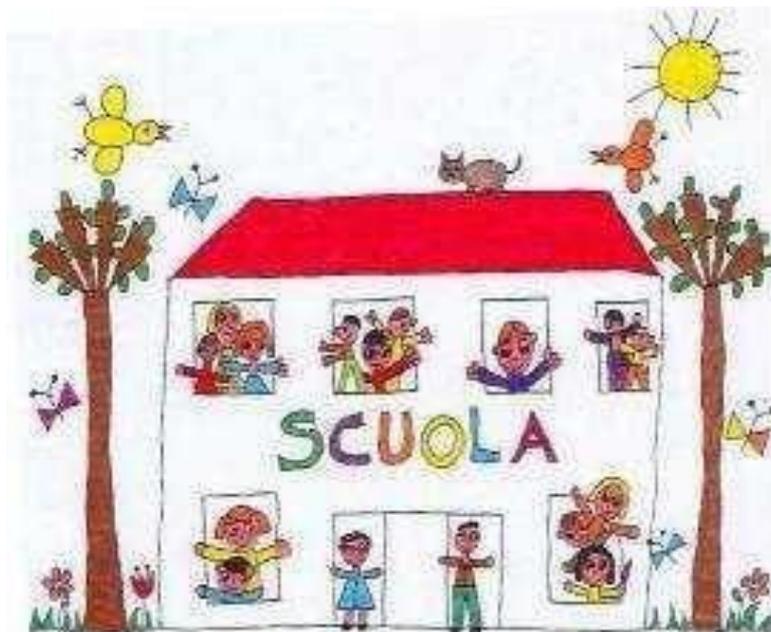


PROGRAMMAZIONE ANNUALE



A.S.2023/2024

**Scuola dell'Infanzia
Piero Bertolini**

Via Gesso n°26/1

Direzione Didattica Statale Zola Predosa

INDICE

• Realtà Scolastica: I bambini	pg.3
• Insegnanti e collaboratori	pg.4
• Finalità della scuola dell'infanzia	pg.5
• Consolidare l'identità	pg.6
• Sviluppare l'autonomia	pg.7
- Acquisire competenza	pg.8
• Vivere la cittadinanza	pg.9
• La scuola come ambiente di apprendimento	pg.10
• Progetti per l'a.s. 2023/24	pg.13
• Progetto di plesso	pg.15
• Il corpo e il movimento	pg.18
• Biblioteca	pg.19
• Inglese	pg.21
• Parolandia	pg.23
• Laboratorio logico-matematico	pg.24
• Nuove tecnologie e ambienti innovativi	pg.25
• Attività alternativa	pg.26
• Progetti con personale esterno	pg.27
• Tutto quello che so l'ho imparato all'asilo	pg.29
• Traguardi di competenza	pg.30

I bambini della Scuola dell'Infanzia Bertolini sono 90 divisi in quattro sezioni eterogenee:

Sezione A - 23 bambini

- 10 di quattro anni
- 13 di cinque anni

Sezione B - 22 bambini

- 14 di tre anni
- 8 di quattro anni

Sezione C - 22 bambini

- 14 di tre anni
- 8 di cinque anni

Sezione D - 23 bambini

- 10 di quattro anni
- 13 di cinque anni

Insegnanti e collaboratori

Il gruppo insegnanti è composto da:

- 9 insegnanti titolari di sezione
- 2 insegnanti di Sostegno
- 1 insegnante di Religione Cattolica (martedì dalle 10.00 alle 11.30; venerdì dalle 8.30 alle 11.30 e dalle 14.30 alle 16.00)

Sez. A: Di Ciero Serafina - Anfora Emilia

Sez. B: Gualandi Anna - Pallotti Barbara (part-time Cardia Fabiana)

Sez. C: Maffione Anna - Repaci Graziella

Sez. D: Vommaro Angela - Tassinari Monica

Ins. Di Sostegno: Gugliuzza Luca, Parrella Chiara

Ins. Religione: Napoletano Annamaria

Sono presenti, inoltre, due collaboratori scolastici che coadiuvano le insegnanti nella gestione quotidiana dei bisogni dei bambini e permangono in due sezioni durante il pasto:

-Felci Elisabetta

-Vallona Massimo

La distribuzione del pasto è gestita dal personale della Melamangio.

