

SCUOLA DELL'INFANZIA SANT'ANNA
Via Massena 36, Torino

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Che meraviglia

La scuola con **Pilù**



A.S. 2025-2026

1. QUADRO NORMATIVO DI RIFERIMENTO

- ✓ D.M. n. 139 del 22 agosto 2007 - Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione;
- ✓ D.M. n. 9 del 27 gennaio 2010 - Modello per la certificazione dei livelli di competenza raggiunti nell'assolvimento dell'obbligo d'istruzione;
- ✓ D.M. n. 254 del 16 novembre 2012 – Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione;
- ✓ C.M. n. 3 del 13 febbraio 2015 – Adozione sperimentale dei nuovi modelli nazionali di certificazione delle competenze nelle scuole del primo ciclo di istruzione;

- ✓ L. n. 107 del 13 luglio 2015 – Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti (BUONA SCUOLA);

- ✓ D.L. n. 62 del 13 aprile 2017 – Norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato, a norma dell'articolo 1, commi 180 e 181, lettera i), della legge del 13 luglio 2015, n.107.
- ✓ Documento presentato dal MIUR del 22 febbraio 2018 – Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari;
- ✓ Raccomandazioni del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018 relative alle Competenze chiave per l'apprendimento permanente;
- ✓ Legge 20 agosto 2019, n. 92 "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica"
- ✓ Documento elaborato dalla Commissione Infanzia Sistema integrato Zero-sei – "Orientamenti pedagogici sui Legami Educativi a Distanza (LEAD)" del 19 maggio 2020.

- ✓ D.M. n. 35 del 22/06/2020 "Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, ai sensi dell'articolo 3 della legge 20 agosto 2019, n. 92.



2. LA SCUOLA DELL'INFANZIA NELLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO (FINALITÀ E OBIETTIVI GENERICI)

La Scuola dell'infanzia accoglie i bambini dai 3 ai 6 anni ed è la risposta al loro diritto all'educazione. Per ogni bambino o bambina, la scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, delle competenze, della cittadinanza.

IDENTITÀ: significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica ed irripetibile, sperimentare diversi ruoli e forme di identità.

AUTONOMIA: significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri, provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione, elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte ed assumere comportamenti ed atteggiamenti sempre più consapevoli.

COMPETENZE: significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, ripetere con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

CITTADINANZA: significa scoprire l'altro da sé e attribuire importanza agli altri e ai loro bisogni, stabilire regole condivise fondate sulla reciprocità dell'ascolto e dell'attenzione verso gli altri; implica 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

I BAMBINI

I bambini sono il nostro futuro e la ragione più profonda per conservare e migliorare la vita comune sul nostro pianeta. Sono espressione di un mondo complesso e inesauribile, di energie, potenzialità, sorprese e anche di fragilità - che vanno conosciute, osservate e accompagnate con cura, studio, responsabilità e attesa.



Sono portatori di speciali e inalienabili diritti, codificati internazionalmente, che la scuola per prima è chiamata a rispettare. I bambini giungono alla scuola dell'infanzia con una storia: in famiglia, al nido di infanzia o alla sezione primavera hanno imparato a muoversi e ad entrare in contatto con gli altri con livelli crescenti, ma ancora incerti, di autonomia; hanno sperimentato le prime e più importanti relazioni; hanno vissuto emozioni ed interpretato ruoli attraverso il gioco e la parola; hanno intuito i tratti fondamentali della loro cultura, hanno iniziato a porsi domande di senso sul mondo e la vita.

Ogni bambino è, in sé, diverso ed unico e riflette anche la diversità degli ambienti di provenienza che oggi conoscono una straordinaria differenziazione di modelli antropologici ed educativi, che comprendono famiglie equilibrate e ricche di proposte educative accanto ad altre più fragili e precarie; una presenza genitoriale sicura ma anche situazioni diverse di assenza; il rispetto per chi è bambino insieme al rischio della frettosità e del precoce coinvolgimento nelle dinamiche della vita adulta.

I bambini sono alla ricerca di legami affettivi e di punti di riferimento, di conferme e di serenità e, al contempo, di nuovi stimoli emotivi, sociali, culturali, di ritualità, ripetizioni, narrazioni, scoperte.

La scuola dell'infanzia si presenta come un ambiente protettivo, capace di accogliere le diversità e di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, che fra i tre e i sei anni esprimono una grande ricchezza di bisogni ed emozioni, che sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che pongono a se stessi, ai coetanei e agli adulti domande impegnative e inattese, che osservano e interrogano la natura, che elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo; e sull'esistenza di altri punti di vista.

La scuola dell'infanzia riconosce questa pluralità di elementi che creano tante possibilità di crescita, emotiva e cognitiva insieme, per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati, nell'avventura della conoscenza. La scuola promuove lo star bene e un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dell'intera giornata scolastica.

LE FAMIGLIE

Le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.

L'ingresso dei bambini nella scuola dell'infanzia è una grande occasione per prendere più chiaramente coscienza delle responsabilità genitoriali. Mamme e papà (ma anche i nonni, gli zii, i fratelli e le sorelle) sono stimolati a partecipare alla vita della scuola, condividendone finalità e contenuti, strategie educative e modalità concrete per aiutare i piccoli a crescere e imparare, a diventare più "forti" per un futuro che non è facile da prevedere e da decifrare.

