dell'infanzia Madonnina di quest'anno affronta la tematica del viaggio. Nel senso concreto di spostamento nello spazio e nel senso di desiderio di conoscenza e di ricerca; viaggio che il bambino compie per crescere, un viaggio che simbolizza l'avventura del percorso di formazione del bambino.

Le motivazioni di questa scelta sono molteplici, riteniamo che il viaggio contenga un forte potenziale educativo e pedagogico, capace di aprire occhi e menti facendo conoscere le differenze, e facilitando il dialogo e l'espressività dei bambini in tutte le sue forme.

Nella scuola dell'Infanzia il viaggio entra come metafora di vita, come esperienza simbolica che può essere utilizzata come sfondo dei percorsi di apprendimento per le attività programmate dalle insegnanti. La sua finalità principale è quella di stimolare la curiosità sostenendo il

potenziamento delle capacità espressive e creative dei bambini al fine di favorire la crescita personale e nel gruppo. Coltivare la capacità di sognare, immaginare, creare...

E come in ogni viaggio esplorativo che si rispetti si è tenuti a comprare un biglietto di andata e ritorno. Nel nostro viaggio sappiamo dove andare, cosa si vuole osservare, approfondire e esplorare, si fanno previsioni sulla meta e sulla destinazione.

Lungo il percorso ci si ferma: o perché si è stanchi di camminare o perché si rimane immobili a bocca aperta dinanzi tutte le cose nuove. Il cammino, dunque, necessita di soste e di tappe; occorre riflettere sulla strada percorsa, riorganizzare le nuove idee, le nuove conoscenze e verificare l'eventuale presenza di errori.

E' importante durante il cammino verificare se sono state dimenticate delle cose importanti e se tutto procede secondo le nostre aspettative, secondo gli obiettivi che ci eravamo prefissati. Si può scoprire una nuova strada perché qualcosa è cambiato, si possono aprire nuove strade di scoperta e conoscenza. Quindi si torna indietro, si ripercorre tratti già esplorati con un'attenzione, un punto di vista differente.

## IL BAGAGLIO

Come ogni viaggiatore che si rispetti anche noi siamo tenuti a preparare con cura il nostro bagaglio. Dobbiamo curare il nostro bagaglio nelle dimensioni del fare, dell'essere e dell'avere.

Il bagaglio è pieno di cose strumentali-materiali come: pennarelli, tempere, fogli, strumenti per fare esperimenti, libri, immagini, giochi e macchina fotografica per immortalare le conoscenze, binocolo, carta di identità e biglietto aereo..

Il bagaglio che ci interessa è anche simbolico-culturale, cognitivo-emotivo, è il bagaglio che riguarda le nostre risorse, le capacità e le abilità, le modalità conoscitive e di apprendimento, le preconoscenze, le nostre attitudini, interessi, desideri, passioni e bisogni, ma anche i nostri limiti e le nostre paure e timidezze. Il bagaglio è il mondo familiare, culturale, esistenziale da cui proveniamo, e la nostra autobiografia affettiva e cognitiva.

Ma bagaglio è anche una valigia concreta da preparare per prepararsi al viaggio e soprattutto da riempire alla fine del viaggio con i frutti di tutte le esperienze fatte.

#### CAMPI DI ESPERIENZA:

- Il sé e l'altro
- I discorsi e le parole
- Immagini, suoni e colori
- Conoscenza del mondo
- Corpo in movimento

#### OBIETTIVI FORMATIVI

- Utilizzare con crescente padronanza le varie tecniche espressive per esprimere le conoscenze
- Arricchire il lessico con termini riferiti alla conoscenza del mondo, del territorio e della propria cultura
- Sviluppare la curiosità verso il territorio in cui ci si trova a vivere
- Esplorare la realtà utilizzando le nuove tecnologie
- Utilizzare il proprio corpo per percepire lo spazio intorno a noi.

#### CONOSCENZE E ABILITA'

- Muoversi nell'ambiente secondo indicazioni spazio-temporali
- Utilizza correttamente i concetti topologici
- Associa immagini a termini acquisiti
- Conosce e costruisce gli strumenti del viaggiatore
- Conosce e rivive le tradizioni folkloristiche delle città trattate
- Crea la propria valigia di viaggio in cui mettere elaborati grafici inerenti alle attività proposte

Il nostro viaggio si esprime nella relazione, nella relazione tra adulti e bambini, e tra bambini stessi. E' dalla relazione che molte cose trovano un senso, una ragione di esistere e di essere osservate e conosciute. I luoghi visitati, i nuovi paesaggi, le nuove frontiere, le tappe, le mete, gli oggetti diventano importanti, e quindi meritevoli di attenzione e di apprendimento, se condivise in una dimensione affettivo-relazionale significativa. Solo se i bambini hanno la possibilità di raccontare a qualcuno l'esperienza vissuta, di confrontarsi e collaborare, il viaggio entra dentro, si apprende.