Le finalità della Scuola dell'Infanzia

La scuola dell'infanzia riveste un ruolo fondamentale nel proporre le prime esperienze formative diventando così un positivo luogo di apprendimento, socializzazione e animazione. Attraverso una adeguata razionalizzazione degli spazi, dei tempi, delle esperienze, intese come momenti di routine quotidiana e di attività cognitiva, la scuola raggiungerà le sue finalità educative indicate dalle Indicazioni per il Curricolo (Novembre 2012).

➤ **Consolidare l'IDENTITÀ**

➤ **Sviluppare l'AUTONOMIA**

➤ **Acquisire COMPETENZA**

➤ **Vivere la CITTADINANZA**

Consolidare l'IDENTITA'

significa:



Stare bene.



Sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato.



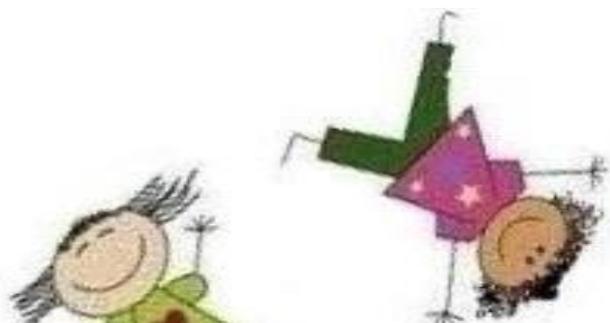
Imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile.



Sentirsi parte di una comunità caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'AUTONOMIA significa:

-  Avere fiducia di sé e fidarsi degli altri.
-  Provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto.
-  Esprimere sentimenti e emozioni.



Acquisire **COMPETENZA** significa:

 Giocare, muoversi,
manipolare,
curiosare,
domandare.

 Ascoltare e comprendere

 Raccontare e rievocare azioni
ed esperienze.

 Descrivere, rappresentare e
immaginare situazioni.



Vivere la CITTADINANZA significa:

 Scoprire l'altro da sé.

 Capire la necessità di stabilire regole condivise all'interno di una comunità.

 Esercitare il dialogo.

 Rispettare gli altri, l'ambiente e la natura.

La scuola come ambiente di apprendimento

"Il curriculum della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche che si realizzano nella sezione (...), negli spazi esterni, nei laboratori, (...), ma si applica 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, 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 a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso.

Dal momento che questa fascia d'età è quella in cui **l'apprendimento è fortemente legato all'esperienza diretta**, sono fondamentali le attività guidate, finalizzate ad acquisire competenze necessarie per l'autonomia e ad impadronirsi dei concetti logici di abbinamento e di classificazione.

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.

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." (da Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, 2012)

La regolarità nella giornata scolastica e i tempi lasciati per l'accoglienza, la conversazione e il bagno, il pasto, il riordino dei tavoli e dei giochi, il momento del riposo, l'uscita, sono pensati dagli adulti perché **l'organizzazione sia il più possibile serena** e nello stesso tempo perché i bambini vivano tali momenti in prima persona acquisendo nuove competenze, accrescendo la stima di sé, misurandosi realmente con le cose e sviluppando il senso di appartenenza al gruppo (bambini e adulti).

Dal momento che questa fascia d'età è quella in cui **l'apprendimento è fortemente legato all'esperienza diretta**, sono fondamentali le attività guidate, finalizzate ad acquisire competenze necessarie per l'autonomia e ad impadronirsi dei concetti logici di abbinamento e di classificazione.

La strutturazione della giornata scolastica (vedi tabella nella pagina successiva), che segue certi criteri organizzativi, risponde ad obiettivi di **autonomia**, di **socialità** e di **accettazione di regole**:

