



CITTA' DI REGGIO CALABRIA

Settore istruzione - Sport – Politiche Giovanili – Partecipate

Macro Area Istruzione

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

Scuole dell'Infanzia Comunali di Reggio Calabria

A.S. 2025/2026



PREMESSA

"La Scuola dell'Infanzia è una scuola del fare, del sentire, del pensare, dell'agire relazionale, dell'esprimere, del comunicare, del gustare il bello e dello scoprire un senso alla propria vita".(Cit)

La scuola dell'infanzia rappresenta la prima articolazione del sistema educativo nazionale di istruzione e formazione, è la scuola di ogni bambina e di ogni bambino in quanto persona umana e si pone come principali finalità la maturazione dell'identità personale, la progressiva conquista dell'autonomia (in termini di autodirezione e autoregolazione, iniziativa personale, cura di sé), lo sviluppo di competenze personali, una crescita armonica ed equilibrata, il benessere psicofisico, la costruzione di relazioni sociali positive la collaborazione con gli altri per il raggiungimento di un obiettivo comune (anche nella prospettiva dell'Educazione Civica), lo sviluppo di abilità comunicative, linguistiche ed espressive, l'avvio al pensiero riflessivo. Costituisce inoltre, un ambiente educativo rispettoso delle modalità di apprendimento, della natura e dei ritmi di sviluppo di ciascuno e di tutti nell'ottica dell'inclusività.

I piccoli alunni sono guidati a conoscere ed a manifestare le loro potenzialità, ad esplorare ed a scoprire in maniera intenzionale ed organizzata, le diverse dimensioni delle loro realtà di vita, a interagire in maniera costruttiva con i propri pari e con gli adulti, ad apprendere e ad elaborare significati, a riflettere e ad interpretare le proprie esperienze personali secondo una progettualità pedagogica condivisa con le famiglie e con le formazioni sociali del territorio. La scuola dell'infanzia, si trova oggi ad operare in una società complessa e in forte cambiamento, chiamata a fronteggiare sfide come quelle della nuova modalità di essere genitori, della sostenibilità, della lotta alle disuguaglianze e alle nuove povertà, dell'inclusione, dell'interculturalità e del plurilinguismo, della diffusione dei nuovi media, della cultura digitale e dell'intelligenza artificiale, di un mercato del lavoro sempre più mutevole. Per questo motivo, non può esimersi dal riconoscere la centralità di ogni bambino nel suo peculiare bisogno formativo.

CAMPI DI ESPERIENZA

Nelle nuove Indicazioni Nazionali del 2025 per la scuola dell'infanzia ed il primo ciclo d'istruzione, vengono mantenuti i campi di esperienza come indicatori degli "ambiti del fare dell'agire del bambino e della bambina" e i "settori specifici e individuabili di competenza" e vengono declinati come: "Il sé e l'altro, il corpo il movimento, immagini suoni colori, i discorsi e le parole, la conoscenza del mondo".

Sono i luoghi, gli ambienti pedagogicamente organizzati, sono "ponti" che prendono il bambino per mano e gli consentono di: descrivere, rappresentare, riorganizzare con criteri diversi le esperienze nelle quali è coinvolto. Questa affermazione può essere assunta come una descrizione sintetica ma efficace del concetto che sta alla base di tutti i campi d'esperienza.

IL SE E L'ALTRO	per imparare a costruire la propria identità personale nelle sue molteplici dimensioni e a riconoscere l'altro nelle sue differenze, che lo rendono unico
IL CORPO E IL MOVIMENTO	per apprendere a stare bene con il proprio corpo, inteso come unità integrata alle altre dimensioni della persona umana e canale per entrare in interazione e in relazione con gli altri da sé
IMMAGINI , SUONI COLORI	per imparare a riconoscere le qualità tattili, sensoriali formali di oggetti e materiali, anche di uso comune apprezzandone la fruizione artistica, espressiva, creativa e il valore estetico.
I DISCORSI E LE PAROLE	per apprendere ad ascoltare, comunicare, farsi capire e saper dialogare, relazionarsi e confrontarsi con gli altri (bambini e adulti), negoziare, collaborare nell'esecuzione di un compito, riconoscere e ricomporre piccoli conflitti.
LA CONOSCENZA DEL MONDO	per imparare a esplorare e rappresentare il mondo, a riflettere e a socializzare le proprie esperienze attraverso la narrazione e l'utilizzo di molteplici linguaggi (corporei, espressivi, verbali, matematico-scientifici, visuali, grafico-pittorici, plastici, musicali, coreutici, tecnologici), a osservare il mondo naturale e sociale ponendosi interrogativi, formulando ipotesi, suggerendo risposte e risolvendo problemi.

COMPETENZE ATTESE E OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CAMPO D'ESPERIENZA	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI
IL SE' E L'ALTRO	• Sviluppare una prima forma di identità personale, autostima senso morale. • Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni. • Utilizzare le prime generalizzazioni di passato, presente e futuro per comprendere i cambiamenti e le continuità storiche, sviluppando autonomia e sicurezza negli spazi familiari e nelle dinamiche sociali. • Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità. • Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune. • Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, sviluppando una prima, germinale consapevolezza dei valori costituzionali e riconoscendo le diverse appartenenze e tradizioni culturali, politiche e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	• Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo • Ricercare le prime risposte, anche fantasiose e immaginari e ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali. • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. • Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. • Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. • Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- | | | |
|--------------------------------------|--|---|
| <h2>IL CORPO E
IL MOVIMENTO</h2> | <ul style="list-style-type: none"> • Maturare una prima padronanza della propria corporeità nella consapevolezza delle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche. • Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psicomotorie e coreutiche, individuali o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile. • Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente. • Saper assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri. • Sviluppare un corretto e completo schema corporeo • Riconoscere i segnali ed i ritmi di funzionamento del proprio corpo, le differenze sessuali e sviluppo. | <ul style="list-style-type: none"> • Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le proprie capacità percettive e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. • Orientarsi nello spazio, sapersi muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. • Controllare l'esecuzione dei propri gesti e movimenti corporei, anche attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri. • Sperimentare una pluralità di schemi posturali e motori, all'interno di giochi individuali o di gruppo, con l'utilizzo di semplici attrezzi e alternando lo svolgimento in spazi interni e spazi esterni. • Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti, imparando a rappresentarlo da fermo e in movimento. • Attuare corrette pratiche di cura di sé, di igiene e di alimentazione, apprese in modalità ludica attraverso narrazioni, canti, filastrocche, ecc. • Percepire e saper comunicare i propri malesseri, dolori e difficoltà legati al corpo. |
|--------------------------------------|--|---|

