



**CITTÀ DI REGGIO CALABRIA**

*Settore Istruzione- Sport- Politiche Giovanili- Partecipate  
Macro Area Istruzione*

## **PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA**

*Scuole dell'Infanzia Comunali di Reggio Calabria*

**A.S. 2023/2024**



***Seminate nei bambini buone idee, perchè se oggi  
non le comprendono, sapranno un giorno farle fiorire***

*Maria Montessori*

## PREMESSA

La Scuola dell'Infanzia, come stabiliscono le direttive del MIUR, è il primo segmento di istruzione obbligatoria, concorre all'educazione ed allo sviluppo affettivo, psicomotorio, cognitivo, morale, religioso e sociale dei bambini, promuovendone le potenzialità di relazione, di autonomia, creatività, apprendimento e mira ad assicurare un'effettiva uguaglianza delle opportunità educative.

In quest'ottica la programmazione educativa-didattica, si offre come progettazione di un percorso che riflette la volontà di accompagnare la crescita e lo sviluppo dei bambini e delle bambine, futuri cittadini e cittadine di un mondo in rapida e continua trasformazione. Dagli obiettivi descritti dalla Agenda 2030 si evince che: " entro il 2030 è fondamentale che tutti i discenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile attraverso, l'educazione a stili di vita sostenibili, al rispetto dei diritti umani, all'uguaglianza di genere, alla promozione ad una cultura di pace e di non violenza, ad una cittadinanza globale, alla valorizzazione delle diversità " presupposto di inclusione.

Tali obiettivi sono presenti nei " NUOVI SCENARI " dove si ribadisce quanto sottolineato nelle Indicazioni Nazionali con " l'educazione plurilingue e interculturali " e nelle DIRETTIVE EUROPEE che definiscono le competenze ed i traguardi di sviluppo verso cui protendere.

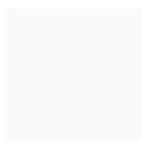
Secondo quanto visto sopra, la nostra programmazione vuole garantire un ambiente di apprendimento stimolante e adatto all'esigenze dei bambini in età prescolare, mettendo al centro il processo educativo di ogni singolo alunno con la sua identità, rendendolo protagonista della propria formazione. Sotto la sapiente "regia" dell'insegnante, i bambini imparano a riflettere sulle proprie esperienze, rappresentandole e riorganizzandole nei "CAMPI DI ESPERIENZE".

La progettualità che trova concretezza anche nei " PROGETTI MULTICAMPO CON SFONDO INTEGRATORE " dovrà essere flessibile, in continua valutazione ed adattata alle esigenze dei bambini.

Le attività proposte all'interno del percorso, dovranno essere coinvolgenti, divertenti, ed adatte ai piccoli dell'età prescolare. Anche l'ambiente opportunamente strutturato dovrà essere inclusivo per valorizzare le diversità di ciascuno, sicuro, accogliente per favorirne l'osservazione, l'esplorazione e fornire un supporto per nuove competenze.

Quanto sopra per il raggiungimento delle finalità, di maturazione dell'identità, di promozione dell'autonomia e sviluppo di competenze sociali, emotive, cognitive, motorie, creative, non soltanto per imparare ma " imparare ad imparare " con un atteggiamento aperto alla cittadinanza globale necessaria per formare cittadini attivi e responsabili.

.



## CAMPI DI ESPERIENZA

I cinque campi di esperienza sono gli organizzatori concettuali e di cultura, “spazi” e “luoghi” pedagogici di apprendimento, all’interno dei quali i docenti accolgono, valorizzano ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte delle bambine e dei bambini e creano occasioni di crescita, favorendo lo sviluppo delle quattro finalità della scuola dell’infanzia. Essi sono l’impianto culturale che sostiene e supporta l’esperienza dei bambini, nel rispetto della pluralità delle intelligenze e dei profili cognitivi di ognuno.

**IL SE' E L'ALTRO**  
**IL CORPO E IL MOVIMENTO**  
**IMMAGINI, SUONI, COLORI**  
**I DISCORSI E LE PAROLE**  
**LA CONOSCENZA DEL MONDO**

***IL SÈ E L'ALTRO*** è il campo di esperienza che, partendo dallo sviluppo del senso dell’identità personale del bambino, il quale comincia a dare un nome alle proprie emozioni e ad interagire con gli altri, approfondisce i temi dei diritti e doveri, del funzionamento della vita sociale e della cittadinanza.

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE  | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO  |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</li><li>• Sviluppa il senso dell’identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</li><li>• Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre.</li><li>• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</li><li>• Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, e le regole del vivere insieme.</li><li>• Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</li><li>• Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Accetta serenamente la separazione dalla famiglia.</li><li>• Controlla i propri sentimenti.</li><li>• Si orienta nei locali della scuola.</li><li>• Rispetta semplici regole della scuola.</li><li>• Partecipa a giochi di gruppo.</li><li>• Rispetta il proprio turno.</li><li>• Considera le relazioni familiari.</li><li>• Percepisce i propri sentimenti e li esprime.</li><li>• Conosce le tradizioni della comunità e della famiglia.</li><li>• Condivide il proprio vissuto personale.</li></ul> |

**IL CORPO E IL MOVIMENTO** è il campo di esperienza che stimola i bambini a conoscere il proprio corpo ed a prendersene cura, a metterlo alla prova, a comunicare attraverso di esso ed esprimersi con la mimica; in questo modo essi percepiscono la completezza del loro sé, consolidando autonomia e sicurezza emotiva.