Per i genitori che provengono da altre nazioni e che sono impegnati in progetti di vita di varia durata per i loro figli nel nostro paese, la scuola si offre come uno spazio pubblico per costruire rapporti di fiducia e nuovi legami di comunità. Modelli culturali ed educativi, esperienze religiose diverse, ruoli sociali e di genere hanno modo di confrontarsi, di rispettarci e di evolvere verso i valori di convivenza in una società aperta e democratica.

Le famiglie dei bambini con disabilità trovano nella scuola un adeguato supporto capace di promuovere le risorse dei loro figli, attraverso il riconoscimento delle differenze e la costruzione di ambienti educativi accoglienti e inclusivi, in modo che ciascun bambino possa trovare attenzioni specifiche ai propri bisogni e condividere con gli altri il proprio percorso di formazione.

I DOCENTI

La presenza di insegnanti motivati, preparati, attenti alle specificità dei bambini e dei gruppi di cui si prendono cura, è un indispensabile fattore di qualità per la costruzione di un ambiente educativo accogliente, sicuro, ben organizzato, capace di suscitare la fiducia dei genitori e della comunità.

Lo stile educativo dei docenti si ispira a criteri di ascolto, accompagnamento, interazione partecipata, mediazione comunicativa, con una continua capacità di osservazione del bambino, di presa in carico del suo “mondo”, di lettura delle sue scoperte, di sostegno e incoraggiamento all’evoluzione dei suoi apprendimenti verso forme di conoscenza sempre più autonome e consapevoli.

La progettualità si esplica nella capacità di dare senso e intenzionalità all’intreccio di spazi, tempi, routine e attività, promuovendo un coerente contesto educativo, attraverso un’appropriata regia pedagogica.

La professionalità docente si arricchisce attraverso il lavoro collaborativo, la formazione continua in servizio, la riflessione sulla pratica didattica, il rapporto adulto con i saperi e la cultura. La costruzione di una comunità professionale ricca di relazioni, orientata all’innovazione e alla condivisione di conoscenze, è stimolata dalla funzione di leadership educativa della dirigenza e dalla presenza di forme di coordinamento pedagogico.

L’AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

Il curriculum della scuola dell’infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione e nelle intersezioni, negli spazi esterni, nei laboratori, negli ambienti di vita comune, ma si esplica in un’equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, dove le stesse routine (l’ingresso, il pasto, la cura del corpo, il riposo, ecc.) svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come “base sicura” per nuove esperienze e nuove sollecitazioni.

L’apprendimento avviene attraverso l’azione, l’esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l’arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali. Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.

L’organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell’ambiente educativo e pertanto deve essere oggetto di esplicita progettazione e verifica. In particolare:

➤ lo **spazio** dovrà essere accogliente, caldo, ben curato, orientato dal gusto estetico, espressione della pedagogia e delle scelte educative di ciascuna scuola. Lo spazio parla dei bambini, del loro valore, dei loro bisogni di gioco, di movimento, di espressione, di intimità e di socialità, attraverso l’ambientazione fisica, la scelta di arredi e oggetti volti a creare un luogo funzionale e invitante;

➤ il **tempo** disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita. L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione



3. CAMPI DI ESPERIENZA, COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE E COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

CAMPI DI ESPERIENZA:

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

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018

- ✚ Competenza alfabetica funzionale
- ✚ Competenza multilinguistica
- ✚ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- ✚ Competenza digitale
- ✚ Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- ✚ Competenza in materia di cittadinanza
- ✚ Competenza imprenditoriale
- ✚ Competenza in materia di consapevolezza e d espressione culturali

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

- ✚ Imparare ad imparare
- ✚ Progettare
- ✚ Comunicare
- ✚ Collaborare e partecipare
- ✚ Agire in modo autonomo e responsabile
- ✚ Risolvere i problemi
- ✚ Individuare collegamenti e relazioni
- ✚ Acquisire ed interpretare l'informazione

Le competenze sono definite come una combinazione di **conoscenze**, **abilità** e **atteggiamenti**, in cui:

- la **conoscenza** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;
- per **abilità** si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;
- gli **atteggiamenti** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni.



4. L'EDUCAZIONE CIVICA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

(Tratto dalle "Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione"):

La Scuola dell'Infanzia si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza. Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dir e sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di 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.

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. Tali finalità sono perseguite attraverso l'organizzazione di un ambiente di vita, di relazioni e di apprendimento di qualità, garantito dalla professionalità degli operatori e dal dialogo sociale ed educativo con le famiglie e con la comunità.

Inoltre, così come prevedono le Linee Guida del 22/06/2020, per la Scuola dell'Infanzia *"tutti i campi di esperienza individuati dalle Indicazioni nazionali per il curricolo possono concorrere, unitamente e distintamente, al graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale della percezione di quelle altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali"*.



5. L'AGENDA 2030: EDUCARE ALLA CITTADINANZA E ALLA SOSTENIBILITÀ

Con il documento *“Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari”* il MIUR ha sentito l'esigenza di riorientare l'azione educativo-didattica, alla luce dei nuovi stimoli e delle nuove opportunità.