L'insegnante ascolta, osserva con molta attenzione le dinamiche-relazionali, crea i contesti per far sì che i bambini possano crescere e sperimentarsi, sprona, guida, incoraggia i bambini, dà rinforzo e sollecitazione, contiene le dispersioni, chiarisce un po' le idee confuse, aiuta a cercare vie di uscita, a stemperare e gestire i conflitti, a contenere le paure, fa sì che i bambini non si scorraggino di fronte ai fallimenti, aiuta a organizzare le conoscenze.

## Tempo-Spazio

Il viaggio ha una durata e uno spazio, si viaggia tenendo conto della dimensione temporale e spaziale, il viaggio non può essere infinito e inconcludente, bisogna che abbia delle scadenze, delle coordinate spazio-temporali.

Il tempo riguarda l'obiettivo, le varie fermate e tappe, quanto tempo si dedicherà alla verifica, alla riflessione, all'errore, al riposo, alla contemplazione. E' importante darsi tempo, non mettere fretta, darsi il tempo di riflettere sull'errore, sulle strade impreviste, sugli ostacoli, per poi ripartire con più grinta e competenza. Poi c'è il tempo della documentazione, in cui si ripercorrono le varie tappe e tutto il percorso fatto.

## Mezzi-Strumenti-Methodologie

I mezzi di trasporto sono importantissimi, sono quelli che permettono di raggiungere le varie mete. Nel nostro viaggio esplorativo useremo un piccolo aeroplano, che permetterà ai bambini di scoprire le tante caratteristiche che contraddistinguono il percorso.

Per partire servono prima di tutto un documento e un biglietto: così ogni bambino partirà dalla scoperta della propria identità e come tanti piccoli Ulisse, si potrà finalmente partire per scoprire che viaggiare (anche quando è fatto senza spostarsi) è esplorare, perdersi, conoscere, incontrare e soprattutto cambiare.

- Didattica laboratoriale
- Learning by doing

- Cooperative learning

Il progetto è stato diviso in due parti.

Nella prima parte dell'anno i bambini in sezione inizieranno a conoscere l'identità nazionale, (la fondazione di Roma, il paesaggio italiano, i mari, le città, la bandiera, l'inno e il nome del Presidente della Repubblica ecc.). Poi prepareranno la valigia con i documenti per il viaggio. Nella seconda parte dell'anno, i bambini andranno alla scoperta di alcune città italiane.

Di ogni città conosceranno "lo skylight", un monumento rappresentativo, una danza o una canzone popolare, una maschera o personaggio storico. Percorreranno, anche grazie alla nostra Lim le sue strade e con l'aiuto della cuoca si potrà riproporre a scuola un piatto tipico.

VENEZIA: Visione di foto, filmati, cartoline, libri che illustrano la città con piazza San Marco, anche con l'acqua alta, i ponti, i canali, i gondolieri. Chiediamo l'aiuto dei genitori per visionare video e filmati. Realizzazione di maschere di Carnevale come quelle veneziane. Ascolto della Primavera di Vivaldi e realizzazione di un acquerello con il sottofondo musicale. Drammatizzazione dell'acqua alta a Venezia, con le passerelle ed i bambini con gli stivali di gomma.

GENOVA : Gara di barchette realizzate con la carta e dipinte dai bambini, Racconto della storia di Cristoforo Colombo e delle sue Caravelle. Storia di una lanterna: ascolto della storia e costruzione della lanterna di Zena con materiale di recupero (rotolino di carta igienica, tappo delle bibite, scotch rosso) una piccola per ogni bambino e una grande. Alla scoperta dei piatti tipici genovesi: seminiamo il basilico per fare il pesto Costruiamo l'acquario di Genova, con pesci colorati e mare azzurro.

NAPOLI: Osservazione di foto del Vesuvio, ascolto del rumore del vulcano ed esperimento dell'eruzione (con aceto, bicarbonato, colorante rosso). Racconto dei fatti di Pompei e gioco delle belle statue. Racconto della storia della nascita di Pulcinella dal Vesuvio con drammatizzazione Ascolto e danza con i tamburelli di Funiculi-funiculà. Storia e degustazione della pizza Margherita.