IMMAGINI SUONI E COLORI

- | | | |
|--------------------------------------|---|---|
| <h2>IMMAGINI
SUONI E COLORI</h2> | <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare i principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico, pittorico, plastico, ecc.), sperimentandoli in diversi ambiti e modalità a seconda dei propri talenti e potenzialità. • Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, attraverso diversi linguaggi espressivi, come la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le attività manipolative, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative. • Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto estetico personale. • Maturare una prima competenza critico-riflessiva rispetto ai messaggi veicolati dalle produzioni artistiche. • Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilità e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali. • Partecipare con interesse e piacere a spettacoli (teatrali, musicali, di animazione, ecc.). • Ampliare le proprie modalità espressive attraverso l'esplorazione, mediata dall'insegnante, delle potenzialità offerte dalle tecnologie multimediali. | <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare le proprie esperienze o semplici storie inventate avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno pittura, manipolazione, ecc.). • Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, ecc.), sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo e dalla propria voce • Utilizzare materiali e strumenti di varia natura, tecniche espressive e creative, per esprimere e comunicare emozioni sentimenti, stati d'animo, sogni e desideri a bambini adulti. • Sviluppare interesse per l'ascolto della musica, la fruizione di opere d'arte e la pratica coreutica. • Sperimentare e combinare elementi musicali di base attraverso la produzione di semplici sequenze sonore con l'impiego della voce, del corpo e degli oggetti come strumenti • Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici e musicali, utilizzando anche semplici simboli di notazione informale. • Interfacciarsi, con la mediazione didattica dell'insegnante, ai nuovi linguaggi della comunicazione. |
|--------------------------------------|---|---|

I DISCORSI E LE PAROLE

- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lingua italiana, mostrando di comprendere e di produrre enunciati semplici incontrati nella propria esperienza quotidiana • Raccontare le proprie esperienze esprimendo in maniera appropriata emozioni, sentimenti, gusti, interessi, desideri • Ascoltare con attenzione narrazioni e racconti, rielaborare contenuti e inventare storie • Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati. • Utilizzare il linguaggio per interagire con gli altri, collaborare nelle attività di gruppo e contribuire alla definizione di regole e progetti condivisi. • Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua. • Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa • Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica che anticipano la scrittura. | <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata • Comprendere parole e discorsi, • Padroneggiare un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso. • Esprimere attraverso il linguaggio verbale emozioni, sentimenti, gusti, interessi, desideri. • Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati. • Chiedere e offrire spiegazioni a partire da esperienze comunicative reali. • Giocare con le parole e i loro componenti, anche inventando nuove sequenze verbali. • Apprendere e praticare rime, filastrocche, drammatizzazioni • Ascoltare narrazioni e imparare a narrare, anche lasciando spazio all'immaginazione. • Scoprire l'esistenza e la diversità di altre lingue rispetto all'italiano. • Familiarizzare con una lingua diversa dall'italiano. • Incontrare e sperimentare le prime forme di linguaggio scritto. |
|--|--|--|

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Avere una prima consapevolezza del ciclo di vita, delle stagioni, dei principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, delle modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana
- Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata e della settimana
- Riferire correttamente eventi di un passato recente e sapersi confrontare con eventi prevedibili in un futuro immediato e prossimo.
- Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia.
- Rappresentare con il disegno o comunicare verbalmente alcuni aspetti di spazi vissuti e osservati, anche esprimendo il legame emotivo con luoghi e spazi conosciuti.
- Riconoscere semplici forme geometriche.
- Avviarsi al concetto di numero e operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto.
- Maturare le prime competenze in ambito logico.

- Imparare ad osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e il loro habitat, fenomeni naturali e artificiali, per riconoscerne i principali processi di cambiamento.
- Conoscere il ritmo delle diverse fasi della giornata scolastica, imparando ad utilizzare le categorie di prima/dopo, precedente/successivo, ecc.
- Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto/avanti/dietro, destra/sinistra/lontano vicino/dentro/fuori, ecc.
- Orientarsi nello spazio strutturato della scuola conoscendo la posizione, la denominazione e la funzione degli spazi, per arrivare poi all'esplorazione guidata di luoghi fuori dalla scuola e alla loro rappresentazione attraverso il disegno.
- Imparare ad eseguire un percorso nello spazio a partire da semplici indicazioni verbali, avvalendosi anche del coding con la mediazione didattica dell'insegnante.
- Eseguire semplici misurazioni dello spazio con varie tipologie di strumenti.
- Osservare e distinguere semplici forme geometriche.
- Saper raggruppare, confrontare e ordinare oggetti e materiali di vario genere secondo differenti criteri.
- Imparare a operare con piccole quantità per effettuare semplici misurazioni di lunghezza, larghezza, quantità, peso, ecc. e utilizzare simboli per registrarne i risultati.

DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE

Nella Scuola dell'Infanzia, se si parla di valutazione, si fa riferimento all'osservazione e alla documentazione, come riportato anche nelle Nuove Indicazioni: “La documentazione e l'osservazione costituiscono due prerequisiti fondamentali per una valutazione efficace e per la comprensione e il monitoraggio dei processi di apprendimento, in quanto consentono di raccogliere, organizzare e interpretare dati, sulla base di specifici indicatori”.