STRUTTURAZIONE DELLA GIORNATA SCOLASTICA



Orario	Attività
Ore 8.30 - 8.50	<p>Le insegnanti ritirano i bambini che usufruiscono del pre-scuola organizzato dal Comune e vanno ad accogliere i bambini dell'orario normale.</p> <p>Comune e vanno ad accogliere i bambini dell'orario normale.</p>
Ore 9.00 - 9.45	<p>Appello, bagno, calendario, frutta, conversazione, giochi e canti di gruppo. Questi momenti si svolgono in sezione ed è l'occasione per scambiarsi idee, novità, vedere cosa succede nella mattinata, ecc...</p>
Ore 9.45 - 11.45	<p>Attività di sezione che si diversificano in base all'età dei bambini.</p>
	<p>Gioco libero</p> <p>Si privilegiano sempre il gioco e le attività didattiche all'aria aperta. Qualora le condizioni atmosferiche non lo permettano, i bambini giocano nelle proprie sezioni e nel salone rispettando i turni stabiliti (Sez. B e C in salone)</p>
Ore 11.45 - 13.30	<p>Momento del bagno che precede il pranzo.</p>
	<p>Pasto.</p> <p>Gioco libero dopo il pasto, in giardino, in sezione o in salone (Sez A e D)</p>
Ore 13.30 - 15.25	<p>Sez. A: i bambini di 4 anni si rilassano in dormitorio, i bambini di 5 anni si rilassano in sezione e dalle 14,30 si dedicano alle attività pomeridiane</p> <p>Sez. B: i bambini di 3 e 4 anni si rilassano in dormitorio</p> <p>Sez. C: i bambini di 3 e 5 anni si rilassano in palestra e alle 14,30 i bimbi di 5 anni di dedicano ad attività pomeridiane nell'atrio attiguo alla palestra.</p> <p>Sez. D: i bambini di 4 anni si rilassano in dormitorio, i bambini di 5 anni si rilassano in sezione e dalle ore 14.30 si dedicano ad attività pomeridiane</p>
Ore 15.25 - 16.10	<p>Risveglio, bagno, merenda</p>
Ore 16.10 - 16.30	<p>Uscita dei bambini con orario normale.</p> <p>Le insegnanti accompagnano i bambini al post-scuola.</p>

Progetti per l'A.S.2023/24

L'idea di lavorare "per progetti" si basa sulla convinzione che l'apprendimento dei bambini e delle bambine in questa fascia di scolarità sia un processo progressivo, attivo e creativo di **rielaborazione della realtà**, secondo i diversi linguaggi e in una loro continuità.

La giornata scolastica viene pertanto organizzata tenendo conto di tutti gli spazi e i tempi della scuola, ipotizzando contenuti ed attività didattiche che consentano un adeguato livello di conseguimento delle competenze da parte dei bambini.

È per questo che noi insegnanti vogliamo innanzitutto:

- ✦ Basare i progetti sui **bisogni reali e concreti** degli alunni.

- ✦ Porre attenzione alla **qualità educativa**, pensando ad:

 - ✦ Una **flessibilità** didattica ed organizzativa (orari intermedi con rientri e compresenza del personale docente);

 - ✦ **Integrazione** interna alla scuola (gruppi sezione).

- ✦ Ideare una progettazione didattica volta alla creazione di **percorsi funzionali** e capaci di assicurare continuità con "**modo di essere**" dei bambini e, nello stesso tempo, interpretare gli apprendimenti dei vari Campi di Esperienza.

"La scuola è luogo di apprendimento e, insieme, di costruzione dell'identità personale, civile e sociale. Questo significa mettere ciascuno in condizione di raggiungere la piena realizzazione di sé e l'acquisizione della cultura e dei valori necessari per vivere da cittadini responsabili. Nessuno - questo è l'obiettivo -

deve rimanere indietro, nessuno deve sentirsi escluso." *MIUR Atto di Indirizzo scuola dell'infanzia e primo ciclo 08/09/2009*

Con l'adozione di strategie e metodologie favorevoli all'inclusione, le insegnanti condividono una progettualità volta a garantire un tempo scuola "vissuto e non subito" ad ogni singolo bambino.

Apprendimento cooperativo, lavoro in piccolo gruppo, tutoring, apprendimento per scoperta, suddivisione del tempo in tempi, l'utilizzo di mediatori didattici, sono le strategie adottate che, se pure con finalità differenti, sostengono ogni singolo bambino ad una crescita che interessa tutte le aree di sviluppo.

La diversità vissuta come riconoscimento della specificità del singolo e come risorsa per una reale interazione sociale tra le bambine ed i bambini. Un'azione educativa che sostiene il bambino nello stare bene insieme all'altro, entrare in un processo dinamico di relazione riconoscendo che vi sono identità e modalità di comunicazione differenti.

Il nostro progetto educativo è teso a favorire l'incontro e l'interazione: ogni bambino deve poter vivere ed essere partecipe della realtà quotidiana, accettare l'indipendenza e la dipendenza; il nostro intento è quello di creare una realtà comune a cui ognuno possa partecipare.