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE   | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</li> <li>• Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.</li> <li>• Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</li> <li>• Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</li> <li>• Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipa a giochi motori.</li> <li>• Rispetta le regole e i compagni.</li> <li>• Utilizza correttamente il movimento del corpo.</li> <li>• Riconosce il proprio corpo e le sue parti.</li> <li>• Sperimenta schemi posturali.</li> <li>• Rappresenta il proprio corpo.</li> <li>• Coordina il movimento nello spazio e sul foglio.</li> <li>• Utilizza i sensi per esplorare il mondo.</li> <li>• Differenzia le percezioni e le nomina correttamente.</li> <li>• Impara le sequenze di azioni necessarie per avere cura di sé.</li> <li>• Comprende il significato delle regole igieniche di base.</li> <li>• Apprende principi di corretta alimentazione.</li> <li>• Adotta comportamenti corretti.</li> </ul> |

**IMMAGINI, SUONI, COLORI** è il campo di esperienza che stimola i bambini ad esprimere pensieri ed emozioni con immaginazione e creatività, portandoli a scoprire ed utilizzare i diversi linguaggi a loro disposizione: la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, ecc.; si sviluppa così nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

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

**I DISCORSI E LE PAROLE** è il campo di esperienza che guida i bambini nell'esplorazione della lingua parlata e scritta attraverso storie e racconti, dialoghi con adulti e compagni, giochi con le parole; essi imparano così a verbalizzare vissuti ed emozioni, ad arricchire e perfezionare il proprio lessico, ad approcciarsi a lingue diverse dalla propria e ad esplorare la lingua scritta.

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

**LA CONOSCENZA DEL MONDO** è il campo di esperienza che aiuta i bambini ad elaborare la prima organizzazione fisica del mondo esterno attraverso attività concrete che portano la loro attenzione sui diversi aspetti della realtà: l'ambiente con le sue caratteristiche e fenomeni, lo scorrere del tempo e la ciclicità delle stagioni, lo spazio, le forme geometriche, i numeri, ecc.

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE  | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO  |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.</li> <li>• Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana.</li> <li>• Riferisce correttamente eventi del passato; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</li> <li>• Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</li> <li>• Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.</li> <li>• Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altra quantità.</li> <li>• Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresenta gli eventi e li colloca nel tempo.</li> <li>• Riconosce l'alternanza del giorno e della notte.</li> <li>• Si orienta nella settimana.</li> <li>• Utilizza semplici simboli.</li> <li>• Confronta le dimensioni.</li> <li>• Classifica gli oggetti in base alla forma.</li> <li>• Riconosce le caratteristiche delle forme geometriche.</li> <li>• Usa le forme per svolgere giochi.</li> <li>• Riconosce i cambiamenti stagionali.</li> <li>• Osserva gli elementi naturali.</li> <li>• Organizza le informazioni con criteri logici.</li> <li>• Intuisce l'importanza del cibo per la vita.</li> <li>• Riconosce alimenti e origine.</li> </ul> |

## COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Le Competenze Chiave Europee per l'apprendimento permanente indicate dalla apposita Raccomandazione del Consiglio europeo del 22 maggio 2018 sono definite come una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti che si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti. Le otto competenze da tenere presenti come "orizzonte di riferimento" anche per i più piccoli sono le seguenti:

1. Competenza alfabetica funzionale.
2. Competenza multilingua.
3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.
4. Competenza digitale.
5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
6. Competenza in materia di cittadinanza.
7. Competenza imprenditoriale.
8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

*"Le competenze chiave sono considerate tutte di pari importanza; ognuna di esse contribuisce a una vita fruttuosa nella società".*

## AMBIENTE EDUCATIVO

L'ambiente riveste un'importanza centrale nell'educazione: deve essere ricco di stimoli e interessante. Gli spazi della scuola, per come vengono allestiti e poi vissuti nei laboratori, negli angoli, nei materiali, possono apparire interessanti oppure anonimi. Se l'ambiente è organizzato in modo adeguato, il bambino sarà stimolato a utilizzare i materiali secondo il proprio interesse, ad essere creativo, a sperimentare.

Lo spazio deve quindi: -riflettere una propria cultura dell'infanzia; -accogliere e creare relazioni; -documentare, raccontare e raccontarsi; -essere vestito ed abitato, pensato e ripensato, vissuto e condiviso; -costituire elemento essenziale del progetto educativo; -aprirsi ed estendersi al territorio.

Tutto ciò ha come obiettivo fondamentale lo "star bene" a scuola, come condizione imprescindibile per un proficuo e sereno apprendimento da parte di bambine e bambini.

## ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI

L'organizzazione dei tempi nella scuola dell'infanzia si sostanzia di scansioni temporali flessibili suddivise tra attività giornaliere di routine, che permettono al bambino di orientarsi nel tempo e nello spazio e di acquisire maggiore sicurezza; attività ludiche, che promuovono le relazioni e il rispetto per l'altro; attività didattiche che permettono l'esperienza e l'esplorazione di tematiche specifiche.

Il tempo scolastico inoltre è intenzionalmente organizzato per:

- Salvaguardare il benessere psico-fisico del bambino.
- Assegnare tempi adeguati alle esperienze educative.
- Alternare attività che richiedono attenzione e concentrazione logica con quelle basate maggiormente su esperienze senso percettive.

Nelle nostre scuole i tempi della giornata sono così suddivisi:

*Accoglienza:* si svolge nelle aule di riferimento ed, attraverso la mediazione dell'insegnante, diventa momento di rassicurazione ed emozione positiva.

*Gioco*: è la principale metodologia didattico-educativa, in quanto favorisce rapporti attivi e creativi sia a livello cognitivo che relazionale.

*Attività di routine*: costituiscono una serie di momenti che si ripresentano quotidianamente e che scandiscono il ritmo garantendo al bambino sicurezza e serenità.

*Merenda*: è consumata a metà mattinata da tutti i bambini.