Questo quadro di complessità sta facendo maturare la consapevolezza di dover transitare verso un **modello di sviluppo sostenibile** a tutti i livelli, in modo da far crescere, all'interno della sua comunità educativa di alunni e docenti, buoni comportamenti in ogni ambito della vita, nelle relazioni con gli altri e con l'ambiente.

Per costruire una **cittadinanza attiva** occorre dunque prefiggersi le sfide che poniamo al cittadino di oggi e domani.

- Superare individualismi
- Farsi promotore di un approccio ai problemi che sia sostenibile

- Agire per il superamento delle disuguaglianze
- Curare la democrazia

Gli obiettivi fissati per lo sviluppo sostenibile hanno una **validità globale**, riguardano e coinvolgono tutti i Paesi e le componenti della società, dalle imprese private al settore pubblico, dalla società civile agli operatori dell'informazione e cultura.

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**.

La **scuola** può svolgere un compito importante, sia per quanto riguarda il **diritto all'istruzione**, sia riguardo al **promuovere**, attraverso un curriculum orientato allo sviluppo delle competenze per la cittadinanza attiva e la sostenibilità, **il pensiero critico e riflessivo**, ma anche progettuale e creativo e, soprattutto, **il pensiero globale e solidale** e rispondere così alla domanda educativa del nostro tempo.

OBIETTIVI PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE



EDUCAZIONE CIVICA A.S. 25-26

MACROARGOMENTO	ARGOMENTO	MESE
ACCOGLIENZA	CONOSCO LA MIA SCUOLA	SETTEMBRE
	CACCIA AL TESORO DELLA FELICITA'	
	STARE BENE INSIEME	
	INTRODUZIONE ALL'EDUCAZIONE ALIMENTARE	
	CONOSCO I MIEI AMICI	
AUTUNNO	CODING DELL'AUTUNNO	OTTOBRE NOVEMBRE
	EDUCAZIONE ALIMENTARE CON LA FRUTTA AUTUNNALE	
	FESTA DEGLI ALBERI (21 NOVEMBRE)	
NATALE	USCITA NEL QUARTIERE PER RISPETTARE LE MORME DEI PEDONI	DICEMBRE
INVERNO	CODING DELL'INVERNO	GENNAIO FEBBRAIO
	EDUCAZIONE ALIMENTARE MANIPOLANDO L'ARANCIA	
	LA RACCOLTA DIFFERENZIATA	
PRIMAVERA	CODING DELLA FRUTTA	MARZO APRILE MAGGIO
	EDUCAZIONE ALIMENTARE CON L'ORTO DI SIMONE	
	GIORNATA MONDIALE DELLE API (20 MAGGIO)	
ESTATE	CODING DELL'ESTATE	GIUGNO
	EDUCAZIONE STRADALE	
	L'ACQUA E' PREZIOSA	

6. IL PROGETTO DIDATTICO DI QUEST'ANNO

L'**infanzia** è l'età dello sguardo, l'età in cui la meraviglia si sofferma sulle piccole cose e diventa grande negli occhi di bambini e bambine.

La **ricerca della meraviglia** mette al centro la **relazione**, la **cura**, l'**emozione**, stuzzica la **curiosità**, spinge verso ciò che non ti aspetti e ti conduce verso l'ignoto. È una spinta forte che mette in moto **energie, desideri, passioni**.

Non c'è limite di tempo per sorprendersi e stupirsi, non c'è un'età piccola per cose grandi e meravigliose e non c'è un'età tanto grande per non stupirsi di cose minuscole. Nel **contesto educativo** la meraviglia è il substrato dell'apprendimento, nella scuola lo **sguardo dei bambini e le bambine è la porta per continuare a meravigliarsi**.

Perché la meraviglia? Perché è l'elemento per vivere pienamente tutto ciò che ci circonda, per alzare lo sguardo e allungarlo rispetto ai limiti che di solito ognuno di noi si pone. Il progetto propone un percorso educativo-didattico caratterizzato e mediato dalla presenza del personaggio guida **Pilù**, che esplora insieme ai bambini e le bambine le quattro stagioni, e accompagna l'accoglienza, lasciando sia le Feste e le Giornate sia i Progetti alle rispettive tematiche di riferimento.

LA PEDAGOGIA DELLA MERAVIGLIA

L'**educazione** si compie solo ed esclusivamente tramite un **apprendimento costante**, per questo anche gli adulti hanno necessità di meravigliarsi, di assaporare il gusto di scoprire qualcosa di nuovo per poter poi educare i piccoli alla meraviglia.

Il filosofo Abraham Heschel ha affermato: "Non è vero che imparare serve a vivere, perché imparare è vivere". Smettere di imparare equivale a mettere di vivere. Come sostiene lo stesso Platone, la **filosofia** nasce dall'**incanto** e dallo **stupore**: tutto ciò che è abituale e prevedibile non attira la nostra attenzione, quel che invece attrae è l'inatteso, l'imprevedibile che fa apparire la realtà assolutamente nuova. Nella **meraviglia**, dice Platone, gli occhi si aprono. Lo stupore implica il non sapere, si stupisce chi non sa o non ricorda.