Un'azione educativa mirata, in grado di rapportarsi alle potenzialità individuali di ciascun bambino permette di valorizzarne le differenze per trasformarle in risorse, favorendo in tal modo l'inserimento di ognuno all'interno della realtà scolastica e il raggiungimento dell'autonomia nei suoi diversi aspetti.

PROGETTO DI PLESSO:

"LE FIABE SONO VERE" (I.Calvino)

Italo Calvino, di cui ricorre quest'anno il centenario della nascita, ha dedicato molte riflessioni alle fiabe, raccogliendo e trascrivendo centinaia di storie dalla tradizione orale italiana.

Prendendo spunto dalle molte iniziative a lui dedicate, ci siamo recati ad inizio anno al "Piccolo museo della fiaba" di Sasso Marconi, con i bimbi di 4 e 5 anni. Abbiamo avuto l'occasione di riscontrare nei bambini un grande interesse e di toccare con mano il forte potere di suggestione sulla loro immaginazione di alcune fiabe lì rappresentate.

Questo ci ha dato la spinta per ragionare su una programmazione dedicata interamente al tema della fiaba che ha in sé moltissime potenzialità.

"C'era una volta...e vissero felici e contenti".

Queste frasi rappresentano il contenitore della fiaba, caratterizzata da un luogo e un tempo indefiniti e quindi universali, e da una struttura narrativa costante, riconoscibile anche dai bambini, in cui si dà una situazione iniziale, una difficoltà e una conclusione quasi sempre positiva.

Tutte le fiabe, indipendentemente dalla cultura di origine, presentano alcuni tratti comuni, per cui il rimescolamento e la reinterpretazione di elementi e personaggi, possono dare vita ad un infinito numero di racconti sempre nuovi. Molte fiabe possono definirsi di formazione e autodeterminazione poiché si nota come l'intelligenza, l'astuzia e un atteggiamento attivo verso la realtà, caratteristiche spesso proprie dei protagonisti più piccini, vincano sulla forza bruta o sulla prepotenza.

Attraverso il racconto di fiabe l'adulto fornisce al bambino un'importante occasione di arricchimento della propria vita interiore, aiutandolo ad affrontare i problemi emotivi e psicologici legati allo sviluppo della personalità: il bambino attraverso la fiaba esorcizza le proprie paure ed impara ad affrontarle facendo leva sulle proprie forze e risorse interiori.

Le fiabe, soprattutto quelle classiche, con il loro apporto fortemente simbolico e archetipico, offrono ai bambini la possibilità di identificazione con vari personaggi nelle varie situazioni, permettendo una rielaborazione di contenuti non razionali, quindi più forti e profondi nella fase evolutiva del bambino fino ai 6 anni.

Accanto alle fiabe tradizionali e alle loro trasposizioni e riletture, esistono bellissime fiabe moderne, ormai entrate tra i classici della letteratura per l'infanzia, che proporremo ai bambini.

E' importante soffermarci ora su un valore aggiuntivo che dà la lettura della fiaba in classe: essa è veicolo fondamentale di affettività sia tra il narratore e i piccoli ascoltatori/interlocutori, che tra i bambini del gruppo di ascolto, poiché instaura un clima di condivisione di sentimenti e stati d'animo molto importante.

L'ascolto diviene "ascolto attivo" ed esperienza comune e collettiva, innescando dinamiche di partecipazione e scambio tra i componenti del gruppo che lo rende fondamentale momento di relazione.

L'ascolto della fiaba mette in moto l'immaginazione, permette di visualizzare in chi ascolta fatti, luoghi, personaggi fantastici. Durante la narrazione si creano immagini mentali in cui si concretizzano gli accadimenti, si anticipano parole, si fanno previsioni.

Partendo da ciò è sempre possibile inventare nuovi giochi di rovesciamento e reinterpretazione, come la letteratura per l'infanzia da tempo suggerisce -basti pensare a Rodari, Munari o Calvino, per fare solo alcuni esempi.

Sarà divertente giocare cambiando a sorpresa le parole o i personaggi di fiabe note, mescolarle tra loro, cambiare i punti di vista sulla storia o le caratteristiche dei personaggi e inventare con i bambini possibili nuovi finali.

Ci saranno momenti di rielaborazione collettiva delle fiabe, non solo verbali, ma anche di gioco simbolico, drammatizzazione e "messa in scena", di attività artistica con la creazione di piccoli Kamishibai e installazioni, di percorsi musicali e giochi motori.