*Attività di sezione omogenee o eterogenee*: permettono ai bambini di approfondire le competenze e le relazioni tipiche di ciascuna fascia di età; inoltre garantiscono uno scambio di relazioni anche con le figure di riferimento e una familiarità con gli spazi della scuola. La struttura per sezioni eterogenee facilita i processi di identificazione e consente di attuare progetti educativi mirati, attraverso la predisposizione coerente di spazi, ambienti e materiali.

*Pranzo*: è un momento di convivialità che assume una valenza didattica in quanto consente di acquisire e interiorizzare alcune regole del vivere comune e una corretta educazione alimentare.

*Attività pomeridiane*: permettono al bambino di socializzare ed esprimersi liberamente attraverso giochi liberi e di movimento, laboratori, canti, filastrocche, racconti.

## **METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE**

Per consentire ai bambini di conseguire i traguardi formativi previsti, è necessario che la scuola garantisca:

- clima sereno e accogliente
- contesto motivante
- apprendimento collaborativo
- inclusione.

In tale contesto il gioco farà da sfondo a tutte le attività in quanto strumento di apprendimento e relazione; particolare rilevanza verrà data anche all'esplorazione ed alla ricerca, attuando metodologie attive che rendano l'alunno protagonista del suo percorso di crescita. Alla base del nostro agire quotidiano ci sarà pertanto un'intenzionalità didattica mirata alla valorizzazione delle seguenti metodologie:

### ***METODO ATTIVO E LEARNIN BY DOING***

Il bambino è protagonista attivo del processo educativo, attraverso il fare e l'esperienza diretta nei laboratori, interiorizzando, pensando e avendone consapevolezza (learning by thinking) operando, pensando, riflettendo, discutendo con se stessi e con gli altri (cooperative learning) per sviluppare conoscenze e abilità cognitive, personali e sociali trasversali.

### ***ROLE PLAYNG***

Il bambino, immedesimandosi nel gioco di ruolo e sperimentando tecniche specifiche (drammatizzazioni, sketch, scenette, interviste, discussioni, ecc.) mette in gioco tutta la sua persona, a livello fisico ed emotivo, sviluppando l'autostima e la creatività.

### ***METODO EURISTICO PARTECIPATIVO***

Dal greco εὐρίσκω (eurisco) "trovare, scoprire", consiste nell'accompagnare e invitare il bambino a partecipare attivamente ai percorsi di scoperta e di ricerca-azione nel contesto del gruppo, accrescendo la sua autonomia, stimolando l'interesse, la curiosità e la collaborazione.

### ***CIRCLE TIME***

Consiste nel dialogare e discutere, seduti in cerchio, bambini e insegnante insieme, ascoltando, esprimendo opinioni ed emozioni, e discutendo per risolvere conflitti, sviluppare competenze linguistiche e relazionali e favorire la partecipazione e l'inclusione.

### *STORYTELLING*

È la narrazione, in cui i bambini si raccontano e raccontano contenuti e messaggi, personali o legati a un racconto o a un evento, in modo emotivamente coinvolgente per conoscere se stessi, per relazionarsi con gli altri e per comprendere la realtà, sviluppando competenze linguistiche e relazionali.

### *DIGITAL STORYTELLING*

È la narrazione realizzata con strumenti digitali; consiste nell'organizzare contenuti virtuali in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, dando così vita a racconti costruiti in vari formati digitali (video, audio, immagini, mappe, ecc.).

### *PEER EDUCATIONAL*

Il gruppo dei pari, nel *peer to peer* e nel *peer tutoring*, ha un ruolo fondamentale nell'apprendimento per sviluppare dinamiche, sperimentare attività, progettare e condividere, migliorando l'autostima, le competenze relazionali e comunicative, ma anche veicolando l'insegnamento delle *life skills*.

### *WRITING AND READING*

È la metodologia dello scrivere e del leggere, in cui i bambini, grazie a una pratica costante, con strumenti e routine definite, si avvicinano alla lettura e alla scrittura, acquisendo conoscenze e abilità linguistiche.

### *STEM-STEAM-STREAM*

È un paradigma educativo che nasce dall'acronimo riferito alle discipline della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica (STEM) a cui si è aggiunta l'arte (STEAM) e poi la lettura (STREAM); basato su applicazioni reali e autentiche, partendo dal metodo scientifico applicato alla vita quotidiana, consente ai bambini di mettere in campo creatività e capacità di problem solving per acquisire competenze trasversali.

### *OUTDOR TRAINING*

È una metodologia basata sull'apprendimento esperienziale, che si sviluppa prevalentemente in attività all'aria aperta, in cui i bambini vengono coinvolti su un piano fisico, cognitivo, emozionale e relazionale

### *DIDATTICA LABORATORIALE*

È una metodologia attiva con la quale i bambini, attraverso l'esperienza, imparano gradualmente a porsi delle domande sull'efficacia delle procedure messe in atto, attivano le loro risorse per raggiungere degli obiettivi comuni, imparano a confrontarsi ed a collaborare.

## **EDUCAZIONE CIVICA**

L'insegnamento dell'educazione civica, introdotto dalla legge 92 del 20 agosto 2019, ha come finalità principale la formazione di cittadini attivi e responsabili, partecipi della vita civica, culturale e sociale, rispettosi delle leggi e consapevoli dei propri diritti e doveri. Questo percorso formativo dovrà basarsi su tre cardini fondamentali:

- COSTITUZIONE (diritto nazionale e internazionale, legalità, solidarietà).
- SOSTENIBILITÀ (educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio).
- CITTADINANZA DIGITALE (uso consapevole della tecnologia).

La scuola dell'infanzia è chiamata a gettare le basi di questo percorso, promuovendo delle prime esperienze di cittadinanza che portino i bambini ad acquisire e fare propri concetti di relazione sociale basati sul rispetto di sé e degli altri, ma anche di tutte le forme di vita e del bene comune. Dialogo, reciprocità, rispetto, diversità, inclusione sono parole-chiave ricorrenti nella nostra progettazione, che, integrandosi al Curricolo di Educazione Civica allegato al PTOF, mira a far maturare nei bambini quelle competenze sociali e civiche che possano renderli protagonisti attivi della società futura.