Sono oggetto di documentazione:

- Scelte educative
- Routine
- Strategie di apprendimento
- Prerequisiti
- Laboratori
- Progetti educativi
- Imprevisti

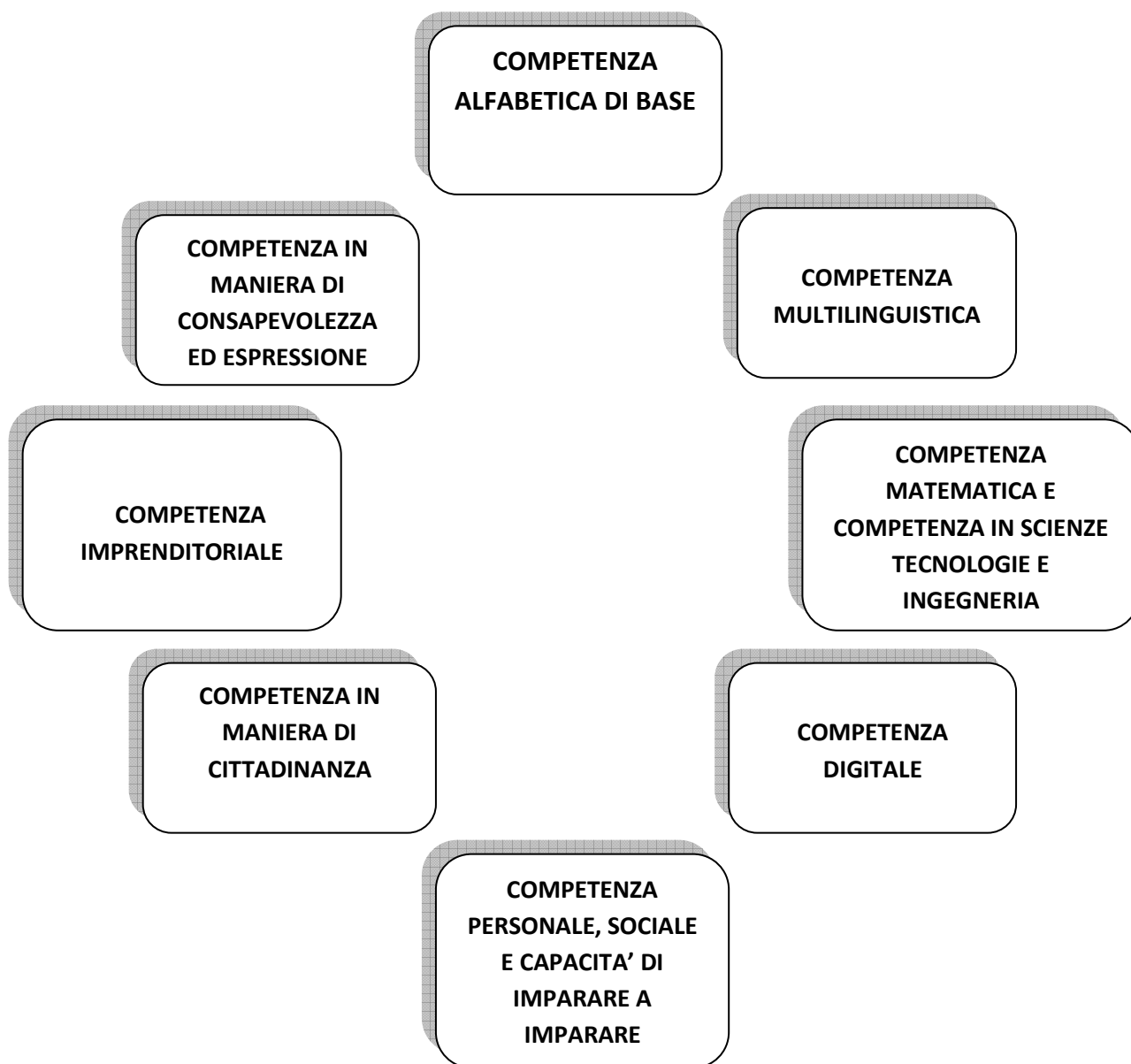
La Documentazione si sviscera nell'intero anno scolastico, all'inizio prevede osservazioni, appunti e annotazioni, in itinere diventa parte integrante della progettualità e al termine dà valore ai vissuti scolastici. Gli strumenti utilizzati sono: fotografie, cartelloni, griglie, elaborati dei bambini. Parte integrante della Documentazione sono:

- Piano triennale dell'offerta formativa (PTOF)
- Progettazione educativo- didattica.
- Verbali collegio docenti.
- Verbali dei GLO

L'attività di Valutazione della scuola dell'infanzia, risponde ad una funzione di carattere formativo. Riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. Mentre accompagna i processi di apprendimento, funge da stimolo al miglioramento continuo nell'ottica dell'autovalutazione. In questa prospettiva i docenti possono individuare punti di forza e di debolezza nella progettazione che, essendo flessibile, può esser rimodulata in itinere, per modificare e rendere efficace il percorso educativo - didattico progettato rispetto alle diverse esigenze degli allievi e dei contesti di apprendimento.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Le competenze chiave europee sono otto, mentre le indicazioni nazionali recepiscono questi standard europei, declinandoli per il sistema scolastico italiano. In sintesi le competenze chiave europee sono un quadro di riferimento condiviso che include abilità come:



Le Indicazioni Nazionali trasformano le sopracitate competenze in obiettivi educativi specifici per il curriculum italiano, mirano a far sviluppare abilità fondamentali quali: “ Il pensiero critico, la creatività e la cittadinanza attiva”.

LIFE SKILLS: COMPETENZE PER LA VITA

Nelle Indicazioni Nazionali 2025 per la Scuola dell'Infanzia, le **life skills** sono competenze trasversali che comprendono diverse aree, tra cui:

- Competenze sociali e relazionali:
 - Educazione alle relazioni
 - Rispetto e empatia
- Competenze emotive:
 - Gestione delle emozioni
 - Autoconsapevolezza
- Competenze per la cittadinanza attiva:
 - Educazione civica
 - Cittadinanza globale
- Competenze per l'apprendimento:
 - Problem-solving
 - Apprendimento autonomo

Queste competenze sono fondamentali per lo sviluppo integrale dei bambini e sono strettamente legate alle priorità indicate nel documento delle Nuove Indicazioni Nazionali 2025, che enfatizzano l'importanza di un approccio educativo olistico e interdisciplinare. Inoltre, prevedono un approccio più sperimentale e laboratoriale per lo sviluppo globale dell'alunno, con metodologie come il problem-based learning e l'apprendimento cooperativo. Le **life skills** sono considerate essenziali per preparare i bambini a vivere e lavorare in un mondo in continua evoluzione, promuovendo la loro autonomia, responsabilità e capacità di adattarsi a nuove situazioni.