TORINO: C'era una volta un Re: Alla scoperta del Palazzo Reale e della reggia di Venaria. Il museo egizio, tra piramidi e faraoni. Viaggiamo sul Po e attraversiamo il parco del Valentino. Gianduja da mangiare.



# PROJECT PLANNING

**BAMBINI 5 ANNI**

**2021/2022**

**Contesto:**

**Classe/sezione:** Sezioni Farfalline e Fiorellini

**Numero studenti:** 24

**Tempo scuola:** 37,5 ore

**Docenti:** 2 insegnanti prevalenti;  
1 insegnante di inglese;

**Utenza:** Scuola Paritaria

## Traguardo/traguardi di competenza:

### **Il sé e l'altro**

- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- 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.
- 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
- Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.

### **Il corpo e il movimento**

- Il bambino matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e

di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

#### **Immagini, suoni e colori**

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

### **I discorsi e le parole**

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

### **La conoscenza del mondo**

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.
- Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Riferisce correttamente eventi del passato recente; 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>● Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul>
<b>Competenza chiave 2018:</b>	<p>         Imparare ad imparare          Comunicare          Agire in modo autonomo e responsabile          Risolvere problemi          Acquisire ed interpretare le informazioni       </p>
<b>Dimensioni di competenza:</b>	<p><b>IMPARARE AD IMPARARE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Persevera con motivazione e fiducia nell'acquisire nuove competenze;</li> <li>● Attiva strategie di apprendimento per acquisire nuovi apprendimenti</li> <li>● Sviluppa le prime capacità auto-valutative sui lavori</li> </ul>

#### AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE

- Assume con responsabilità i compiti e i ruoli assegnati dall'insegnante durante la giornata
- Si relaziona con i compagni con solidarietà e riconosce i bisogni altrui
- Rispetta le regole di convivenza con particolare riferimento alle norme igieniche

#### ACQUISIRE ED INTERPRETARE LE INFORMAZIONI

- Usa i nuovi dispositivi tecnologici
- Comunica, condivide e partecipa attivamente
- Sviluppa l'espressione religiosa
- Sviluppa l'espressione storica legata alla vita del bambino

#### COMUNICARE

- Comprende e comunica trovando nell'oralità la sua massima espressione
- Apprende nuovi vocaboli padroneggiando le strutture linguistiche

#### RISOLVERE PROBLEMI

- Comprende i compiti assegnati e le consegne dell'insegnante

	<ul style="list-style-type: none"><li>● Interagisce con i compagni sviluppando un senso di empatia sensibilizzandosi al contesto.</li></ul>
<b>Sessioni di lavoro</b>	<p>La scelta didattica della docente della sezione è quella di strutturare la progettazione annuale accompagnando i bambini all'apprendimento attraverso laboratori attivi che rendano il bambino protagonista dei suoi saperi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <b>Laboratorio accoglienza</b></li></ul> <p>Il momento dell'accoglienza nella scuola è organizzato e gestito dalle insegnanti delle tre sezioni attraverso l'accompagnamento del personaggio di "Dino il dinosauro" con il quale i bambini sono accompagnati nei diversi laboratori didattici durante tutto l'anno scolastico. Il laboratorio accoglienza, viene attuato nel periodo di settembre in concomitanza con la gestione degli inserimenti e perdura per tutto l'anno scolastico. L'obiettivo è quello di apprendere la routine scolastica e le norme di igiene personale. I bambini imparano a gestire le loro emozioni attraverso le metodologie didattiche di Storytelling e laboratori</p>

trasversali con immagini, suoni e colori.

- **Laboratorio il corpo e il movimento**

Il laboratorio il corpo e il movimento ha come obiettivo la percezione del proprio corpo nello spazio. Attraverso il gioco il bambino apprende la gestione dei movimenti, con particolare attenzione allo sviluppo della manipolazione fine. Riconosce la posizione degli oggetti nello spazio apprendendo i termini destra e sinistra. Come obiettivo da raggiungere al termine dell'anno, il bambino apprende, attraverso la manipolazione fine, come allacciare in autonomia le stringhe.

- **Laboratorio CLIL**

Attraverso l'approccio didattico CLIL (Content and Language Integrated Learning) i bambini apprendono contenuti in lingua inglese, grazie all'apporto della madrelingua inglese. L'obiettivo è l'apprendimento di nuovi vocaboli in lingua inglese e la comprensione attraverso la metodologia dello storytelling svolto attraverso l'utilizzo di mediatori iconici, analogici e attivi.