## L'AGENDA 2030 PER LO SVILUPPO SOSTENIBILE

A scuola si impara a crescere in un clima di rispetto per le differenze, partecipazione alla vita comune, e valorizzazione del contributo di ognuno; ma tutto ciò deve continuare anche fuori. Per questo motivo l'azione educativo-didattica deve essere mirata a coltivare le varie forme in cui la cittadinanza attiva responsabile, insieme al pensiero sostenibile, possono manifestarsi e crescere; i percorsi di apprendimento devono essere tesi a rafforzare valori di rispetto, inclusione, cittadinanza attiva e consapevole, usando come riferimento gli obiettivi dell'agenda 2030 dell'ONU. Quest'ultima, sottoscritta da 193 Paesi tra cui l'Italia, costituisce un impegno a garantire un presente e un futuro migliore al nostro pianeta e alle persone che lo abitano, e si basa su cinque punti chiave:

- *Personae*: eliminare fame e povertà in tutte le forme, garantire dignità e uguaglianza.
- *Prosperità*: garantire vite prospere e piene in armonia con la natura.
- *Pace*: promuovere società pacifiche, giuste e inclusive.
- *Partnership*: implementare l'Agenda attraverso solide partnership.
- *Pianeta*: proteggere le risorse naturali e il clima del pianeta per le generazioni future.

Gli obiettivi dell'Agenda 2030 verranno promossi tramite un linguaggio semplice e adeguato ai più piccoli, facendo riferimento alla loro realtà prossima. La re-introduzione nel curriculum scolastico dell'Educazione Civica rappresenta un collegamento immediato e rispecchia le esigenze educativo-didattiche di una Scuola che guarda al futuro.

## L'EDUCAZIONE RELIGIOSA – I.R.C.

L'educazione religiosa è parte integrante della programmazione didattica; essa concorre al raggiungimento delle finalità educative della scuola dell'infanzia, valorizzando le esperienze personali ed ambientali, orientando i bambini a cogliere i segni della vita cristiana, ad intuire i significati, ad esprimere e comunicare le parole, i gesti, i simboli e i segni della loro esperienza religiosa. "Le attività in ordine all'insegnamento della religione cattolica, per coloro che se ne avvalgono, offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini". I traguardi relativi all'IRC verranno pertanto distribuiti nei vari campi di esperienza per favorire la maturazione personale del bambino nella sua globalità.

| TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE   | OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Il bambino scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù.</li><li>• Impara alcuni termini del linguaggio cristiano e sa raccontare i fatti appresi.</li><li>• Riconosce alcuni simboli delle feste cattoliche e della vita dei cristiani.</li><li>• Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitando con fiducia e speranza.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Ricorda i fatti principali della vita di Gesù.</li><li>• Ascolta e comprende i racconti evangelici.</li><li>• Riconosce il valore di alcuni episodi religiosi.</li><li>• Rispettare sé stessi e gli altri.</li><li>• Condividere momenti di festa a casa e a scuola.</li></ul> |

## INGLESE

L'approccio con una seconda lingua, in particolare della lingua inglese, in età prescolare, quando le connessioni neurologiche sono ancora in formazione, favorisce lo sviluppo generale del bambino, il suo potenziale affettivo, sociale e cognitivo, abituandolo al pensiero flessibile. Nella scuola dell'infanzia i bambini sperimentano la lingua straniera attraverso una didattica comunicativa e ludica che privilegia l'apprendimento attraverso il gioco, il fare, il coinvolgimento emotivo e la scoperta.

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

## DOCUMENTAZIONE

L'attività di documentazione consente di rendere visibile l'itinerario educativo che si compie nella scuola, sia ai soggetti coinvolti che agli interlocutori esterni. Lasciare tracce, costruire una memoria dei percorsi di formazione, consente di dar loro valore ma anche di effettuare una riflessione su ciò che è stato fatto e delineare prospettive future. Fotografie, brevi video, narrazioni, elaborati dei bambini verranno utilizzati per creare documentazioni *in itinere*, che contribuiranno alla progressiva definizione del percorso progettuale, e documentazioni assemblate *ex post*, che permetteranno di tirare le fila di quanto realizzato.

## VALUTAZIONE

La valutazione nella scuola dell'infanzia assume una funzione di carattere formativo, che "riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata ad esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità" (*Indicazioni Nazionali del 2012*).

La pratica della valutazione parte sempre da un'attenta osservazione dell'insegnante, che deve essere volta a rilevare tanto le difficoltà quanto i talenti emergenti e le attitudini di ogni singolo bambino, i diversi stili cognitivi sui quali agire con strategie personalizzate.

Analogamente, l'istituzione scolastica attiva pratiche di autovalutazione finalizzate al miglioramento continuo della qualità educativa.

## PROGETTI MULTICAMPO A SFONDO INTEGRATORE

I progetti consentono di proporre situazioni-esperienze senza scansioni temporali definite, dando vita a percorsi aperti, dinamici e multicampo in cui i bambini sono messi al centro dell'azione educativa; essi prevedono sia la sperimentazione individuale sia l'adesione alle attività per piccoli gruppi. Nella progettazione sono incluse tutte le esperienze che consentono ai bambini di maturare l'identità, l'autonomia e le competenze in base ai diversi livelli di partenza individuali.

# *"Come un pittore"*

## **Viaggio attraverso le storie dell'arte**



L'incontro dei bambini con il mondo dell'arte , è occasione per guardare con occhi diversi l'ambiente che li circonda . Il progetto nasce dal desiderio di educare sin da piccoli alla " lettura " dell' arte , effettuando un percorso che porti all'arricchimento e alla crescita individuale e collettiva, traendo emozioni dalle opere e dalla vita degli artisti .

Partendo infatti dall'osservazione di alcune opere , costruiamo un percorso di scoperta fatto di composizione e scomposizione dell'opera stessa , nell'ottica di un'immersione totale artistica che diviene fonte di conoscenza , di stimolo e di creatività .

Con l'espressione grafica, una delle prime forme di comunicazione alla scuola dell'infanzia , i bambini manifestano i propri sentimenti , conflitti, emozioni .

Giocando e pasticciando con i colori , il piccolo trova un canale per mostrare la propria identità . Fine ultimo del progetto , favorire nei bambini la capacità di vedere oltre il convenzionale , sviluppando un pensiero attivo e gradatamente sempre più divergente . L'arte che ha un impatto positivo sullo sviluppo cognitivo ed emozionale, aiuta a sviluppare le competenze relazionali ( soft skills ) nel rispetto delle diversità di ciascuno , diviene strumento di inclusione .

### **TEMPI**

Il progetto si svolgerà per la durata dell'intero anno scolastico 2023/2024

### **DESTINATARI**

I bambini della sezione mista anni ( 3 – 4 – 5 ) della scuola dell'infanzia .

### **SOGGETTI COINVOLTI**

Tutto il personale docente , il personale ausiliario , le assistenti educative ove presenti e tutta la comunità educante.

### **CAMPI D'ESPERIENZA COINVOLTI**

1. Immagini , suoni, colori
2. Il sé e l'altro

3. I discorsi e le parole
4. La conoscenza del mondo
5. Il corpo ed il movimento .

### **COMPETENZE EUROPEE**

- Consapevolezza di espressione culturale
- Comunicazione nella madre lingua
- Competenza sociale
- Competenza matematica di base e digitale
- Imparare ad imparare

### **FINALITA'**

La scuola dell'infanzia che ha come fine ultimo la formazione integrale del bambino , attraverso il " viaggio nell'arte " , vuole sviluppare il senso di identità , personale e sociale rafforzando le abilità espressive . Il bambino esprimendo se stesso consolida la fiducia nelle proprie capacità e nell'ottica dell'inclusione , impara ad interagire con la diversità .

Inoltre si educa al bello e all'estetica .

### **OBIETTIVI**

- Conoscere i colori distinguendo tra primari e secondari
- Imparare ad utilizzare diverse tecniche pittoriche
- Saper osservare ed analizzare le opere d'arte di artisti famosi raccontando le emozioni che sorgono in noi
- Interagire con gli altri in un lavoro di gruppo
- Sviluppare la creatività .

### **METODOLOGIA**

- Storytelling
- Attività di laboratorio
- Cooperative learning
- Circle time / brainstorming
- Apprendimento outdoor per osservare i cambiamenti naturali

- Steam .

### **ATTIVITA'**

- Attività grafiche di disegno e pittura
- Attività ludiche con gioco e di gruppo
- Giochi con i colori
- Racconti , filastrocche , canzoncine , poesie
- Sperimentazione di tecniche artistiche
- Uso di tecniche di didattica laboratoriale : collage , stamping , frottage , ritaglio, spugnatura , cartellonistica

### **VERIFICA E VALUTAZIONE**

L'osservazione occasionale e sistematica iniziale , in itinere e finale , è lo strumento fondamentale per valutare i progressi del bambino e verificare l'adeguamento della proposta formativa . Attraverso l'elaborato singolo e collettivo , sarà possibile monitorare le potenzialità ed i punti di forza contemporaneamente ai bisogni ed alle difficoltà di ciascuno alunno .Nel rispetto delle diversità si valuterà il significato dell'esperienza scolastica nella sua globalità .

# NUMERI IN GIOCO



## PRESENTAZIONE:

Tutto quel che abbiamo intorno ha un nome, può essere contato, classificato, organizzato, combinato, smontato, montato e rimontato. Viene da sé, dalla quotidianità e dal consueto parlare, l'organizzazione temporale. Eppure all'inizio, specie per bambini molto piccoli, ieri, oggi e domani sono spesso un tutto indistinto e la progressione dei numeri non ha uno stretto legame, una correlazione tra quantità, nome e numero. C'è chi perde il sette, chi salta direttamente al cento con l'orgoglio dato dalla conquista di un numero che suona da subito come importante, come un traguardo, il tutto in mezzo ai numeri "significativi": la propria età, il numero di parti del corpo: due occhi, un naso, una bocca, due orecchie, una testa, cinque dita, sino a giungere alle prime sottrazioni: "...ho perduto un dentino". Questo progetto è rivolto ai bambini di quattro e cinque anni della nostra Scuola dell'Infanzia e si articolerà nell'itinerario linguistico e in quello logico – matematico. L'itinerario d'esplorazione nasce dal desiderio di accompagnare proprio i bambini di 5 anni, nel primo apprendimento linguistico riferito in particolare alla scrittura e alla lettura, tenendo conto sia del processo cognitivo legato alle abilità e ai concetti (i prerequisiti), sia di quello di costruzione individuale (le ipotesi di lettoscrittura), in un percorso ludico-operativo in cui ciascun bambino svolge un ruolo attivo, di scoperta, costruzione e invenzione, fondamentale per favorire il raggiungimento di un buon livello di consapevolezza linguistica e scritta. L'itinerario linguistico prevede una serie di attività:

1. Differenziare la lingua scritta dalle immagini:
2. Riconoscere la lingua scritta nell'ambiente.
3. Giocare con i suoni della lingua orale (iniziali e finali delle parole).
4. Associare i suoni della lingua orale ai segni scritti.

L'itinerario logico-matematico guiderà i bambini nel campo dell'intelligenza numerica, intesa come capacità di "intelligere", (<< leggere dentro >>) cioè di concepire pensieri, elaborare concetti e formulare giudizi, cogliendo l'essenzialità che è all'interno delle cose e dei fatti. Un percorso in cui ciascun bambino svolge un ruolo attivo, di scoperta, costruzione e invenzione.

L'approccio alla scoperta dei numeri prevede una serie di attività:

1. Attività e giochi di classificazione e di quantificazione.
2. Attività di osservazione, ricerca, rappresentazione e costruzione creativa dei numeri.
3. Gioco con gli insiemi, con le quantità e con i numeri.

## TEMPI:

Da Novembre a Maggio

**DESTINATARI:**

4 e 5 anni

**SOGGETTI COINVOLTI**

Insegnanti di sezione e alunni di 4/5 anni

**CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI:**

La conoscenza del mondo

Il sé e l'altro

**COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE**

Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia

Competenze sociali e civiche

Imparare ad imparare

**FINALITA'**

Questa unità didattica viene sviluppata per soddisfare l'istintivo interesse che molti bambini hanno in questa fascia di età nei confronti dei numeri, immergendoli così in questo mondo con l'utilizzo di una metodologia ludica e basata sull'esperienza diretta.

**OBIETTIVI**

- Riconoscere e distinguere i numeri
- Imparare a confrontare le quantità
- Stabilire relazione tra numero e quantità
- Sperimentare "operazioni" logico/matematiche ( problem solving )
- Interagire nel gruppo

**METODOLOGIA:**

Le principali metodologie alle quali si farà ricorso durante l'unità saranno principalmente:

- 1) Laboratoriale, in grado di permettere ai bambini di avvicinarsi al mondo logico- matematico attraverso esperienze dirette in piccolo gruppo
- 2) Ludica, la metodologia privilegiata nella scuola dell'infanzia, in quanto capace di veicolare gli apprendimenti attraverso un clima positivo e disteso
- 3) Dialogico/discorsiva, sarà il metodo che emergerà momenti di confronto e dialogo più o meno guidato dall'insegnante

**ATTIVITA':**

### "Un mondo di numeri"

Attività con i bambini disposti in cerchio a partire da una domanda stimolo: "Cosa sono i numeri e a cosa servono?". Registrazione delle risposte ed elaborazione di un cartellone di sintesi

### "Caccia ai numeri"

Uscita didattica nel quartiere: i bambini indicano i numeri che scorgono ( sulle case, sulle targhe delle automobili, sui cartelli stradali, sugli scaffali del supermercato...) all'insegnante che provvede a fotografarli.

Rientrati in sezione, conversazione relativa a quanto osservato e realizzazione di un cartellone illustrativo

### "Numeri ... in rima"

Divisi in piccoli gruppi, filastrocche sui numeri da memorizzare per favorire l'interiorizzazione della sequenza numerica (contare per contare): ogni gruppo procede alla memorizzazione della filastrocca assegnata e la recita di fronte ai compagni degli altri gruppi.

Giochi con la palla, divisi in piccoli gruppi: i bambini in cerchio passano la palla al compagno pronunciando i numeri fino a 10.

### "Numeri da costruire"

Proposizione di storie matematiche dramatizzate con protagonisti i numeri: ascolto e rappresentazione grafica dei numeri immaginati dai bambini. Rappresentazione dei simboli numerici utilizzando diverse modalità: - utilizzando il corpo - utilizzando materiale da modellare di diverso tipo

Utilizzo dei numeri tattili (di ispirazione montessoriana) costruiti dall'insegnante con carta vetrata su un supporto di cartone: esecuzione con il dito del percorso grafico del simbolo numerico per l'avvio ad una corretta scrittura del numero.

### "Numeri da... contare, numeri da abbinare"

Predisposizione di materiale di vario tipo presente in sezione.

Classificazione del materiale da parte dei bambini e formazione di insiemi utilizzando cerchi dell'attività motoria.

Confronto tra insiemi di diverso tipo in base alla numerosità.

Divisi in piccoli gruppi, attività di conteggio di raccolte di oggetti di diverso tipo, in un primo momento fino alla quantità 5, gradualmente fino a 10 (pasta, tappi, costruzioni, giochi, colori...) ed abbinamento del cartellino numerico corrispondente. Creazione delle "scatole dei numeri": predisposizione di scatole numeriche trasparenti con cartellino numerico al cui interno i bambini devono inserire il corrispondente

### "Numeri da indovinare"

Attività ludiche di lettura intuitiva delle quantità ( raggruppate in gruppi di cinque) : utilizzando gettoni colorati linea del 10 mani

### "Numeri per giocare"

Attività ludiche finalizzate a potenziare abilità nel riconoscimento dei simboli numerici e nell' abbinamento simbolo-quantità:

"Gioco del fazzoletto con pettorine numeriche" ;

"Oggi telefoniamo a..." (componendo il numero di telefono in base ad indicazioni numeriche fornite verbalmente dall'insegnante);

"Pesca i pesciolini" (pescando il numero dei pesciolini indicati dal simbolo numerico) ;

"Il gioco del mercato" (mettendo nel cestino il numero degli oggetti indicati nella lista della spesa).

Itinerario d' esplorazione: Tanti...quanti...

- Contiamoci nel gruppo d' intersezione: verrà predisposto un cartellone dove ciascun bambino attaccherà il proprio ritratto poi conteremo quanti maschi ci sono e quante femmine, cercando di distinguere qual è l'insieme con più elementi.
- Insiemi equipotenti: utilizzando cerchi e palline e altro materiale della palestra cercheremo di creare insieme equipotenti, ossia di uguale quantità
- Appartenenza all'insieme: con i cerchi e materiale psicomotorio creiamo degli insiemi con elementi uguali e alcuni con nessun elemento in relazione , aiutiamo i bambini a parlare di appartenenza o non, all'insieme
- Numero e quantità: giochi su quantità e individuare il numero corrispondente; conoscere i numeri da 0 al 5 ed associare il numero alle quantità; conoscere i numeri da 6 a 10 ed associare il numero alla quantità
- Linea dei numeri, realizzare con i bambini la linea dei numeri da 0 a 10

### **VERIFICA E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE**

- Compito di realtà, scheda di autovalutazione
- Osservazione

In itinere molteplici saranno i momenti valutativi guidati dall' osservazione dell'insegnante e dalla conversazione di gruppo o individuale con i bambini. Alla fine del progetto, attraverso la revisione dei prodotti realizzati dai bambini, l'insegnante valuterà la sua azione educativa, rifletterà

sull'adeguatezza delle attività proposte, per apportare eventuali aggiustamenti, al fine di migliorare il suo lavoro con i bambini e realizzare al meglio il progetto in corso.

## IO MANGIO A COLORI



Lo scopo di questo progetto è far conoscere ai bambini l'importanza del cibo, facendogli conoscere gli alimenti in base ai principi nutritivi. Verranno distinti in: pasta, pane e altri cereali (carboidrati) – carne, pesce, legumi, formaggi, uova (proteine) – frutta e verdura (vitamine) – dolci, burro e olio (grassi).

Sottolineeremo l'importanza di mangiare a colori, invitandoli ad assaggiare tanti cibi buoni e soprattutto molto importanti per la nostra salute, come la frutta e la verdura che sono super colorati.

**PERIODO E DURATA:** tutto l'anno scolastico 2023/2024.

**DESTINATARI:** tutti gli alunni della sezione.

**SOGGETTI COINVOLTI:** docenti, personale ausiliario, assistenti educative e alunni della sezione.

**CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI:** il corpo e il movimento, il sé e l'altro, i discorsi e le parole.

**COMPETENZE EUROPEE:** la comunicazione nelle lingue straniere prevede le principali abilità richieste nella madrelingua, imparare i nomi dei cibi in inglese.

**FINALITA':** avere cura del proprio corpo; rafforzare la fiducia in sé stessi; capire l'importanza di un'alimentazione sana per una corretta crescita e imparare i vari componenti dei cibi; comprendere l'importanza di non sprecare il cibo. Conoscere lo schema corporeo attraverso giochi e attività.

**OBIETTIVI:** ascoltare una storia e rielaborare su domande stimolo; collaborare alla realizzazione del cartellone sulla storia; riconoscere i cibi che fanno parte della propria alimentazione; riconoscere i colori della salute attraverso cartelloni e giochi; conoscere le principali pratiche igieniche prima e dopo i pasti; eseguire un compito di realtà inerente allo spreco alimentare; consolidare lo schema corporeo e conoscere il viaggio del cibo.

**METODOLOGIA:** gioco spontaneo e strutturato; metodo deduttivo; metodo scientifico; circle time; lavoro di gruppo; drammatizzazione.

**ATTIVITA':** laboratorio, i colori della salute, i principi nutritivi e la piramide alimentare, la storia della mia crescita, i pasti della giornata, il mio corpo: fuori e dentro, l'igiene ci protegge.

**MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE:** griglie iniziali, intermedie e finali, schede; valutazione finale.

# Piccoli artisti

*Colori. emozioni e fantasia*



Nella Scuola dell'Infanzia, fare arte significa donare molteplici opportunità di crescita ai bambini, i quali possono esprimere la loro identità ed il loro sentire utilizzando mezzi immediati come lo scarabocchio, il disegno, la pittura, la scultura.

Arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale nell'evoluzione infantile; infatti, ripercorrendo la storia del pensiero filosofico e pedagogico, emerge un sottile *fil rouge* che collega la pratica di attività artistiche alle abilità comunicative e allo sviluppo cognitivo-emotivo.

Questo percorso vuole ampliare e potenziare le competenze dei bambini da più punti di vista, partendo dalla scoperta dei colori fino ad arrivare allo sviluppo della fantasia e della capacità creativa, in un contesto ricco di stimoli ludici ed artistici che consentano di divertirsi insieme e imparare nella massima libertà espressiva.

I piccoli inoltre, utilizzando i colori in modo creativo, scoprendo nuovi materiali, sperimentando nuove tecniche manipolative e pittoriche, potranno trovare un personalissimo modo di esprimere il proprio mondo interiore, facendo così emergere emozioni, pensieri e paure a volte difficili da esprimere verbalmente.

Il progetto vuole essere funzionale anche al percorso di quei bambini che, in base ad un proprio disagio o disturbo, fanno fatica a sostenere lavori che richiedano lunghi tempi di concentrazione, in quanto le attività proposte consentono di impiegare il tempo in modo più leggero, creativo e motivante.

TEMPI: da ottobre a giugno

DESTINATARI: bambini di 3, 4 e 5 anni.

SOGGETTI COINVOLTI: tutte le insegnanti, il personale ausiliario, le assistenti educative ove presenti.

## CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

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

## COMPETENZE EUROPEE PREVALENTI

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

## FINALITÀ

- Sviluppare il pensiero creativo.
- Favorire la socializzazione attraverso la sperimentazione collaborativa.
- Condividere esperienze ludico-creative.
- Sviluppare il senso di identità personale.
- Esprimere se stessi rafforzando la fiducia nelle proprie capacità espressive.
- Promuovere processi inclusivi in cui tutti trovino il loro modo di esprimersi.
- Educare al bello ed all'arte.

## OBIETTIVI

- Cimentarsi con differenti linguaggi.
- Sviluppare la capacità di osservazione.
- Sviluppare la creatività.
- Sviluppare la capacità collaborativa.
- Sviluppare il pensiero divergente.
- Conoscere i colori, discriminando tra primari e secondari.
- Esplorare ed utilizzare in modo creativo diversi materiali.
- Conoscere e utilizzare diverse tecniche pittoriche.
- Ascoltare e comprendere brevi narrazioni.
- Comprendere le sequenze di una breve storia.
- Rappresentare graficamente narrazioni.
- Comprendere e accettare le diversità.
- Imparare a includere tutti.
- Imparare a collaborare per un obiettivo comune.

## METODOLOGIA

- Didattica laboratoriale.
- Cooperative learning.
- Storytelling.
- Circle time.
- STEAM.

## ATTIVITÀ

- Attività grafiche, pittoriche e manipolative.
- Giochi di riconoscimento e denominazione dei colori primari e secondari.
- Attività di pittura con i colori primari, secondari, neutri e con le tonalità.
- Attività di pittura con l'ausilio della musica.

- Conversazioni in *circle time*.
- Racconti, filastrocche, canzoncine.
- Sperimentazione di tecniche artistiche.
- Costruzione individuale di libri.
- Lavoretti.
- Creazione di scenografie e decorazioni.
- Stamping, ritaglio, frottage, collage.

#### VERIFICA E VALUTAZIONE

Verranno osservate le dinamiche di classe analizzando il coinvolgimento dei bambini nelle attività e nei confronti verbali, per valutare in itinere l'efficacia del percorso proposto e degli strumenti usati. Saranno in particolare registrati i progressi relativi a:

- piano espressivo-grafico;
- organizzazione spaziale, tratto, forme e percezione/cura dei particolari;
- uso del colore;
- verbalizzazione.

Il progetto comprende una serie di attività che richiedono la realizzazione di elaborati personali come documentazione atta a valutare il percorso svolto e ad illustrarlo alle famiglie.

## Progetto di Ed. Civica

### "A SPASSO PER LA CITTÀ"

Obiettivo agenda 2030: "educare alla cittadinanza e allo sviluppo sostenibile".



Questo progetto intende avvicinare i bambini, attraverso un viaggio, alla scoperta del patrimonio storico, culturale, artistico e ambientale del territorio. L'idea nasce dall'iniziativa promossa dall'Assessorato alla Cultura e Turismo del Comune di Reggio Calabria che rientra nella programmazione POR FESR/ FSE per la rivitalizzazione delle aree architettoniche urbane presenti sul territorio cittadino. Il progetto Region Blow up prevede, l'ideazione e la realizzazione di itinerari turistico-culturali innovativi ed interattivi capaci di coinvolgere i cittadini, i turisti e gli appassionati immergendoli direttamente all'interno del contesto culturale del patrimonio Reggino.

Il personaggio che guiderà i bambini alla scoperta della città sarà "Il trenino Thomas". Con la sua locomotiva tratterà un percorso fatto di: immagini, video, racconti e musiche.

L'attenzione del progetto sarà rivolta: ai beni culturali più importanti della città che suscitano molta curiosità e interesse nei bambini (es. Il Castello Aragonese, il Museo, il Teatro Cilea e il Duomo);

ed al rispetto ambientale di tale patrimonio per uno sviluppo sostenibile.

#### **TEMPI**

Si prevede un periodo di attuazione che va da Ottobre a Maggio.

#### **DESTINATARI**

Tutti i bambini della sezione di 3 ,4 e 5 anni .

#### **SOGGETTI COINVOLTI**

I bambini, le insegnanti, il personale ausiliario e le assistenti educative .

### **CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI**

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

### **COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA**

- Competenze in materia di cittadinanza;
- competenza alfabetica funzionale.
- Competenza sociale, personale imparare ad imparare.
- Competenza digitale.

### **FINALITÀ**

- Favorire la conoscenza del proprio ambiente di vita.
- Promuovere la conoscenza del territorio dal punto di vista naturalistico e culturale.
- Assumere comportamenti corretti per il rispetto dell'ambiente.

### **OBIETTIVI**

- Sviluppare la capacità di osservazione ed esplorazione dell'ambiente.
- Conoscere le origini della città e avvicinarsi alla conoscenza e l'ambiente sociale, le sue caratteristiche e tradizioni.
- Riconoscere, rispettare e condividere semplici regole di convivenza.
- Esercitare le potenzialità sensoriali, relazionali ed espressive per conoscere ed esplorare l'ambiente;
- produrre messaggi iconici con differenti tecniche grafico- pittoriche.
- Assumere atteggiamenti di rispetto verso tutte le componenti dell'ambiente.
- Impegnarsi per la sua salvaguardia.
- Comprendere le possibilità d'uso del linguaggio visivo, descrivendo sensazioni, emozioni suscitate da figure, forme, colori e immagini.

### **METODOLOGIE**

- Story telling.
- Circle time.
- Role playing.
- Cooperative learning.
- Peer education.
- Didattica laboratoriale.
- Out door.

### **ATTIVITÀ**

Realizzazione di: disegni, cartelloni, fotografie.

I bambini conosceranno la propria città ed impareranno a rispettarla attraverso: il gioco, la musica, le filastrocche, le poesie, i racconti, alcuni video e la realizzazione di elaborati pittorici che rappresenteranno i luoghi idealmente o realmente visitati e il personaggio che li ha accompagnati in questa avventura.

Uscite didattiche per favorire l'esplorazione e l'osservazione diretta dei monumenti proposti e dell'ambiente che ci circonda.

### **VERIFICA E VALUTAZIONE**

Le verifiche e le valutazioni concernenti l'attività proposta per l'acquisizione di contenuti di abilità da parte degli alunni, saranno effettuate in itinere da ogni insegnante coinvolto. Saranno privilegiate: l'osservazione e l'ascolto.

Si valuteranno, altresì, l'interesse e il coinvolgimento emotivo dimostrato dal bambino.