AMBIENTE EDUCATIVO ED ORGANIZZAZIONE DEL TEMPO

Secondo le Indicazioni Nazionali 2025 per la Scuola dell'Infanzia, l'ambiente educativo di apprendimento e l'organizzazione del tempo sono fondamentali per promuovere lo sviluppo integrale dei bambini. Un ambiente adeguato aiuta i docenti a costruire percorsi didattici in linea con la propria progettazione, supportando la realizzazione delle attività nella pratica quotidiana. Lo spazio deve riflettere la cultura dell'infanzia, deve accogliere, raccontare e raccontarsi, deve essere vestito, pensato e ripensato per apprendere serenamente.

Ambiente Educativo:

- L'ambiente educativo deve essere accogliente, sicuro e ben organizzato, capace di suscitare la fiducia dei bambini e delle famiglie.
- Deve essere uno spazio che favorisce l'esplorazione, la scoperta e l'apprendimento attivo.
- L'ambiente educativo comprende non solo gli spazi fisici, ma anche le relazioni e le interazioni tra i bambini, gli insegnanti e le famiglie.

Organizzazione del Tempo:

- L'organizzazione del tempo scolastico deve essere flessibile e adattabile alle esigenze dei bambini.
- Il tempo scolastico deve essere utilizzato per promuovere l'apprendimento attivo, il gioco, la creatività e la socializzazione.
- Le attività devono essere progettate per favorire lo sviluppo delle competenze cognitive, affettive, relazionali e motorie dei bambini.

Nella scuola dell'infanzia i tempi della giornata sono così scansati:

- Accoglienza: diventa un momento di rassicurazione ed emozione positiva attraverso la mediazione dell'insegnante
- Gioco: è l'attività più congeniale e spontanea dal carattere emotivo, affettivo e sociale del bambino ed è la principale metodologia didattico-educativa
- Attività di routine: aiutano i bambini ad acquisire una maggiore sicurezza ed autonomia durante la giornata scolastica e contestualmente favoriscono una graduale capacità di orientarsi nel tempo.
- Merenda: è consumata a metà mattinata da tutti i bambini.
- Attività di sezione omogenee o eterogenee: sono tutte quelle attività didattiche in piccolo o grande gruppo, che permettono ai bambini di approfondire le competenze per ciascuna fascia di età. Costituiscono un momento per relazionarsi in modo significativo nel gruppo tra pari e con le figure di riferimento. Permettono lo sviluppo di progetti educativi mirati.

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Le nuove Indicazioni Nazionali 2025 per la Scuola dell'Infanzia introducono alcune novità importanti per quanto riguarda le metodologie e le strategie didattiche. Nell'approccio pedagogico viene enfatizzata l'importanza del gioco come strumento educativo per favorire lo sviluppo delle competenze sociali, emotive e cognitive. Si punta a una maggiore personalizzazione dell'apprendimento e all'integrazione delle competenze digitali. Vengono proposte diverse metodologie e approcci che vedono il bambino sempre protagonista. Le esperienze **outdoor/indoor** favoriscono le possibilità di osservare direttamente l'ambiente, di esplorare, di sperimentare, di raccogliere materiali naturali stimolando la curiosità dei piccoli alunni.

I percorsi **STEM** (Science, Technology, Engineering, Mathematic) e **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematic), favoriscono lo sviluppo di molteplici competenze, abitano i bambini a formulare delle ipotesi, a collaborare e confrontarsi, sviluppano il pensiero creativo e critico.

I laboratori di **Tinkering** favoriscono la capacità dei bambini di sperimentare, progettare, collaborare per raggiungere obiettivi comuni.

Le attività di **coding unplugged** favoriscono lo sviluppo delle competenze logiche e l'avvio del pensiero computazionale. I laboratori di espressione corporea sono finalizzati a migliorare il coordinamento, il senso ritmico e le capacità espressive dei bambini.

Le attività di **mindfulness** e di **yoga**, favoriscono il benessere dei bambini, migliorano la conoscenza di se stessi e delle proprie emozioni, sviluppando la capacità di riconoscere e gestire lo stress.

Il **role playing** il metodo del gioco di ruolo, consiste nell'interpretare un ruolo in una situazione immaginaria, per sviluppare la capacità di mettersi in gioco, ma anche per favorire l'autostima e la creatività.

Il **problem solving** è il metodo della collaborazione e consiste nel creare una situazione problematica per effettuare ipotesi e attraverso l'errore, trovare soluzioni.

Il **circle time** consta di dialoghi e discussioni seduti in cerchio, bambini e insegnanti insieme, per ascoltare, esprimere opinioni ed emozioni per risolvere conflitti, favorendo la partecipazione e l'inclusione.

Lo **storytelling** è il momento di narrazione in cui i bambini si raccontano e raccontano contenuti personali o legati a un evento. Imparano così a relazionarsi con gli altri mentre comprendono la realtà.

La **lego education** è il sistema di utilizzo dei mattoncini unendo lo storytelling al coding e alle STEM.

La **Didattica digitale** consiste nell'utilizzo delle tecnologie digitali, per facilitare l'apprendimento attivo

Con il **Metodo attivo e Learning by doing** il bambino è protagonista attivo del processo educativo e attraverso l'esperienza diretta, impara facendo.

Attraverso il **Metodo euristico partecipativo** il bambino è invitato a partecipare attivamente ai percorsi di scoperta stimolando la sua autonomia

Peer education il gruppo dei pari, sperimenta, progetta e condivide attività, migliorando l'autostima e le competenze relazionali

Writing and reading è la metodologia mediante la quale, i bambini si avvicinano alla scrittura ed alla lettura sviluppando abilità linguistiche

Debate è il metodo della discussione formale nel confronto tra squadre, creando un vero e proprio dibattito, per favorire l'interazione e la socializzazione.

Phototelling ovvero narrare per foto con la consapevolezza che fotografare è un'azione educativa che permette di entrare nel mondo del bambino, rendendosi complici del suo agire, instaurando con lui una relazione condivisa anche con la famiglia. Fotografare per immaginare, sostiene il pensiero riflessivo.