- **Laboratorio prescrittura**

Il laboratorio di pre-scrittura ha come obiettivo l'accompagnamento del bambino alla forma scritta. Il

percorso richiede prerequisiti importanti che devono essere potenziati. Per questo motivo è necessario iniziare il percorso dell'apprendimento dalla manipolazione e dalla tenuta della matita colorata. La stesura del colore è un prerequisito visuo-spaziale necessario per proseguire nella scrittura e apprendimento prima dei numeri da 0 a 9 e successivamente nel riconoscimento delle lettere dell'alfabeto. L'attività di prescrittura è organizzata e accompagnata da attività che riprendono la metodologia Montessoriana con varianti che vanno a creare una trasversalità con il digitale. In questo modo l'apprendimento analogico è accompagnato anche al digitale.

- **Laboratorio le figure e i numeri**

L'apprendimento delle figure e dei numeri viene accompagnato attraverso il rimando alla metodologia montessoriana. I bambini apprendono attraverso il gioco e la sperimentazione attiva a riconoscere e sperimentare in forma scritta i numeri da 0 a 9 e le figure. Il bambino sperimenta nella quotidianità nuove figure geometriche e si cimenta nel riprodurle nel gioco. Per quanto riguarda il laboratorio dei numeri l'obiettivo è passare da un apprendimento analogico con metodo montessoriano all'apprendimento digitale con specifiche attività organizzate con pillole digitali.

- **Laboratorio scientifico**

Il laboratorio scientifico fa riferimento in particolare all'apprendimento del mondo che circonda il bambino. Il progetto si sviluppa su due macro-argomenti: l'acqua, con particolare riferimento ai suoi passaggi di stato, e all'orto botanico. Durante il laboratorio scientifico inerente all'orto botanico, il bambino apprende la nascita, la crescita e lo sviluppo degli esseri viventi vegetali.

- **Laboratorio immagini, suoni e colori**

Il laboratorio immagini, suoni e colori ha come obiettivo sviluppare la creatività nei bambini. Inoltre l'attenzione si focalizza sulla manipolazione fine per apprendere la tenuta e il movimento al fine di avvicinare i bambini alla scrittura. Durante il laboratorio è importante prendere coscienza delle proprie emozioni attribuendo ad ogni colore uno stato emotivo. Il percorso ha come obiettivo accompagnare i bambini a rallentare l'impeto delle emozioni.

- **Laboratorio Coding e robotica**

Il laboratorio coding è diviso in due macro-argomenti: il laboratorio digitale di coding con l'ausilio tecnologico e della robotica; la seconda modalità è il coding unplugged ovvero senza l'utilizzo di strumenti tecnologici. Il fine è

quello di accompagnare i bambini ad acquisire competenze relative al problem solving. Il seguente laboratorio è trasversale alle competenze relative al corpo e il movimento.

- **Laboratorio Digital Learning**

Al fine di accompagnare i bambini all'utilizzo dei dispositivi tecnologici, grazie all'ausilio della Lim presente nella scuola, diventa importante garantire la valorizzazione del digital learning. Attraverso il laboratorio digitale i bambini vengono accompagnati non solo a scoprire la tecnologia, ma apprendere anche nuove conoscenze attraverso le pillole digitali create dall'insegnante.

- **Laboratorio sulle stagioni**

Il laboratorio sulle stagioni perdura per tutto l'anno scolastico e ha come obiettivo la comprensione e l'apprendimento del tempo e dello spazio intorno a noi. I bambini imparano a riconoscere non solo le stagioni, ma anche i giorni della settimana, i mesi e il tempo atmosferico.

- **Laboratorio Storytelling**

I bambini saranno chiamati ad attività di ascolto,

	<p>drammatizzazione, invenzione all’ausilio delle tecnologie. Nel risulta importante l’ascolto e bambini andando ad implementar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Laboratorio di cittadinanza</b></li> </ul> <p>Il laboratorio di cittadinanza comprensione del senso di respon le persone e il mondo, che vede n di appartenenza rispettoso e part costruire apprendimenti significa appartenenza, inclusione, rispetto alla pace, alla tolleranza e alla sol cittadinanza è necessario porre emotivi e affettivi che legano i ba e dei valori che accomunano l’ap vedrà inoltre una collaborazione enti locali.</p>
<p><b>Durata complessiva della progettazione</b></p>	<p>Settembre 2021 - Giugno 2022</p>