Sempre a questo proposito, il filosofo Tommaso D'Aquino scrive: "Lo stupore è il desiderio di sapere qualcosa".

Ad oggi si parla di **wonder based learning**, l'apprendimento basato sullo stupore e sulla meraviglia. A differenza dell'adulto, per i bambini tutto ciò che li circonda è fonte inesauribile di interesse e scoperta, in un costante e continuo lavoro di ricerca scientifica.

La psicologa Alison Gopnik definisce i bambini come "piccoli scienziati" che interrogano costantemente la realtà con meraviglia, ponendosi l'obiettivo di conoscerla e di capirla. Senza rendersene conto, bambini e bambine seguono i passi della **ricerca scientifica**, che gli adulti seguono in laboratorio, spinti solo ed esclusivamente dalla **meraviglia nei confronti di qualcosa di nuovo**: osservano un fenomeno, formulano quesiti, ipotizzano, sperimentano, registrano e analizzano i dati, quindi traggono la loro conclusione.

Gli studi sulle **neuroscienze** evidenziano che, quando un bambino è stupito da una situazione o da un'attività, il suo cervello rilascia la **dopamina**, sostanza che dà piacere e ci motiva in modo intrinseco a continuare ciò che sta producendo tale piacere.

L'**apprendimento** diviene perciò **piacevole, stimolante** e può essere **costante** e non limitato nel tempo. La figura dell'educatore diviene il regista educativo e **architetto dello stupore**, come definisce Sally Haughley, fondatrice di Fairy Dust Teaching.

Nella **pedagogia montessoriana** si parla di proteggere e alimentare il **senso della meraviglia**, fornendo regolarmente occasioni per scoprire le meraviglie del mondo, ma anche quelle di cui sono capaci il proprio corpo e la propria mente.



7. METODOLOGIE DIDATTICHE

Si ritiene utile sintetizzare i principi base della didattica e delle metodologie utilizzate nelle proposte educativo-didattiche.

- **CIRCLE TIME:** il metodo del “cerchio del tempo”, che si rifà alla pedagogia umanista di Maslow e Rogers, consiste nel sedersi in circolo e dialogare per esprimersi, comunicare e conoscersi, ma anche per facilitare la risoluzione di conflitti, la comunicazione e l’inclusione.
- **STORYTELLING:** è il metodo della narrazione, che si rifà al Costruttivismo, consiste nel raccontare eventi, in modo emotivamente coinvolgente, per apprendere attraverso l’atto del narrare, ma anche per esprimersi e relazionarsi con gli altri.
- **CLIL:** è il metodo dell’apprendimento integrato, che si rifà a Marsh e Maljers, per favorire l’acquisizione sia della lingua straniera veicolare che dei contenuti disciplinari, ma anche per sviluppare competenze legate alle discipline STEM e di cittadinanza.
- **COOPERATIVE LEARNING:** il metodo della cooperazione, che si rifà alla Pedagogia attiva, al Costruttivismo e alla Psicologia Umanistica e a quella sociale, consiste nel lavorare in gruppo per mettere, ciascuno, il suo sapere e le sue competenze a disposizione, per favorire lo sviluppo delle proprie capacità, la leadership e la gestione dei conflitti.
- **MONTESSORI:** è un sistema educativo, che si rifà appunto alla Montessori, che consiste nel porre il bambino con la sua indipendenza e la sua libertà di scelta, al centro del suo processo di crescita, per favorire la sua autonomia e il senso di responsabilità, ma anche la consapevolezza e la fiducia di sé.
- **PEER TO PEER:** il metodo dell’educazione tra pari, che si rifà al Costruttivismo, consiste nella trasmissione di esperienze e conoscenza tra i membri del gruppo di pari, per sperimentare e progettare attività, ma anche per aumentare le abilità relazionali e veicolare le life skills, competenze indispensabili per il raggiungimento del successo formativo.
- **LEARNING BY DOING:** il metodo del fare, che si rifà all’attivismo pedagogico di Froebel, Dewey e Montessori, che consiste nell’apprendere dall’esperienza diretta, operando, pensando e discutendone con il gruppo per sviluppare conoscenze e abilità, ma anche competenze personali, sociali e trasversali.
- **STEM/METODO SCIENTIFICO:** un approccio interdisciplinare declinato nell’acronimo STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) e nel quale il metodo scientifico trova la giusta applicazione nelle sue tappe fondamentali: osservazione-formulazione di ipotesi-verifica sperimentale-raccolta dati ed elaborazione dei risultati per sviluppare le capacità logiche, ma anche per avviare al pensiero scientifico.
- **PROBLEM SOLVING:** il metodo della collaborazione, che si rifà alla pedagogia costruttivista di Vygotskij, consiste nel creare una situazione problematica, effettuare ipotesi e, attraverso l’errore, trovare soluzioni o azioni, per sviluppare il pensiero critico, la logica, ma anche le soft skills e la creatività.
- **CODING UNPLUGGED:** le procedure per creare programmi finalizzati a risolvere problemi attraverso l’uso della programmazione, senza l’uso di strumenti digitali, per sviluppare il pensiero logico e per introdurre al pensiero computazionale.
- **ROBOTICA EDUCATIVA:** il metodo dell’utilizzo del robot, che consiste nel realizzarlo o nell’utilizzarlo dopo averlo programmato, per facilitare le abilità di programmazione, ma anche per apprendere con creatività all’interno delle STEM.
- **DIDATTICA DIGITALE:** la pratica dell’utilizzo delle TIC, che si rifà alla Media Education, consiste nell’utilizzo delle tecnologie digitali dell’informazione e della comunicazione per facilitare l’apprendimento attivo, ma anche per innovare il processo d’insegnamento.
- **ROLE PLAYNG:** il metodo del gioco di ruolo, che si rifà allo psicodramma di Moreno, consiste nell’interpretare un ruolo in una situazione immaginaria, per sviluppare la capacità di risolvere problemi, mettersi in gioco, ma anche favorire l’autostima e la creatività.
- **OUTDOOR/INDOOR EDUCATION:** il metodo dell’educazione all’aperto, che si rifà all’apprendimento esperienziale di Locke e di Rousseau, consiste nel prediligere attività sul territorio che si completano poi all’interno, in diversi spazi educativi, per favorire il benessere e l’interazione attiva, ma anche per