PICCOLA BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

Fiabe scelte da Andersen

Fiabe scelte da "Fiabe Italiane" di Calvino

I musicanti di Brema (fratelli Grimm)

Hansel e Gretel (Grimm- Pacovska)

Cappuccetto rosso (Grimm - Pacovska)

Cappuccetto rosso, verde, giallo, blu e bianco (Munari)

A sbagliare le storie (Rodari)

In bocca al lupo (F.Negrin Ed. Orecchio Acerbo)

I tre porcellini (Phillips)

I tre piccoli lupi e il maiale cattivo (Trivizas, Oxenbury)

Il gatto con gli stivali (C. Perrault)

La rapa gigante (A.Tolstoj)

Sono io il più forte (...il più bello; ...il più furbo; M.Ramos ed. Babalibri)

La principessa, il drago e il prode cavaliere (G. de Pennart Ed. Babalibri)

A passo di fiaba (canzoni e giochi)

IL CORPO IN MOVIMENTO

Coinvolge: tutti i bambini

Quest'attività nasce per offrire ai bambini la possibilità di sperimentare il **MOVIMENTO** intrecciato all'emozione e alla creatività personale: un movimento liberatorio che spazza via le tensioni.



I bambini verranno stimolati e coinvolti in diversi giochi e/o attività ludiche) che avranno lo scopo di avvicinarli alla conoscenza del proprio corpo, coinvolgendoli in modo giocoso e divertente.

La struttura dell'attività implica necessariamente la riorganizzazione degli spazi, per cui verranno utilizzati:
spazio interno sezione e salone;
spazio esterno giardino.

Gli obiettivi che ci si prefigge per questo tipo di attività sono i seguenti:

- ✦ Conoscersi, conoscere il proprio corpo.
- ✦ Favorire l'espressione di sé.
- ✦ Liberare le tensioni (rilassarsi).
- ✦ Acquisire fiducia nella propria spontaneità.
- ✦ Arricchimento delle percezioni in riferimento al proprio corpo, al tempo, allo spazio, agli altri.
- ✦ Acquisizione di abitudini, routine, regole.
- ✦ Sollecitazione di una progettazione immaginativa.
- ✦ Facilitare i rapporti con gli altri, la collaborazione e accettare il contatto fisico.
- ✦ Arricchimento degli schemi motori



BIBLIOTECA

Coinvolge: tutti i bambini



Nel corso degli anni abbiamo potuto arricchire i libri presenti nella biblioteca sia con il fondo delle feste di fine anno, sia con il progetto del Diritto allo Studio. Le insegnanti utilizzeranno i libri della biblioteca scolastica per avvicinare i bambini al mondo della lettura.

Nella scuola dell'infanzia il libro è vissuto come un gioco ed è fonte di soddisfazione e di piacere, permettendo al bambino un'esperienza positiva di conoscenza in grado di soddisfare la sua curiosità.



Il bambino quindi, leggendo insieme alle insegnanti, impara a conoscere il libro attraverso l'ascolto attivo e il gioco ancora prima di arrivare alla scuola primaria.

FINALITÀ GENERALI:

- 📖 Motivare i bambini all'amore del libro in età prescolare.
- 📖 Permettere al bambino di avventurarsi nel mondo delle parole, dell'immaginario e della fantasia.
- 📖 Educare al piacere all'ascolto e all'autonomia di pensiero.

OBIETTIVI SPECIFICI:

- ★ Promuovere modalità di approccio al piacere di vedere-ascoltare le storie contenute nei libri.
- ★ Educare i bambini attraverso l'esempio ad avere cura dei libri.
- ★ Sviluppare e incoraggiare l'abitudine alla lettura come svago.
- ★ Favorire una lettura di immagini e l'interpretazione del loro significato.
- ★ Arricchire il vocabolario linguistico-espressivo.

INGLESE

Coinvolge: tutti i bambini di 5 anni



La prospettiva educativa e didattica di questo modulo di insegnamento non è tesa al raggiungimento di una competenza linguistica vera e propria, ma è incentrata soprattutto sulle **abilità di ascolto, comprensione e appropriazione di significati**.

Il percorso propone situazioni linguistiche legate all'esperienza del bambino con implicazioni operative e di imitazione.

L'obiettivo principale è di fare dell'inglese un mezzo di comunicazione divertente in classe quindi si deve tener presente il breve periodo di concentrazione dei bambini, la necessità del periodo di silenzio e l'importanza di creare un ambiente stimolante.