EDUCAZIONE CIVICA

Le linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, adottate in applicazione della legge n°92 del 20 agosto 2019, hanno lo scopo di introdurre l'insegnamento dell'educazione civica in ogni ordine di scuola. L'educazione civica è considerata un elemento cruciale per lo sviluppo della personalità del bambino, poiché aiuta a formare individui capaci di contribuire positivamente alla società. Viene enfatizzata la sua importanza per la costruzione di futuri cittadini responsabili e consapevoli. L'approccio pedagogico si basa su tre nuclei concettuali fondamentali:

- Costituzione e legalità (Educazione alla cittadinanza, alla legalità, alla solidarietà, alla sicurezza ed educazione stradale)
- Sviluppo sostenibile (Agenda 2030, educazione ambientale, alla salute, ed al benessere)
- Cittadinanza digitale (Benessere psicofisico dei bambini e sensibilizzazione della famiglia su un uso consapevole del device)

- L'obiettivo è quello di favorire la consapevolezza dei propri diritti e doveri, promuovere comportamenti responsabili e sviluppare competenze legate alla convivenza, alla sicurezza e al rispetto delle regole.

I traguardi dell'educazione civica nella scuola dell'infanzia includono:

- Sviluppare un positivo rapporto con la propria corporeità e consapevolezza della salute
- Assumere comportamenti rispettosi delle regole e delle norme
- Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti
- Rispettare le diversità individuali
- Collaborare con gli altri per raggiungere uno scopo comune
- Assumere ruoli attivi all'interno della comunità scolastica
- Prendersi cura dell'ambiente e del patrimonio culturale
- Sviluppare competenze economico-finanziarie
- Utilizzare le tecnologie in modo consapevole e sicuro
- Educazione religiosa come parte integrante della formazione della persona; avvicinamento al "senso del sacro" inteso anche come via etica.

SECONDA LINGUA

L'insegnamento di una seconda lingua, in particolare della lingua inglese, in età prescolare, quando le connessioni neurologiche del bambino sono in formazione, ne favorisce lo sviluppo generale, il potenziale, affettivo, sociale e cognitivo, abituandolo al pensiero flessibile. Secondo le nuove Indicazioni Nazionali 2025 per la scuola dell'infanzia, l'apprendimento delle lingue straniere viene introdotto con un approccio innovativo.

Ecco cosa prevede :

- Prima esperienza di multilinguismo: già nella scuola dell'infanzia, i bambini vengono esposti a un approccio ludico e sonoro per l'apprendimento delle lingue straniere
- Approccio ludico e sonoro: l'obiettivo è quello di favorire l'apprendimento delle lingue in modo divertente e coinvolgente, sfruttando la naturale capacità dei bambini di apprendere e riprodurre suoni e ritmi
- Riprodurre suoni e ritmi

L'integrazione di linguaggio verbale e non verbale costituisce una delle chiavi che permette al bambino di comprendere una lingua che non conosce. Gesti, mimica e uso di oggetti, rinforzano le parole e i loro significati.



PROGETTAZIONE EXTRACURRICOLARE

I progetti extracurricolari multicampo o a sfondo integratore, alla scuola dell'infanzia sono un approccio educativo che combina diverse aree di apprendimento in un'unica proposta didattica. Le caratteristiche dei progetti multicampo forniscono un contesto significativo e motivante per l'apprendimento. Considerano lo sviluppo globale del bambino, includendo aspetti cognitivi, emotivi, sociali e motori, mentre arricchiscono e ampliano l'offerta formativa. La progettazione extracurricolare aiuta i bambini a costruire significati e connessioni tra diversi ambiti di formazione, favorendo lo sviluppo di competenze trasversali come la collaborazione, la comunicazione, il pensiero critico e la creatività. I progetti extracurricolari inoltre, possono aumentare la motivazione e l'impegno dei bambini, poiché offrono un contesto di apprendimento più stimolante e significativo.



SCUOLA DELL' INFANZIA COMUNALE

PIO XI

MUOVERE SENZA MUOVERE

(Giochi Di Ieri Per Bambini Di Oggi)



La modernizzazione della tecnologia all'avanguardia della nostra epoca, hanno apportato molti benefici alla società, ma hanno anche avuto un impatto significativo sui bambini e sui giochi della loro infanzia, provocando “danni” derivanti dalla staticità dei divertimenti contemporanei, volti a prediligere computers e video Games.

L'aver perso l'abitudine di "giocare all'aperto", infatti, ha portato a diverse conseguenze:

- perdita di attività fisica,, essenziale per la salute e lo sviluppo;
- riduzione della socializzazione, rendendo impossibile l'interazione;
- assenza di creatività e di immaginazione, intesa quale mancanza di pensiero divergente ;

- disturbi allo sviluppo cognitivo tradotto in incapacità di pianificazione e di problem solving.

In questa prospettiva diventa necessario, rivalutare i giochi tradizionali in quanto ricchezza da sostenere e da promuovere. Viste le molteplici prospettive di stimoli offerti da essi, costituiscono un tesoro di valori umani e sociali e sono luoghi di incontri e di scambi di esperienze fra le diverse generazioni. Possiamo definire i giochi e nello specifico quelli psicomotori, quale fonte di arricchimento generale e collettivo. Ogni gioco infatti è da sempre espressione di un vissuto culturale e di un territorio sociale che lo ha maturato. Nasce dal bisogno e dal desiderio di stare insieme ed è un linguaggio e come tale riesce a connettere tra loro le persone di ogni età. Questi, i giochi del passato da proporre e riadattare per i bambini della scuola dell'infanzia:

- **Muovere senza muovere**, l'alunno, mantenendo l'equilibrio, lancia una palla contro un muro mentre compie delle azioni richieste dalla medesima canzoncina.
- **Mosca cieca**, un bambino viene bendato e muovendosi liberamente per l'aula, deve cercare mediante il solo tatto di riconoscere i compagni.
- **Campanaro**, agli alunni viene chiesto di saltare sul percorso numerico tracciato per terra cercando di mantenere l'equilibrio e la coordinazione dei movimenti.
- **Strega comanda colore**, riconoscere, trovare e toccare il colore che nomina la maestra, anche in lingua inglese.
- **Un, due, tre, stella**, i piccoli alunni devono raggiungere un punto d'arrivo senza essere visti da un altro bambino che conta appoggiato contro un muro.
- **Salto con la corda**.
- **Statue in gioco**, altresì detto, la bella statuina, si balla seguendo il ritmo della musica e allo stop il corpo si blocca mantenendo l'ultima posizione.
- **Nascondino**, un bambino conta appoggiato contro un muro mentre gli altri si nascondono, cercando di non farsi trovare.
- **Bandierina**, gioco di squadra
- **Palla avvelenata**, un giocatore lancia una palla cercando di colpire un altro, mentre questi deve schivare il colpo.
- **La bella lavanderina**, gioco filastrocca in cui bisogna eseguire, cantando gesti e movimenti che imitano l'azione del lavare e muovere le braccia.

Tutte attività di motricità, che coinvolgono l'alunno in toto e lo stimolano a compiere azioni, quali saltare, correre, lanciare, afferrare, mantenere l'equilibrio, coordinare i movimenti, imitare ed identificarsi, cooperare e interagire con il gruppo.

Come si legge dalle “Nuove Indicazioni Nazionali 2025”, le attività didattiche inerenti il campo di esperienza “il corpo e il movimento” richiedono, un loro svolgimento in modalità ludica, con importanti ricadute anche sul piano cognitivo, della socializzazione e dell'espressività”. Dietro una sapiente regia educativa dell'insegnante che terrà conto dei ritmi di sviluppo personale e degli interessi dei bambini, si porranno le basi per la costruzione dello schema corporeo.

TEMPI

Il progetto si svolgerà durante l'intero anno scolastico 2025/2026.

DESTINATARI

I bambini della sezione mista (3-4-5 anni) della scuola.

SOGGETTI COINVOLTI

Il personale docente, quello ausiliario, le assistenti educative ove presenti e tutta la comunità.

CAMPI DI ESPERIENZA

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

COMPETENZE EUROPEE PREVALENTI

- COMPETENZE PERSONALI, SOCIALI E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
- COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE
- COMPETENZE IMPRENDITORIALI
- COMPETENZE IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

FINALITA'

Il bambino è un essere in continua evoluzione ed attraverso il movimento, l'esplorazione del proprio corpo e dell'ambiente circostante, matura e costruisce la sua identità corporea, esplora le proprie potenzialità, mentre sviluppa competenze. In linea con le Nuove Indicazioni per la scuola dell'infanzia, mediante il progetto di psicomotricità "muovere senza muovere", si promuove lo sviluppo globale del bambino sotto ogni aspetto, rivisitando i giochi e le filastrocche del passato, in chiave psicomotoria e pedagogica. In quest'ottica il movimento è inteso quale strumento per lo sviluppo armonico e integrale del bambino e della bambina, per costruire competenze trasversali, nel rispetto delle diversità di ciascuno e nell'ottica dell'inclusione.

OBIETTIVI

- SVILUPPO DELLE COMPETENZE PSICOMOTORIE: Coordinazione, equilibrio, motricità fine, lateralità, schema corporeo
- PROMOZIONE DELLA SOCIALIZZAZIONE E DELLA COOPERAZIONE
- GESTIONE DELLE EMOZIONI, SVILUPPO DELL'AUTOSTIMA E DELLE COMPETENZE RELAZIONALI (Soft Skills)
- POTENZIAMENTO DELLA CREATIVITA' DEL PENSIERO DIVERGENTE E DELL'IMMAGINAZIONE
- VALORIZZAZIONE DELLA CULTURA E DELLA TRADIZIONE

METODOLOGIE

Avvalorando l'esperienza diretta del bambino si proporranno attività ludiche e strategie didattiche, quali: il role playing, il problem solving, la peer education, il metodo Learning by doing, i laboratori di tinkering. Quale sia la scelta metodologica, si pone al centro del percorso didattico lo sviluppo del bambino nella globalità.

ATTIVITA'

Il progetto prevede un percorso di esperienze e giochi psicomotori attraverso i quali i bambini possono sperimentare, conoscere, interiorizzare le proprie capacità, mentre sviluppano comportamenti di socializzazione e cooperazione con l'altro.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Seguendo la prospettiva della valutazione formativa, il progetto sarà monitorato e verificato in itinere attraverso l'osservazione occasionale e sistematica dei bambini durante lo svolgimento delle attività. Sarà valutato attraverso conversazioni libere guidate, il livello di gradimento dei giochi e contestualmente le abilità, motorie e cognitive acquisite. L'efficacia del progetto proposto verrà inoltre valutata, osservando le dinamiche di classe e analizzando gli obiettivi raggiunti di bambini, in termini di competenze e meta competenze.

SCUOLA DELL'INFANZIA COMUNALE FRANGIPANE

Progetto Biblioteca UN LIBRO PER AMICO

Anno scolastico 2025/2026



Il progetto Biblioteca nasce all'interno della scuola dell'infanzia con lo scopo di sviluppare nei bambini il piacere alla lettura, la curiosità e l'interesse di ascoltare e osservare attraverso le figure un racconto. All'interno della scuola è stata allestita una piccola biblioteca alla quale i bambini hanno avuto accesso a piccoli gruppi e accompagnati dalle proprie insegnanti, hanno usufruito di momenti privilegiati di ascolto di storie, fiabe, racconti, per sfogliare, leggere, consultare i libri e prenderli in prestito settimanalmente, portarli a casa e leggerli con i propri genitori. Con questo progetto si intendono programmare e attuare una serie di attività volte a promuovere, consolidare, potenziare e sviluppare l'amore per il libro.

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Tra gli obiettivi principali della scuola dell'infanzia vi è quello di fornire gli strumenti per comprendere ed amare un libro. Sviluppare questa capacità, soprattutto nel lettore che non si sente incline alla lettura, è compito dell'insegnante, chiamato a studiare i modi per formarla attraverso sistemi che evitino il rifiuto di tutto ciò che è carta stampata. È fondamentale far scaturire tale curiosità e l'amore per il libro ancora prima che il bambino impari la tecnica della lettura, tale azione deve essere svolta dalla famiglia e anche dalla scuola dell'infanzia. Si intendono programmare e attuare una serie di attività volte a promuovere, consolidare, potenziare e sviluppare l'amore per il libro. Il progetto è rivolto a tutti i bambini della scuola: 3-4-5 anni. Il prestito sarà con scadenza bisettimanale.

TEMPI

da Gennaio a Maggio

DESTINATARI

Tutti i bambini dei plessi di 3/4/ 5 anni.

SOGGETTI COINVOLTI

Tutto il personale docente e tutti gli alunni delle Scuole dell'Infanzia Comunali di Reggio Calabria

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI

- **Il sé e l'altro:**
 - L'identificazione con i personaggi permette ai bambini di riconoscere e gestire le proprie emozioni e quelle degli altri.
 - Le storie promuovono la condivisione, il rispetto delle regole e la collaborazione.
- **Il corpo e il movimento:**
 - La lettura può stimolare il movimento attraverso il gioco e la drammatizzazione delle storie.
 - Si incoraggia il contatto fisico con i libri (toccare, sfogliare, manipolare).
- **I discorsi e le parole:**
 - È il campo di esperienza più direttamente collegato al progetto, poiché si lavora sull'arricchimento del vocabolario, sull'ascolto attivo e sulla comprensione delle storie.
 - La lettura ad alta voce e la successiva discussione stimolano la padronanza della lingua.
- **Immagini, suoni, colori:**
 - L'esplorazione degli albi illustrati lavora sulla capacità di interpretare e creare immagini, suoni e colori.
 - La lettura promuove la fantasia e la creatività attraverso le rappresentazioni visive ed emotive.
- **La conoscenza del mondo:**

- I libri offrono un'opportunità per esplorare mondi diversi, culture e conoscenze.
- I valori universali come la pace e la solidarietà possono essere introdotti attraverso le storie.

COMPETENZE EUROPEE PREVALENTI

Le competenze chiave europee per la scuola dell'infanzia si basano sugli otto pilastri stabiliti dall'Unione Europea, declinate in modo adeguato all'età e ai campi di esperienza della scuola dell'infanzia. Esse includono la competenza alfabetica (comunicazione nella madrelingua), la competenza multilinguistica, la competenza matematica, scientifica e tecnologica, la competenza digitale, la competenza personale, sociale e imparare a imparare, la competenza civica (cittadinanza), la competenza imprenditoriale e la competenza in consapevolezza ed espressione culturali.

FINALITA'

- Promuovere interesse e piacere per l'ascolto e per la lettura di libri.
- Vivere in modo positivo e gratificante il rapporto con il libro.
- Potenziare le competenze espressive e comunicative, attraverso l'uso di diversi linguaggi.
- Promuovere il piacere della lettura in famiglia.
- Favorire e aumentare la capacità di ascolto.

OBIETTIVI

- Trasmettere il piacere del libro
- Scoprire la varietà dei libri, imparando a fare una scelta personale
- Favorire una circolarità fra libro, mondo e costruzione della persona
- Educare all'ascolto e alla comprensione della lettura
- Rispettare le regole funzionali all'attività del prestito
- Illustrare i valori della pace e della solidarietà, i diritti dei popoli, dell'uomo e del bambino attraverso le storie
- Favorire gli scambi di idee fra lettori
- Prendersi cura di un libro
- Favorire il consolidamento del rapporto famiglia/scuola
- Esplorare le potenzialità di una storia attraverso il gioco
- Favorire gli scambi di idee fra lettori di età diverse
- Sviluppare la padronanza della lingua italiana

METODOLOGIA

- Lettura, da parte delle insegnanti, di libri presi in prestito dalla biblioteca scolastica.
- Attivazione del prestito librario.
- Attività di animazione alla lettura o i giochi con le parole, le storie e le figure o la drammatizzazione delle storie lette.

ATTIVITÀ PREVISTE

- Organizzazione e messa a catalogo di tutti i libri donati alla scuola.
- Controllo dei libri della biblioteca.
- I bambini, con cadenza bisettimanale, prenderanno in prestito un libro e lo porteranno a casa per leggerlo con i genitori.

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

- Promuovere un atteggiamento positivo nei confronti del libro;
- Favorire l'avvicinamento affettivo ed emozionale del bambino al libro;
- Fornire al bambino le competenze necessarie per realizzare un rapporto attivo-creativo con il libro;
- Educare all'ascolto e alla comunicazione con gli altri;
- Responsabilizzare i bambini al prendersi cura, nel prestito, del libro.
- Coinvolgere le famiglie attivamente nel progetto scuola

SCUOLA DELL' INFANZIA COMUNALE

TRAVERSA SOCCORSO

LE ORIGINI DELLE FESTE: UN VIAGGIO INTORNO AL MONDO



Presentazione

Il progetto "Le origini delle feste: un viaggio intorno al mondo" è un'iniziativa educativa rivolta ai bambini di scuola d'infanzia che si propone di esplorare le diverse culture e tradizioni festive di tutto il mondo con particolare attenzione alla loro nascita. Proprio perché l'etimologia della parola "festa" indica, in greco antico, l'atto di accogliere presso il focolare domestico ed in latino, giorno di pubblica gioia, attraverso questo progetto, i bambini potranno scoprire le origini e i significati di diverse feste internazionali, sviluppando una maggiore consapevolezza e rispetto per le differenze culturali e confermando il significato originario e profondo di condivisione, accoglienza e comunione gioiosa della festa.

Destinatari: Bambini di scuola d'infanzia (3-4-5 anni)

Tempi

- Tutto l'anno da ottobre a maggio

Soggetti coinvolti

- Insegnanti di scuola d'infanzia
- Bambini
- Genitori
- Esperti di cultura e tradizioni
- Assistenti e personale ausiliario

Campi di esperienza prevalenti

- La conoscenza del mondo
- Il sè e l'altro
- Il corpo e il movimento
- Immagini, suoni e colori

Competenze europee

- Consapevolezza e espressione culturale
- Comunicazione nella madrelingua
- Competenze personale, sociale e civica
- Competenza multilinguistica

Finalità

- Promuovere la conoscenza e la comprensione delle diverse culture e tradizioni
- Sviluppare la consapevolezza dell'importanza delle feste e delle tradizioni
- Favorire la tolleranza e l'empatia e la collaborazione tra i bambini

Obiettivi

- Conoscere le origini di diverse feste internazionali
- Capire l'importanza delle tradizioni e delle culture diverse
- Sviluppare la curiosità e l'apertura verso le differenze culturali
- Promuovere la tolleranza e l'accettazione di culture "altre" quale necessaria risorsa del vivere quotidiano

Metodologia

- Storytelling
- Circle Time
- Peer tutoring
- Didattica inclusiva
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning

Attività

- Introduzione alle feste internazionali
- Racconti e leggende sulle origini delle feste
- Attività artistiche e creative legate alle feste
- Musica e danza tradizionale
- Cucina e degustazione di piatti tipici
- Giochi e attività interattive

Verifica e valutazione

- Osservazione occasionale e sistematica del livello d'interesse alla partecipazione
- Feedback dei bambini e dei genitori
- Valutazione delle attività e dei materiali utilizzati
- Realizzazione di un lavoretto manuale pertinente alla festa di volta in volta trattata
- Creazione di un elaborato finale che rappresenti le diverse culture e feste
- Intervista ai bambini per chiedere loro cosa hanno imparato dalle feste trattate e quale è piaciuta di più

BenEssere a scuola



Il sé corporeo, *“inteso come unità integrata alle altre dimensioni della persona umana”*, è il nucleo su cui si fonda l'identità personale. Esso contiene codici cognitivi, affettivi, espressivi e relazionali; rappresenta uno strumento di scoperta del mondo circostante; consente di comunicare con gli altri.

La cura della dimensione corporea, intesa come benessere globale (fisico ed emotivo), si riflette su ogni aspetto della vita, ed è quindi fondamentale che le giovani generazioni acquisiscano stili di vita corretti fin dalla primissima infanzia. Non a caso la promozione di una vita sana rappresenta uno degli obiettivi (Goal n°3) dell'Agenda 2030 adottata dalle Nazioni Unite nel 2015.

La scuola dell'infanzia gioca un ruolo cruciale in tutto questo, poiché i modelli di comportamento acquisiti dai bambini in età evolutiva diventano parte del loro vivere ed agire per tutta la vita.

Partendo da queste premesse, il presente progetto è stato elaborato con l'intento di promuovere, tra i nostri piccoli discenti, stili di vita volti al benessere, educandoli ad adottare abitudini sane e rifiutare comportamenti a rischio. Tre gli aspetti principali che si andranno a trattare: il movimento, la sana alimentazione, l'igiene e cura di sé.

- L'attività motoria, oltre ad essere sempre incentivata ed integrata alla giornata scolastica, verrà potenziata con un percorso curricolare di psicomotricità, che avrà cadenza settimanale e si svolgerà nell'ambito delle attività in compresenza. I bambini verranno stimolati da un punto di vista motorio, coordinativo e di equilibrio, per migliorare la consapevolezza del proprio schema corporeo e per rinforzare la prima coordinazione grosso-motoria, per poi passare alla fino-motoria.
- L'educazione ad una sana alimentazione è un elemento fondamentale per la crescita dei piccoli, che deve riflettersi nella quotidianità anche grazie alla sensibilizzazione delle famiglie ed alla loro collaborazione attiva. La conoscenza dei cibi sani verrà poi potenziata dalla scuola con un percorso specifico la cui scansione temporale è

collegata alle varie stagioni e ricorrenze. Verranno presentati alcuni cibi per stimolare la curiosità e l'assaggio, nonché la scoperta attraverso i vari sensi percettivi. Si potrà proporre anche la trasformazione del cibo attraverso la realizzazione di semplici ricette.

- Infine, l'igiene e la cura personale sono rafforzate prima di tutto da una puntuale organizzazione delle routine quotidiane della scuola, ove diventa essenziale la proficua collaborazione di tutti gli adulti, al fine di garantire una graduale acquisizione dell'autonomia dei piccoli nel mettere in pratica le giuste abitudini. La conoscenza del proprio corpo è fondamentale, e sarà stimolata attraverso vari percorsi didattici finalizzati alla scoperta delle parti che lo compongono, dei suoi organi principali, dei cinque sensi.

L'anima delle proposte progettuali sarà sempre il gioco, eccellente strumento educativo e didattico, e le attività dovranno essere accessibili a tutti gli alunni, con particolare attenzione alle fragilità individuali. La salute è infatti un diritto di tutti, ed una scuola che educa al benessere è una scuola che si prende cura dei propri discenti in maniera globale, per garantire il pieno ed armonico sviluppo dell'identità di ognuno.

TEMPI: intero anno scolastico.

DESTINATARI: bambine e bambini di 3, 4 e 5 anni.

SOGGETTI COINVOLTI: tutte le insegnanti, il personale ausiliario, le assistenti educative, le famiglie degli alunni.

CAMPI DI ESPERIENZA PREVALENTI:

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

COMPETENZE EUROPEE PREVALENTI:

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.
- Competenza in materia di cittadinanza.
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

FINALITÀ:

- Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze ed i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo, espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti.
- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative.
- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

OBIETTIVI:

- Conoscere le parti del viso e del corpo.
- Rappresentare correttamente lo schema corporeo.
- Conoscere i cinque sensi.
- Consolidare gli schemi motori di base e la motricità fine.
- Migliorare l'equilibrio in posizione statica e dinamica.
- Riconoscere le proprie emozioni e saperle esprimere in modo adeguato.
- Conoscere i comportamenti corretti per la salute.
- Comprendere l'importanza di una corretta alimentazione.
- Conoscere le proprietà di alcuni cibi.
- Acquisire autonomia nell'igiene e nella cura del proprio corpo.
- Cooperare e relazionarsi in modo adeguato in coppia o in gruppo.

METODOLOGIA:

- Didattica laboratoriale.
- Didattica esperenziale.
- Learning by doing.
- Cooperative learning.
- STEM.
- Mindfulness.
- Circle time.
- Didattica inclusiva.
- Peer tutoring.
- Role playing.
- Problem solving.
- Didattica digitale.

ATTIVITÀ:

- Routine iniziale e finale sempre costante nei vari incontri.
- Attività motoria con materiale strutturato.
- Giochi psicomotori.
- Gioco senso-percettivo.
- Giochi di equilibrio statico e dinamico.
- Gioco simbolico.
- Gioco di gruppo.
- Gioco allo specchio.
- Percorsi con ostacoli.
- Scoperta del cibo: frutti di stagione, ricette tradizionali, cibi sani.
- Scoperta dei cibi attraverso i cinque sensi.
- Realizzazione di ricette in forma simbolica.
- Routine di cura e igiene personale.
- Lapbook dei cinque sensi.
- Attività musicali e coreutiche.
- Riproduzione grafica dello schema corporeo, statico ed in movimento.
- Drammatizzazioni.
- Conversazioni spontanee e guidate.
- Filastrocche e canzoncine.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

La verifica degli obiettivi raggiunti verrà effettuata attraverso osservazioni iniziali, a medio termine e finali relative al grado di competenze sviluppate dagli alunni in merito agli ambiti tipici delle varie esperienze. A breve e medio termine si valuteranno le competenze generali e specifiche al fine di attivare interventi mirati di potenziamento, tenendo sempre presenti le reali possibilità di ogni bambino.