conoscere l'ambiente. Le esperienze più informali ed estemporanee, che integrano la formazione della persona come ad esempio la partecipazione ad attività culturali, artistiche, sportive, laboratoriali, visite a mostre e musei, rientrano nell'outdoor education.

- **DIDATTICA LABORATORIALE:** la pratica della condivisione del sapere e del fare insieme, che si rifà al Costruttivismo e alla Pedagogia della relazione di Rogers, consiste nel partecipare attivamente all'apprendimento, per valorizzare le abilità e le competenze sociali, sviluppare la creatività, ma anche favorire l'inclusione.
- **LEGO EDUCATION:** il sistema di utilizzo libero dei mattoncini, ma che unisce lo storytelling al coding e alle STEM, per sviluppare le capacità di progettazione e di risolvere problemi, ma anche per sviluppare la creatività e la socializzazione.
- **PSICOMOTRICITA':** la pratica, che si rifà ad Aucouturier, che consiste nell'accompagnare il gioco spontaneo, il movimento corporeo e il piacere del vissuto relazionale per favorire lo sviluppo psicomotorio, ma anche la maturazione psicologica.
- **MINDFULNESS:** la pratica della consapevolezza consiste nel mettere in pratica tecniche di meditazione per gestire le emozioni, favorire la consapevolezza di sé, ma anche il benessere personale.
- **EDUCAZIONE CIVICA:** l'insegnamento che ruota intorno a tre nuclei fondamentali, la Costituzione, la Sostenibilità e la Cittadinanza Digitale, per formare cittadini responsabili e attivi, promuovere la partecipazione alla vita civica, ma anche per costruire competenze di cittadinanza.
- **COMPITO DI REALTA':** una situazione/problema, vicina al mondo reale, che implica, nel risolverla, l'utilizzo di conoscenze e abilità già acquisite e il trasferimento di procedure e condotte cognitive in contesti e ambiti nuovi, per sviluppare la capacità di problem solving, ma anche la creatività e la socializzazione.
- **DEBATE:** il metodo della discussione formale, che si rifà alla pedagogia costruttivista di Vygotskij, consiste nel confronto tra squadre creando un vero e proprio dibattito pro e contro un'affermazione o un argomento, per sviluppare le competenze linguistiche e comunicare in modo efficace e adeguato, ma anche per favorire l'interazione e la socializzazione.

PROGRAMMAZIONE

PER FINALITÀ E OBIETTIVI GENERICI

FINALITÀ E OBIETTIVI GENERICI				
ANNO DI FREQUENZA	AUTONOMIA	IDENTITÀ	COMPETENZE	CITTADINANZA
Primo (3 anni)	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare il senso d'appartenenza a un gruppo Esplorare l'ambiente e giocare con i materiali a disposizione Approcciarsi ai momenti di igiene personale in materia autonoma 	<ul style="list-style-type: none"> Percepire la globalità del proprio corpo Rappresentare graficamente il proprio corpo nelle parti principali Riconoscere e nominare le parti del viso 	<ul style="list-style-type: none"> Iniziare a percepire la comprensione dei concetti spaziali e dimensionali Intuire la scansione temporale degli eventi: prima/poi; giorno/notte; Sviluppare l'attenzione all'ascolto Arricchire il lessico e la struttura della frase Attribuire significato a ciò che si rappresenta graficamente e non 	<ul style="list-style-type: none"> Avviare una collaborazione per realizzare un gioco in comune Partecipare in modo positivo a giochi in piccolo gruppo Imparare a rispettare il proprio turno
Secondo (4 anni)	<ul style="list-style-type: none"> Rafforzare le autonomie personali nel momento dell'igiene personale e del pasto Sviluppare la capacità di autonomia nella gestione di un semplice compito 	<ul style="list-style-type: none"> Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé e sugli altri Interiorizzare e rappresentare lo schema corporeo in modo sempre più completo Usare le possibilità corporee per esprimersi ed entrare in relazione con gli altri 	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare la coordinazione oculo-manuale Sviluppare la capacità di ascolto e attenzione Descrivere e raccontare con pertinenza esperienze personali Raccontare storie con i corretti connettivi temporali Riprodurre le esperienze con l'uso di diverse tecniche espressive Individuare le caratteristiche percettive di un elemento Numerare entro il 10 Associare quantità e cifra numerica entro il 5 Distinguere la successione delle fasi della giornata Conoscere la sequenza dei giorni della settimana Eseguire semplici percorsi attraverso l'uso di indicatori spaziali 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborare in piccolo gruppo per concretizzare un'idea comune Comprendere il concetto di collaborazione e di condivisione