La metodologia proposta è quella del English Communicative Method - metodo comunicativo - in quanto privilegia l'ascolto e l'espressione orale e facilita l'apprendimento naturale attraverso lo stimolo e il coinvolgimento dei cinque sensi. È un metodo estremamente flessibile e adattabile ai bambini di età prescolare.

Gli elementi fondamentali dell'apprendimento naturale sono la **musica**, i **giochi di gruppo** e il **disegno** per cui tutte le attività sono proposte in forma prettamente ludica.

Ci si avvale, inoltre, dell'uso di un Teddy Bear che, oltre a fare da tramite tra l'insegnante e il gruppo dei bambini, ha il ruolo di stimolare l'immaginazione e favorire l'apprendimento divertendo, immergendo i bambini in un'atmosfera giocosa.



FINALITÀ GENERALI

- 📌 Avvicinare il bambino, attraverso uno strumento linguistico diverso dalla lingua italiana, alla conoscenza di altre culture e di altri popoli.
- 📌 Permettere al bambino di familiarizzare con la lingua inglese, curando la funzione comunicativa.
- 📌 Aiutare il bambino a comunicare con gli altri mediante una lingua diversa dalla propria.
- 📌 Sviluppare le attività di ascolto
- 📌 Promuovere la cooperazione per sé e per gli altri.

OBIETTIVI SPECIFICI:

Ob. fonetico: ascoltare e ripetere vocaboli, colori, numeri, animali, frasi brevi, canzoni e filastrocche con pronuncia e intonazione corretta.

Ob. lessicale: memorizzare vocaboli, brevi frasi, canzoni e filastrocche.

Ob. comunicativo: rispondere e chiedere, eseguire e dare semplici comandi.

PAROLANDIA

Coinvolge: i bambini di 5 anni

Il laboratorio, che inizierà a Gennaio ed è rivolto ai bambini di **5 anni**, ha come obiettivo **l'affinamento della competenza fonologica**, requisito fondamentale per il futuro apprendimento della letto-scrittura intesa come capacità del bambino di **percepire e riconoscere i suoni che compongono le parole (Fonemi) ed essere in grado di utilizzarli**, imparando a distinguere il significato (l'oggetto reale indicato dalla parola) dal significante (la forma della parola).

Tale competenza meta-fonologica, che si sviluppa attorno ai cinque anni di età, può essere stimolata con l'esercizio attraverso **giochi fonologici** di difficoltà progressiva basata sul riconoscimento di rime, il completamento di parole, la ripetizione di parole-non parole, la segmentazione...

Ad introdurre tutto ciò sarà il personaggio mediatore "Parolina", una bambinaburattino abitante nel paese di Parolandia, che proporrà ad ogni incontro nuovi e divertenti giochi al gruppo o dando la parola singolarmente ad ogni bambino.

Alcuni esempi:

- 🔍 Il bastimento;
- 🔍 Naso lungo, dito corto;
- 🔍 L'extraterrestre;:
- 🔍 Parolina s'è presa paura;
- 🔍 Il gioco dell'eco.



Laboratorio logico-matematico

Coinvolge: i bambini di 5 anni

Il laboratorio inizierà a gennaio e sarà rivolto ai bambini di 5 anni .
Partiremo sempre dalla realtà che circonda il bambino, accompagnandolo all'ascolto dello spazio, della logica e dei numeri.

Pertanto le attività di logica e di matematica oltre ad essere sviluppate nel progetto svolto il pomeriggio faranno parte delle esperienze che i bambini svolgeranno quotidianamente (presenti-assenti; maschi-femmine,.....).

La modalità di insegnamento si fonda su principi didattici solidi come lo sperimentare, il "fare" in collaborazione e confronto con gli altri.

Il bambino sperimentando, imparerà quindi a :

- raggruppare in base ad un criterio dato;
- confrontare e valutare le quantità ;
- individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio;
- seguire correttamente un percorso nello spazio sulla base di indicazioni verbali (destra/sinistra, di fronte);
- ricercare soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana;
- usare simboli per rappresentare significati (inventati e condivisi).

NUOVE TECNOLOGIE E AMBIENTI INNOVATIVI

Coinvolge: bambini di 5 anni

Grazie al finanziamento ricevuto dalla Direzione Didattica di Zola Predosa col PON per gli ambienti innovativi, lo scorso anno scolastico è stato possibile acquistare materiale didattico (STEAM) e digitale (schermo interattivo e tavolo multimediale) dedicati ai bambini; ciò ci ha permesso di adeguare gli spazi della scuola con ambienti di apprendimento innovativi, per poter garantire lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali di bambini e bambine nei diversi campi di esperienza, come previsto dalle *Indicazioni nazionali per la scuola dell'Infanzia* e in coerenza con le *Linee pedagogiche per il sistema integrato zero-sei*.

I dispositivi digitali rappresentano una costante della vita dei bambini e la scuola non può ignorare tale realtà, ma è suo compito, attraverso l'utilizzo di tali strumentazioni e di materiali STEAM, individuare progetti e strategie che avvalorino sul piano pedagogico il mezzo informatico e sappiano accompagnare l'uso delle tecnologie ad adeguate forme di mediazione didattica .

A tal scopo la scuola struttura un progetto per i bambini dell'ultimo anno finalizzato a favorire un primo approccio alla multimedialità di tipo ludico-creativo, in cui l'esperienza di esplorazione e scoperta -tramite il gioco e la creatività- favorisca lo sviluppo e l'acquisizione di prime abilità nel pensiero critico e nel problem solving, nella collaborazione e nell'alfabetizzazione tecnologica.

Nello spazio dedicato -angolo della biblioteca della scuola- i bambini potranno utilizzare gli strumenti interattivi, collaborando con i compagni e gli insegnanti:

- utilizzando diversi linguaggi espressivi (disegno, pregrafismo, riproduzione di immagini)

- cimentandosi in giochi specifici per l'età (Memory, giochi matematici...).

E' prevista inoltre, in continuità con gli anni scorsi, l'attività di Robotica Bee-Bot. L'esperienza inizia con attività *unplugged* , mediante dapprima l'utilizzo del corpo nell'orientamento spaziale, per poi cimentarsi successivamente su carta ideando percorsi, per arrivare infine a utilizzare reticolati su cui muovere le Bee Bot, programmando gli spostamenti coi comandi (4 tasti freccia per passi avanti/indietro o rotazioni destra/sinistra).



.ATTIVITÀ ALTERNATIVA

Coinvolge: bambini che non partecipano a I.R.C.

I bambini che non partecipano all'attività di religione svolgeranno insieme all'insegnante di sezione nello spazio biblioteca lettura di libri, potenziamento linguistico, attività grafico/manipolative, drammatizzazione, attività motorie in salone.

I libri che verranno proposti saranno inerenti all'argomento della programmazione di plesso : *"LE FIABE SONO VERE"*.

Progetti condotti da personale esterno:

Anche per questo anno scolastico, verranno attivati progetti e percorsi che prevedono il coinvolgimento e la conduzione da parte di personale esperto esterno, **alcuni** dei quali **saranno proposti e indirizzati specificatamente alle varie fasce d'età**, per rispondere così ai bisogni educativi specifici in maniera differenziata, e **altri rivolti all'intero gruppo-sezione** per consolidare il senso di appartenenza alla classe.

Per i bambini di 3 anni : MOVIMENTO E ACCOGLIENZA

(attivato con i fondi del Diritto allo Studio)

Il progetto avrà come base l'empatia da attuarsi attraverso il movimento e l'ascolto attivo di se stessi e dell'altro, in quanto lo sperimentare, il toccare, il provare, l'osservare e il muoversi in relazione agli altri e allo spazio permette uno sguardo più diretto e approfondito su se stessi e sul proprio essere.

Conoscere il proprio corpo e i propri limiti permette di trovare "scorciatoie funzionali" al superamento creativo di questi confini, favorendo nel bambino la sua autostima. La narrazione e il movimento all'interno del gruppo saranno il mezzo attraverso il quale verranno trattati importanti temi come l'inclusione e il punto di vista dell'altro.

Per i bambini di 4 anni - LABORATORIO TEATRALE ED ESPRESSIVITA'

(offerto da Associazioni convenzionate con il Comune di Zola Predosa)

Il percorso teatrale prevede un avvicinamento al linguaggio espressivo

attraverso l'utilizzo di diverse tecniche quali il racconto, la narrazione, l'improvvisazione, l'espressività corporea, la coordinazione, l'uso della fantasia, il ruolo... che permetteranno ai bambini attraverso il movimento e l'uso della voce di esprimere le loro potenzialità intellettive, relazionali ed emotive portando l'ascolto alle sensazioni proprie e dell'altro.