<p>Terzo (5 anni)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Approfondire il senso di appartenenza al gruppo • Approfondire la coscienza di sé • Raggiungere la piena autonomia nella gestione di sé • Portare a termine un compito o una consegna in piena autonomia 	<ul style="list-style-type: none"> • Usare le possibilità corporee per esprimersi ed entrare in relazione con gli altri • Controllare il corpo in situazioni statiche e dinamiche • Rappresentare graficamente l'intero schema corporeo 	<ul style="list-style-type: none"> • Eseguire percorsi e rappresentarli • Comprendere e usare gli indicatori spaziali nella realtà e nella rappresentazione grafica • Sviluppare la capacità di ascolto e attenzione • Narrare eventi personali e brevi storie rispettando la successione logica e spazio-temporale • Strutturare frasi complesse e usando termini appropriati • Esplicitare un ragionamento logico-consequenziale (causa-effetto) • Numerare entro il 10 • Associare quantità a cifra numerica • Affinare la percezione uditiva con giochi fonologici • Ordinare elementi secondo criteri stabiliti (grandezza, altezza, lunghezza...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni • Comprendere il concetto di collaborazione e di condivisione • Sviluppare empatia verso gli altri • Instaurare relazioni positive con i pari e con gli adulti
---------------------------	---	--	---	--

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA 3-4-5 ANNI

PER COMPETENZE E OBIETTIVI SPECIFICI

UDA 1: ACCOGLIENZA		
FINALITA'	Favorire un sereno inserimento e un positivo ambientamento scolastico	
TEMPI	Mese di settembre	
VALUTAZIONE	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento della sezione e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
COMPETENZE EUROPEE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4. Competenza digitale 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 6. Competenza in materia di cittadinanza 7. Competenza imprenditoriale 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali 	
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	
SETTIMANA	PRINCIPALI ESPERIENZE E ATTIVITA'	OBIETTIVI SPECIFICI
8-12/09	<ul style="list-style-type: none"> • Canzone: Come ti chiami? • Racconto: Devo andare a scuola • Gioco e filastrocca dei nomi in cerchio 	<ul style="list-style-type: none"> • Predisporre e favorire l'accoglienza a scuola • Conoscere i personaggi guida e la loro missione • Sviluppare le capacità di ascolto • Comprendere un testo riferito all'esperienza scolastica • Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto • Partecipare in modo pertinente alla conversazione • Arricchire il lessico inerente alla scuola • Conoscere gli spazi della scuola e la loro funzione • Orientarsi su indicazione nello spazio scuola • Memorizzare un testo in rima • Favorire l'acquisizione della successione temporale, settimanale e mensile • Conoscere i nomi dei giorni della settimana e dei mesi • Scoprire la successione delle stagioni • Simbolizzare convenzionalmente il tempo meteo • Utilizzare i simboli convenzionali per rappresentare il tempo e il compleanno • Riconoscere il contrassegno personale • Favorire la socializzazione e la costruzione di relazioni positive tra pari • Conoscere il nome dei compagni di classe • Partecipare attivamente alla costruzione di produzioni collettive • Condividere la gestione della routine per sviluppare l'autonomia personale • Sperimentare regole d'uso e di comportamento
15-19/09	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: Una scuola succosa + attività di drammatizzazione • Caccia al tesoro della felicità 	
22-26/09	<ul style="list-style-type: none"> • Preparazione e svolgimento della Festa dell'Accoglienza • Canzone dell'accoglienza • Racconto: Che meraviglia! • Canzone: Che meraviglia! 	

UDA 2...AUTUNNO		
FINALITA'	Riconoscere le caratteristiche di una stagione e lo scorrere del tempo	
TEMPI	Mesi di ottobre e novembre	
VALUTAZIONE	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell' Uda e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
COMPETENZE EUROPEE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4. Competenza digitale 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 6. Competenza in materia di cittadinanza 7. Competenza imprenditoriale 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali 	
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	
SETTIMANA	PRINCIPALI ESPERIENZE E ATTIVITA'	OBIETTIVI SPECIFICI
29/09-03/10	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzo l'angolo della meraviglia • Preparo le Festa dei nonni 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le capacità di ascolto • Comprendere un testo riferito al bosco • Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto • Partecipare in modo pertinente alla conversazione • Arricchire il lessico inerente al bosco • Descrivere le caratteristiche del bosco in autunno • Denominare gli elementi del bosco • Sviluppare la creatività e l'espressività • Utilizzare materiali naturali e di recupero • Sviluppare la motricità fine • Sviluppare il ragionamento logico • Classificare in base a un criterio • Completare seriazioni di grandezza • Approfondire la conoscenza del bosco • Osservare dal vivo la vegetazione del bosco • Introdurre al pensiero scientifico • Conoscere le caratteristiche della stagione autunnale • Avviare al pensiero computazionale • Approfondire la conoscenza delle foglie • Utilizzare dispositivi e contenuti digitali • Effettuare percorsi su indicazione • Scoprire la frutta autunnale • Sperimentare con il corpo ruoli e situazioni • Comprendere l'importanza del bosco • Riflettere sulla salvaguardia del bosco • Rispettare le regole del bosco
6-10/10	<ul style="list-style-type: none"> • Creiamo la Scatola della Meraviglia • Cous Cous arcobaleno 	
13-17/10	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: Che meraviglia l'autunno! • Sperimento con il prato autunnale 	
20-24/10	<ul style="list-style-type: none"> • Visita al bosco e esperienza sensoriale 	
27-31/10	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: La piccola volpe • Attività sulla volpe 	
3-7/11	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: Sulla collina • Costruiamo il nostro "Megarobo" 	
10-14/11	<ul style="list-style-type: none"> • Canzone: Frutta d'autunno • Attività sulla vendemmia 	
17-21/11	<ul style="list-style-type: none"> • Coding: Uva con i cerchi • Realizzo le strisce autunnali 	
24-28/11	<ul style="list-style-type: none"> • Disegno la musica con i colori autunnali • Drammatizzazione in musica autunnale 	

UDA 3: NATALE		
FINALITA'	Favorire la conoscenza e la condivisione delle feste della tradizione e di alcune celebrazioni significative	
TEMPI	Mese di Dicembre	
VALUTAZIONE	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento della sezione e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
COMPETENZE EUROPEE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4. Competenza digitale 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 6. Competenza in materia di cittadinanza 7. Competenza imprenditoriale 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali 	
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	
SETTIMANA	PRINCIPALI ESPERIENZE E ATTIVITA'	OBIETTIVI SPECIFICI
1-5/12	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto di Natale • Preparazione spettacolo di Natale 	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la festa e i simboli del Natale • Riflettere sul significato del Natale • Ascoltare testi dedicati al Natale • Memorizzare un testo in rima • Rappresentare elementi tipici della festa • Conoscere i personaggi della tradizione natalizia • Utilizzare tecniche espressivo-creative • Realizzare un dono augurale • Condividere un momento di festa
8-12/12	<ul style="list-style-type: none"> • Preparazione e svolgimento Recite Natalizie 	
15-19/12	<ul style="list-style-type: none"> • Uscita nel quartiere per gli auguri natalizi • Babbo Natale viene a trovare i bambini • Scambio di doni tra le sezioni 	

UDA 4: INVERNO		
FINALITA'	Riconoscere le caratteristiche di una stagione e lo scorrere del tempo	
TEMPI	Mesi di gennaio e febbraio	
VALUTAZIONE	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell' Uda e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
COMPETENZE EUROPEE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4. Competenza digitale 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 6. Competenza in materia di cittadinanza 7. Competenza imprenditoriale 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali 	
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	
SETTIMANA	PRINCIPALI ESPERIENZE E ATTIVITA'	OBIETTIVI SPECIFICI
7-9/01	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: Che meraviglia l'inverno! • Conversazione sulle vacanze natalizie 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le capacità di ascolto • Comprendere un testo riferito alla montagna • Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto • Partecipare in modo pertinente alla conversazione • Arricchire il lessico inerente alla montagna • Descrivere le caratteristiche della montagna in inverno • Denominare gli elementi della montagna • Utilizzare una tabella a doppia entrata • Riconoscere relazioni d'uso • Sperimentare i concetti spazio-topologici • Conoscere la frutta invernale • Approfondire la conoscenza della montagna • Introdurre al pensiero scientifico • Conoscere le caratteristiche della stagione invernale • Avviare al pensiero computazionale • Conoscere le caratteristiche dell'omino di neve • Utilizzare dispositivi e contenuti digitali • Sviluppare la creatività • Effettuare percorsi su indicazione • Sperimentare con il corpo ruoli e situazioni • Promuovere la cittadinanza attiva • Comprendere l'importanza della montagna • Riflettere sulla salvaguardia della montagna • Rispettare le regole della montagna
12-16/01	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: La luce dell'amicizia • Attività con la scatola delle meraviglie • Scopro e manipolo l'arancia 	
19-23/01	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: Le lanterne di ghiaccio • Dipinto invernale 	
26-30/01	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: La Signora Sissi + Drammatizzazione • Lavoro creativo sull'inverno 	
2-6/02	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: Il Signor Carnevale • I coriandoli dipinti 	
9-13/02	<ul style="list-style-type: none"> • Canzone: Tanti coriandoli e stelle filanti • Preparazione e svolgimento della festa in maschera 	
16-20/02	<ul style="list-style-type: none"> • Festa della fondatrice dell'istituto Beata Madre Enrichetta Dominici 	
23-27/02	<ul style="list-style-type: none"> • Coding invernale • Dipingo in musica con i colori invernali • Drammatizzazione sull'inverno di Vivaldi 	

UDA 5 PRIMAVERA		
FINALITA'	Riconoscere le caratteristiche di una stagione e lo scorrere del tempo	
TEMPI	Mesi di marzo, aprile e maggio	
VALUTAZIONE	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell' Uda e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
COMPETENZE EUROPEE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4. Competenza digitale 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 6. Competenza in materia di cittadinanza 7. Competenza imprenditoriale 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali 	
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	
SETTIMANA	PRINCIPALI ESPERIENZE E ATTIVITA'	OBIETTIVI SPECIFICI
2-6/03	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: Che meraviglia la Primavera! • Attività con le forme (guida D) • Disegno i fiori con le forme 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le capacità di ascolto • Comprendere un testo riferito alla Primavera • Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto • Partecipare in modo pertinente alla conversazione • Arricchire il lessico inerente alla Primavera • Descrivere le caratteristiche della Primavera • Denominare gli elementi della Primavera • Sviluppare la creatività e l'espressività • Utilizzare materiali e carte di recupero • Sviluppare la motricità fine • Sviluppare il ragionamento logico • Classificare in base a un criterio • Classificare con il diagramma ad albero • Introdurre al pensiero scientifico • Avviare al pensiero computazionale • Conoscere le caratteristiche della stagione primaverile • Collaborare alla risoluzione di un problema • Utilizzare dispositivi e contenuti digitali • Sviluppare la corporeità • Effettuare percorsi su indicazione • Scoprire la vita delle api • Promuovere la cittadinanza attiva • Conoscere la figura e il ruolo della mamma • Ascoltare i testi dedicati alla mamma • Realizzare un dono augurale per la mamma
9-13/03	<ul style="list-style-type: none"> • Attività concerto di Primavera (guida D) • Preparo e festeggio il papà 	
16-20/03	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: La casa più grande del mondo (Lionni) • Attività motoria sulla spirale (guida D) • Elaborato grafico della chiocciola 	
23-27/03	<ul style="list-style-type: none"> • La Primavera in arte + Realizzazione di un quadro primaverile (guida D) • Drammatizzazione sulla Primavera di Vivaldi 	
30/03-3/04	<ul style="list-style-type: none"> • Attività di Pasqua 	
6-10/04	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi motori 	
13-17/04	<ul style="list-style-type: none"> • Attività sulla frutta di Primavera (guida D) • Manipolazione e creatività con la frutta 	

20-24/04	<ul style="list-style-type: none"> • Coding della frutta • Disegno la mia crostata 	<ul style="list-style-type: none"> • Condividere un momento di festa
27/04-01/05	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: L'orto di Simone + Uscita al mercato del quartiere • Gioco guidato sull'orto e il mercato 	
4-8/05	<ul style="list-style-type: none"> • Preparazione della festa della mamma • Canzone: E' ora di giocare • Prove spettacolo di fine anno 	
11-15/05	<ul style="list-style-type: none"> • Preparazione spettacoli di fine anno 	
18-22/05	<ul style="list-style-type: none"> • Preparazione e svolgimento spettacoli di fine anno 	
25-29/05	<ul style="list-style-type: none"> • Uscite didattiche di fine anno 	

UDA 6: ESTATE		
FINALITA'	Riconoscere le caratteristiche di una stagione e lo scorrere del tempo	
TEMPI	Mese di giugno	
VALUTAZIONE	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell' Uda e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
COMPETENZE EUROPEE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria 4. Competenza digitale 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 6. Competenza in materia di cittadinanza 7. Competenza imprenditoriale 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali 	
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	
SETTIMANA	PRINCIPALI ESPERIENZE E ATTIVITA'	OBIETTIVI SPECIFICI
1-5/06	<ul style="list-style-type: none"> • Racconto: Che meraviglia l'estate! 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le capacità di ascolto • Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto
8-12/06	<ul style="list-style-type: none"> • Coding dell'estate 	

15-19/06	<ul style="list-style-type: none"> • Educazione stradale 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in modo pertinente alla conversazione • Sviluppare la creatività e l'espressività • Utilizzare materiali e carte di recupero • Utilizzare i colori in modo creativo • Riprodurre un'opera d'arte con tecniche pittoriche • Sviluppare la motricità fine • Sviluppare il ragionamento logico • Approfondire la conoscenza del mare • Conoscere le caratteristiche della stagione estiva • Utilizzare dispositivi e contenuti digitali • Sviluppare la corporeità • Partecipare attivamente al gioco • Sperimentare con il corpo ruoli e situazioni • Promuovere la cittadinanza attiva
22-26/06	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi d'acqua 	<ul style="list-style-type: none"> • Partecipare in modo pertinente alla conversazione • Sviluppare la creatività e l'espressività • Utilizzare materiali e carte di recupero • Utilizzare i colori in modo creativo • Riprodurre un'opera d'arte con tecniche pittoriche • Sviluppare la motricità fine • Sviluppare il ragionamento logico • Approfondire la conoscenza del mare • Conoscere le caratteristiche della stagione estiva • Utilizzare dispositivi e contenuti digitali • Sviluppare la corporeità • Partecipare attivamente al gioco • Sperimentare con il corpo ruoli e situazioni • Promuovere la cittadinanza attiva

I Docenti della Scuola
dell'Infanzia
Per il Coordinamento
Didattico
Prof. Francesco Barberis
Maestro Paolo Cera