Il percorso vede il teatro come uno strumento pedagogico di partecipazione attiva e si pone l'obiettivo di costruire competenze personali e sociali che sono alla base di ogni significativo percorso di educazione civica: nel teatro infatti verranno messi in pratica i principi di cooperazione, rispetto, ascolto e integrazione tra partecipanti.

Per i bambini di 5 anni - ARTE, PREGRAFISMO E INTEGRAZIONE

(attivato con i fondi del Diritto allo Studio)

Il percorso mira, attraverso l'esplorazione di varie tecniche artistiche, ad avviare i bambini a compiere gesti e pre-grafismi utili per l'apprendimento della scrittura attraverso un approccio artistico-esplorativo del segno grafico.

La sperimentazione di materiali e tecniche differenti porterà all'esplorazione dello spazio, del disegno, del segno, del campo visivo e al consolidamento della lateralizzazione, stimolando i bambini ad acquisire sempre più sicurezza nel proprio segno grafico, indirizzando il movimento e variandolo, perfezionando la coordinazione, la discriminazione visiva e l'organizzazione spaziale, il tutto mediato da momenti narrativi che faranno da sfondo all'intero percorso.²⁶

“TUTTO QUELLO CHE SO L’HO IMPARATO ALL’ASILO”

“La massima parte di ciò che veramente mi serve sapere su come vivere, cosa fare e in che modo comportarmi l’ho imparata all’asilo. La saggezza non si trova al vertice della montagna degli studi superiori, bensì nei castelli di sabbia del giardino d’infanzia. Queste sono le cose che ho appreso:

Dividere tutto con gli altri. Giocare correttamente. Non fare del male alla gente. Rimettere le cose a posto. Sistemare il proprio disordine. Non prendere ciò che non è mio. Dire che mi dispiace quando faccio male a qualcuno. Lavarmi le mani prima di andare a mangiare. Arrossire. I biscotti caldi e il latte freddo fanno bene. Condurre una vita equilibrata: imparare qualcosa, pensare un po’ e disegnare, dipingere, cantare, ballare, suonare e lavorare un tanto al giorno. Fare un riposino ogni pomeriggio. Nel mondo , badare al traffico, tenere per mano e stare vicino agli altri. Essere consapevole del meraviglioso. Ricordare il seme nel vaso: le radici scendono, la pianta sale e nessuno sa veramente come o perché, ma tutti noi siamo così. I pesci rossi, i criceti, i topolini bianchi e persino il seme nel suo recipiente: tutti muiono, e noi pure. Non dimenticare infine la prima parola che ho imparato, la più importante di tutte: **GUARDARE.....”**

Roberto Fulghum

TRAGUARDI DI COMPETENZA al termine del triennio

(estrapolati dal CURRICOLO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA DELLA D.D. DI ZOLA PREDOSA)

Tutti i traguardi prevedono 4 livelli di apprendimento (iniziale, base, intermedio e avanzato), suddivisi in ambiti di apprendimento (campi d'esperienza), attraverso i quali sviluppare le competenze chiave di riferimento.

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA):

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative
- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

COMPETENZA MULTILINGUISTICA (I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA):

- L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari
- Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati
- Interagisce nel gioco
- Comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine
- Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante
- Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA (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
- Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ...
- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

COMPETENZA DIGITALE (TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA):

- Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza le strumentazioni digitali, il materiale STEAM, giochi didattici, elaborazioni grafiche
- Utilizza la funzione touch; apre icone e file
- Riconosce forme di scrittura nei software didattici
- Utilizza la LIM e il tablet per visionare immagini, opere artistiche, documentari.

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE (IL SÉ' E L'ALTRO - TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA):

- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre
- Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città

- Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali ...) e le spiega
- Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti
- Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive
- Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...
- Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati
- Motiva le proprie scelte.

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (IL SÉ' E L'ALTRO - TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA):

- 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
- Pone domande 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
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

COMPETENZA IMPRENDITORIALE (TUTTI I CAMPI D'ESPERIENZA):

- Prende iniziative di gioco e di lavoro
- Collabora e partecipa alle attività collettive
- Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni
- Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza
- Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità
- Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI -IMMAGINI, SUONI, COLORI (IMMAGINI, SUONI, 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
- Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

*COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI
- IL CORPO E IL MOVIMENTO (IL CORPO E IL MOVIMENTO):*

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva
- Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento