

PIANO ANNUALE SCUOLA DELL'INFANZIA 2022-2023

UN ANNO

CON...



<b>Titolo</b>	<b>L'ACCOGLIENZA CON DRAGHETTO</b>	
<b>Tempi</b>	<b>Mese di settembre</b>	
<b>Finalità</b>	Garantire un positivo ingresso alla Scuola dell'Infanzia	
<b>Valutazione</b>	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell'Unità di Apprendimento e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza alfabetica funzionale</li> </ul>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> I discorsi e le parole	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di ascolto e comprensione del testo, elaborazione grafica:</b> Draghetto a scuola</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenze delle funzioni del linguaggio;</li> <li>- Conoscenza di testi letterari;</li> <li>- Capacità di comunicare e relazionarsi, efficacemente con gli altri;</li> <li>- Capacità di individuare, comprendere ed esprimere concetti;</li> <li>- Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare la capacità di ascolto;</li> <li>- Comprendere testi ascoltati;</li> <li>- Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto;</li> <li>- Partecipare alla conversazione;</li> <li>- Arricchire e precisare il lessico;</li> <li>- Esprimere vissuti ed emozioni personali.</li> </ul>	Didattica inclusiva; Storytelling
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</li> </ul>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> La conoscenza del mondo Il sé e l'altro	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di prerequisiti logici:</b> i concetti spazio-topologici (sopra-sotto, dentro-fuori);</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> il calendario di Draghetto; la scatola di Draghetto; la visiera di Draghetto.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali;</li> <li>- Capacità di comprendere la scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati;</li> <li>- Capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rappresentare graficamente e verbalmente vissuti e attività della giornata scolastica;</li> <li>- Riconoscere e utilizzare correttamente i concetti spazio-topologici sopra-sotto e dentro-fuori;</li> <li>- Condividere la routine giornaliera del calendario;</li> <li>- Utilizzare strumenti convenzionali per rappresentare il tempo;</li> <li>- Collocare nel tempo azioni e attività;</li> <li>- Intuire la ciclicità del tempo;</li> <li>- Riconoscere la successione temporale della giornata scolastica;</li> <li>- Scoprire la ciclicità delle stagioni, dei mesi e dei giorni della settimana;</li> <li>- Simbolizzare convenzionalmente le caratteristiche del tempo meteo</li> </ul>	<p>Didattica scientifica Didattica inclusiva</p>
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b>	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza digitale</li> </ul>	<p>La conoscenza del mondo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività digitale unplugged:</b> coding unplugged con Draghetto;</li> <li>• <b>Espansioni digitali:</b> audioletture, canzoni</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza dei principi generali, dei meccanismi e della logica che sottendono alle tecnologie digitali in evoluzione;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valorizzare la scoperta e la creatività;</li> <li>- Sperimentare attività di coding unplugged;</li> <li>- Simbolizzare su scheda l'attività di coding;</li> <li>- Avviare al pensiero computazionale;</li> <li>- Riconoscere e utilizzare le frecce direzionali;</li> </ul>	<p>Didattica digitale Coding unplugged</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di comprendere in che modo le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi;</li> <li>- Capacità di riconoscere software, intelligenza artificiale e interagire efficacemente con essi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra);</li> <li>- Ascoltare canzoni tramite device tecnologici.</li> </ul>	
<p><b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza multilinguistica;</li> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza imprenditoriale;</li> <li>• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</li> </ul>	<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA</b></p> <p>Il sé e l'altro Il corpo e il movimento La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività musicale (canzoni):</b> lo sono Draghetto- Draghetto...Hello!</li> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> il burattino a dita; il contrassegno di Draghetto; Draghetto portadisegni; la manopola di Draghetto; il braccialetto di Draghetto.</li> <li>• <b>Attività di festa:</b> la festa dell'accoglienza di Draghetto</li> </ul>
<p><b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni a tema accoglienza in italiano e in inglese;</li> <li>- Realizzare burattini a dita;</li> <li>- Utilizzare il personaggio guida;</li> <li>- Seguire indicazioni e lasciarsi guidare;</li> <li>- Riconoscere gli ambienti della scuola;</li> </ul>	<p>Didattica laboratoriale</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi;</li> <li>- Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Muoversi in uno spazio definito;</li> <li>- Favorire la collaborazione tra bambini;</li> <li>- Incrementare l'autostima;</li> <li>- Collaborare alla realizzazione di produzioni collettive;</li> <li>- Condividere momenti di festa, esperienze e vissuti.</li> </ul>	
<p><b>EDUCAZIONE CIVICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza</li> </ul>	<p><b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> Il sé e l'altro</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di Educazione Civica:</b> le regole di Draghetto</li> </ul>
	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b></p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere e interiorizzare le regole di convivenza a scuola;</li> <li>- Riconoscere le regole della conversazione e dell'ascolto;</li> <li>- Saper aspettare il proprio turno;</li> <li>- Riconoscere di far parte del gruppo sezione</li> </ul>	<p>Didattica inclusiva Circle time</p>

<b>Titolo</b>	<b>L'AUTUNNO CON DRAGHETTO</b>	
<b>Tempi</b>	<b>Mesi di ottobre e novembre</b>	
<b>Finalità</b>	Scoprire il tempo dell'autunno nelle sue caratteristiche e nella ciclicità delle stagioni	
<b>Valutazione</b>	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell'Unità di Apprendimento e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> • Competenza alfabetica funzionale	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> I discorsi e le parole	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> • <b>Attività di ascolto e comprensione del testo, elaborazione grafica:</b> Draghetto e l'autunno; Draghetto e la festa di Halloween.
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenze delle funzioni del linguaggio;</li> <li>- Conoscenza di testi letterari;</li> <li>- Capacità di comunicare e relazionarsi, efficacemente con gli altri;</li> <li>- Capacità di individuare, comprendere ed esprimere concetti;</li> <li>- Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare la capacità di ascolto;</li> <li>- Comprendere testi ascoltati;</li> <li>- Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto;</li> <li>- Partecipare alla conversazione;</li> <li>- Arricchire e precisare il lessico;</li> <li>- Esprimere vissuti personali;</li> <li>- Descrivere i frutti autunnali utilizzando termini specifici;</li> <li>- Riconoscere e denominare le caratteristiche dell'autunno;</li> <li>- Riconoscere e denominare i simboli di Halloween.</li> </ul>	Didattica inclusiva; Storytelling
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> La conoscenza del mondo Il sé e l'altro	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> • <b>Attività outdoor-indoor di educazione naturale:</b> la raccolta e

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</li> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</li> </ul>	<p>Il corpo e il movimento</p>	<p>il quadro di foglie; le foglie sbriciolate;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività corporea e di coordinamento:</b> le grandi forme;</li> <li>• <b>Attività logica di classificazione:</b> blocchi logici;</li> <li>• <b>Attività plurisensoriale:</b> il cesto di frutta;</li> <li>• <b>Attività pratica:</b> l'uva;</li> <li>• <b>Attività logica di classificazione:</b> i prerequisiti;</li> <li>• <b>Attività logica di conteggio:</b> conto fino a 3;</li> <li>• <b>Attività logica attentiva;</b></li> <li>• <b>Attività ritmica:</b> il gioco della pioggia;</li> <li>• <b>Attività ludico-motoria:</b> percorso di nuvole;</li> <li>• <b>Attività espressivo-creativa:</b> sotto l'ombrello.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali;</li> <li>- Capacità di comprendere la scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere le caratteristiche delle foglie (colore, dimensione, forma, margine, ecc.);</li> <li>- Intuire la ciclicità delle stagioni osservando la natura;</li> <li>- Utilizzare le foglie per realizzare un quadro naturale;</li> <li>- Conoscere i frutti autunnali e le loro caratteristiche;</li> <li>- Riconoscere e denominare le forme geometriche;</li> <li>- Effettuare raggruppamenti e classificazioni per forma;</li> </ul>	<p>Didattica scientifica Outdoor education</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scoprire i blocchi logici e le loro peculiarità;</li> <li>- Individuare le caratteristiche delle forme: i lati;</li> <li>- Assaggiare un frutto ed elaborare la classifica dei frutti preferiti;</li> <li>- Rappresentare graficamente la frutta autunnale;</li> <li>- Riconoscere contrasti sensoriali e affinare percezioni;</li> <li>- Scoprire i passaggi per fare il succo d'uva;</li> <li>- Raggruppare e classificare forme;</li> <li>- Saper contare e individuare la corrispondenza numero-quantità fino a 3;</li> <li>- Eseguire un percorso seguendo le indicazioni;</li> <li>- Osservare il tempo meteo.</li> </ul>	
<p><b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza digitale</li> </ul>	<p><b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> La conoscenza del mondo</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di robotica-STEM:</b> lo scoiattolo robot;</li> <li>• <b>Espansioni digitali:</b> audioletture, canzoni, video, app-gioco</li> </ul>
<p><b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di utilizzare, accedere a programmare e condividere contenuti digitali;</li> <li>- Capacità di riconoscere software, intelligenza artificiale e interagire efficacemente con essi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>- Valorizzare la scoperta e la creatività;</li> <li>- Sperimentare attività robotica;</li> <li>- Avviare al pensiero computazionale;</li> <li>- Utilizzare indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra);</li> <li>- Sperimentare un percorso con il robot;</li> <li>- Guidare il robot in un percorso</li> <li>- Ascoltare canzoni tramite device tecnologici.</li> </ul>	<p>Didattica digitale Robotica</p>
<p><b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza multilinguistica;</li> </ul>	<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA</b> Il sé e l'altro Il corpo e il movimento La conoscenza del mondo</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> L'autunno di Draghetto</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza</li> <li>• Competenza imprenditoriale;</li> <li>• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</li> </ul>	<p>Immagini, suoni, colori</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di costruzione e animazione:</b> il pannello animato;</li> <li>• <b>Attività creativa con elementi naturali:</b> l'autunno nell'arte;</li> <li>• <b>Attività di festa:</b> alla scoperta di Halloween; il fantasma; la strega;</li> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> la notte di Halloween;</li> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> la borsa della strega;</li> <li>• <b>Attività psicomotoria sullo schema corporeo:</b> la corporeità;</li> <li>• <b>Attività psicomotoria:</b> i percorsi;</li> <li>• <b>Attività musicale (canzoni):</b> Muovo il corpo con Draghetto; My body</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> <li>- Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Collaborare alla realizzazione di decorazioni;</li> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni a tema autunnale;</li> <li>- Muoversi in uno spazio definito;</li> <li>- Individuare le caratteristiche dell'albero in autunno e rappresentarlo con tempere, legnetti e foglie;</li> <li>- Favorire la collaborazione tra bambini;</li> <li>- Incrementare l'autostima e sviluppare l'autonomia;</li> <li>- Analizzare un'opera d'arte e individuare in essa le caratteristiche dell'autunno;</li> <li>- Individuare tecniche per riprodurre un'opera d'arte;</li> <li>- Riprodurre un'opera d'arte;</li> <li>- Riconoscere i simboli della festa di Halloween;</li> </ul>	<p>Didattica laboratoriale Learning by doing</p>

<p>strategico e risoluzione dei problemi;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vivere e condividere momenti di festa;</li> <li>- Scoprire e rappresentare i personaggi di Halloween (strega, fantasma, ecc);</li> <li>- Sviluppare la consapevolezza dello schema corporeo;</li> <li>- Sperimentare andature, posizioni, movimenti e percorsi;</li> <li>- Riconoscere, denominare e rappresentare le parti del corpo;</li> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni sul corpo anche in lingua inglese.</li> </ul>	
<p><b>EDUCAZIONE CIVICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza</li> </ul>	<p><b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> Il sé e l'altro La conoscenza del mondo</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di Educazione Civica:</b> un riccio da scoprire; il riccio nella tana;</li> <li>• <b>Attività di Educazione Civica:</b> la giornata degli alberi; contest per la locandina;</li> <li>• <b>Attività espressiva:</b> l'albero tridimensionale;</li> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> giornata degli alberi</li> </ul>
<p><b>CONOSCENZA-ABILITÀ</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionare un video e conversare su di esso;</li> <li>- Scoprire il riccio e le sue caratteristiche;</li> <li>- Riflettere e sensibilizzare i bambini sulla salvaguardia di questa specie;</li> <li>- Saper rappresentare graficamente il riccio;</li> <li>- Realizzare un riccio a partire dai materiali a disposizione;</li> <li>- Scoprire l'habitat e la tana del riccio;</li> <li>- Comprendere l'importanza di una giornata dedicata all'albero;</li> </ul>	<p>Didattica inclusiva Metodo Munari</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni;</li> <li>- Capacità di comprendere l'importanza di un comportamento responsabile verso l'ambiente e gli esseri viventi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esprimere il proprio punto di vista;</li> <li>- Realizzare una locandina;</li> <li>- Rappresentare graficamente un albero;</li> <li>- Osservare immagini e fare commenti per individuare forme e costituzioni degli alberi;</li> <li>- Comprendere la regola per realizzare un albero di Bruno Munari;</li> <li>- Individuare le parti dell'albero;</li> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni a tema giornata.</li> </ul>	
--	---	--

<b>Titolo</b>	<b>L'INVERNO CON DRAGHETTO</b>	
<b>Tempi</b>	<b>Mesi di dicembre, gennaio, febbraio e marzo</b>	
<b>Prodotto</b>	Scoprire il tempo dell'inverno nelle sue caratteristiche e nella ciclicità delle stagioni	
<b>Valutazione</b>	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell'Unità di Apprendimento e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza alfabetica funzionale</li> </ul>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> I discorsi e le parole	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di ascolto e comprensione del testo, elaborazione grafica:</b> Draghetto e l'inverno; Draghetto e la festa di Natale; Gino il pulcino e il lupo; Draghetto e la festa di Carnevale.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenze delle funzioni del linguaggio;</li> <li>- Conoscenza di testi letterari;</li> <li>- Capacità di comunicare e relazionarsi, efficacemente con gli altri;</li> <li>- Capacità di individuare, comprendere ed esprimere concetti;</li> <li>- Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare la capacità di ascolto;</li> <li>- Comprendere testi ascoltati;</li> <li>- Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto;</li> <li>- Partecipare alla conversazione;</li> <li>- Arricchire e precisare il lessico;</li> <li>- Esprimere vissuti personali;</li> <li>- Descrivere i frutti invernali utilizzando termini specifici;</li> <li>- Riconoscere e denominare le caratteristiche dell'inverno;</li> <li>- Riconoscere e denominare i simboli del Natale e del Carnevale.</li> </ul>	Digital storytelling

<p><b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</li> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</li> </ul>	<p><b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> La conoscenza del mondo Il sé e l'altro Il corpo e il movimento</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività logica:</b> classificare le forme</li> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> l'orso nella tana; lo scoiattolo nella tana; la volpe nella tana;</li> <li>• <b>Attività plurisensoriale:</b> gli agrumi;</li> <li>• <b>Attività di pratica di cucina:</b> la spremuta;</li> <li>• <b>Attività di prerequisiti logici:</b> i concetti dimensionali (grande-piccolo); uguale e diverso;</li> <li>• <b>Attività logica di conteggio:</b> conto fino a 6;</li> <li>• <b>Attività creativa con elementi di recupero:</b> pupazzo creativo; pupazzo di gesso.</li> </ul>
<p><b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali;</li> <li>- Capacità di comprendere la scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati;</li> <li>- Capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Affinare le percezioni sensoriali con esperienze di manipolazione;</li> <li>- Riconoscere contrasti sensoriali;</li> <li>- Scoprire la trasformazione dell'acqua;</li> <li>- Intuire la ciclicità delle stagioni osservando la natura;</li> <li>- Apprendere le caratteristiche di alcuni animali (scoiattolo, volpe, orso) nel periodo invernale;</li> <li>- Sperimentare la costruzione di animali e delle loro tane con vari materiali e tecniche;</li> <li>- Conoscere e scoprire i frutti invernali e le loro caratteristiche;</li> <li>- Assaggiare un frutto ed elaborare la classifica dei frutti preferiti;</li> <li>- Rappresentare graficamente la frutta invernale;</li> </ul>	<p>Didattica scientifica Outdoor education</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scoprire i passaggi per fare la spremuta;</li> <li>- Denominare e classificare le forme geometriche;</li> <li>- Riconoscere nella realtà oggetti in base alla forma geometrica;</li> <li>- Effettuare raggruppamenti e classificazioni per forma;</li> <li>- Realizzare ritmi di colore con le forme;</li> <li>- Riconoscere grande-piccolo con gli oggetti;</li> <li>- Riconoscere uguale-diverso con gli oggetti;</li> <li>- Classificare oggetti in base a una caratteristica (es. colore, grandezza, utilizzo, ecc.);</li> <li>- Riconoscere gli indumenti invernali e le loro caratteristiche,</li> <li>- Saper contare e individuare la corrispondenza numero-quantità fino a 6;</li> <li>- Osservare il tempo meteo;</li> <li>- Sviluppare la motricità fine,</li> <li>- Utilizzare creatività e fantasia per realizzare un pupazzo di neve con elementi di recupero;</li> <li>- Seguire le istruzioni per realizzare un pupazzo di gesso.</li> </ul>	
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza digitale</li> </ul>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> La conoscenza del mondo	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Osservazione di immagini sulla LIM;</b></li> <li>• <b>Espansioni digitali:</b> audioletture, canzoni, video, app-gioco</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di utilizzare, accedere a programmare e condividere contenuti digitali;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>- Valorizzare la scoperta e la creatività;</li> <li>- Ascoltare canzoni tramite device tecnologici.</li> </ul>	Didattica digitale Robotica

<p>- Capacità di riconoscere software, intelligenza artificiale e interagire efficacemente con essi.</p>		
<p><b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza multilinguistica;</li> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza;</li> <li>• Competenza imprenditoriale;</li> <li>• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</li> </ul>	<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA</b></p> <p>Il sé e l'altro  Il corpo e il movimento  La conoscenza del mondo  Immagini, suoni, colori</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> L'inverno di Draghetto</li> <li>• <b>Attività di costruzione e animazione:</b> il pannello animato;</li> <li>• <b>Attività di manipolazione e produzione creativa:</b> l'albero di sale;</li> <li>• <b>Attività di festa:</b> alla scoperta del Natale;</li> <li>• <b>Attività musicale (canzoni):</b> la notte di Natale; Santa Claus; la Befana;</li> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> il calendario dell'Avvento; il cappello da elfo, da Babbo e Mamma Natale; il dono augurale; una piccola Befana;</li> <li>• <b>Attività espressivo-materica:</b> gli alberi di Natale; Babbo Natale;</li> <li>• <b>Attività espressivo-laboratoriale:</b> l'inverno nell'arte;</li> <li>• <b>Attività di percezione di sé:</b> le espressioni del viso e le emozioni;</li> <li>• <b>Attività psicomotoria:</b> movimento e posizioni;</li> <li>• <b>Attività sensoriale:</b> i cinque sensi;</li> <li>• <b>Attività di festa:</b> alla scoperta del Carnevale;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> è Carnevale;</li> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> il pagliaccio; Arlecchino tridimensionale; l'unicorno; l'Uomo ragno.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> <li>- Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi;</li> <li>- Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare la creatività;</li> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni a tema invernale;</li> <li>- Muoversi in uno spazio definito;</li> <li>- Favorire la collaborazione tra bambini;</li> <li>- Incrementare l'autostima e sviluppare l'autonomia;</li> <li>- Analizzare un'opera d'arte e individuare in essa le caratteristiche dell'inverno;</li> <li>- Individuare tecniche per riprodurre un'opera d'arte,</li> <li>- Riprodurre un'opera d'arte;</li> <li>- Utilizzare materiali di recupero;</li> <li>- Denominare le emozioni;</li> <li>- Riconoscere e rappresentare le emozioni;</li> <li>- Riconoscere, denominare e descrivere gli organi di senso;</li> <li>- Seguire indicazioni e lasciarsi guidare;</li> <li>- Sperimentare movimenti e posizioni;</li> <li>- Sviluppare la consapevolezza dello schema corporeo;</li> <li>- Scoprire lo scorrere del tempo col calendario dell'avvento;</li> <li>- Riconoscere, rappresentare i simboli e i personaggi della festa di Natale;</li> </ul>	<p>Didattica laboratoriale  Didattica emozionale  Learning by doing</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascoltare canzoni dedicate al Natale e alla Befana;</li> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni in lingua inglese;</li> <li>- Collaborare alla realizzazione di decorazioni;</li> <li>- Realizzare addobbi e doni;</li> <li>- Vivere e condividere momenti di festa;</li> <li>- Vivere un momento di festa in maschera;</li> <li>- Riconoscere i simboli del Carnevale;</li> <li>- Realizzare maschere e travestimenti di Carnevale;</li> <li>- Ascoltare canzoni a tema carnevalesco;</li> <li>- Scoprire e realizzare la maschera classica di Arlecchino e del pagliaccio.</li> </ul>	
<p><b>EDUCAZIONE CIVICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza</li> </ul>	<p><b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> Il sé e l'altro La conoscenza del mondo</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di Educazione Civica:</b> un lupo da scoprire,</li> <li>• <b>Attività di Educazione Civica:</b> la giornata dei calzini spaiati;</li> <li>• <b>Attività ludica:</b> gioco dei calzini spaiati;</li> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> il calzino spaiato.</li> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> giornata dei calzini spaiati</li> </ul>
<b>CONOSCENZA-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionare un video e conversare su di esso;</li> <li>- Scoprire il lupo e le sue caratteristiche;</li> <li>- Riflettere e sensibilizzare i bambini sulla salvaguardia di questa specie;</li> <li>- Saper rappresentare graficamente il lupo;</li> <li>- Scoprire e imparare cos'è l'amicizia;</li> </ul>	Didattica inclusiva

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi;</li> <li>- Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni;</li> <li>- Capacità di comprendere l'importanza di un comportamento responsabile verso l'ambiente e gli esseri viventi;</li> <li>- Capacità di comprendere e argomentare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizzare tavole con personaggi e momenti della storia;</li> <li>- Comprendere l'importanza di una festa dedicata ai calzini spaiati;</li> <li>- Riflettere e conversare sulla diversità;</li> <li>- Esprimere il proprio punto di vista;</li> <li>- Memorizzare una filastrocca;</li> <li>- Rappresentare il calzino spaiato;</li> <li>- Costruire un personaggio col calzino spaiato;</li> <li>- Giocare con la propria costruzione;</li> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni a tema giornata.</li> </ul>	
---	---	--

<b>Titolo</b>	<b>LA PRIMAVERA CON DRAGHETTO</b>	
<b>Tempi</b>	<b>Mesi di marzo, aprile e maggio</b>	
<b>Prodotto</b>	Scoprire il tempo della primavera nelle sue caratteristiche e nella ciclicità delle stagioni	
<b>Valutazione</b>	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell'Unità di Apprendimento e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza alfabetica funzionale</li> </ul>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> I discorsi e le parole Immagini, suoni, colori	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di ascolto e comprensione del testo, elaborazione grafica:</b> Draghetto e la primavera; Draghetto e la festa di Pasqua;</li> <li>• <b>Attività di ascolto e animazione:</b> concerto di primavera; la storia di Pasqua.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenze delle funzioni del linguaggio;</li> <li>- Conoscenza di testi letterari;</li> <li>- Capacità di comunicare e relazionarsi, efficacemente con gli altri;</li> <li>- Capacità di individuare, comprendere ed esprimere concetti;</li> <li>- Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare la capacità di ascolto;</li> <li>- Comprendere testi ascoltati;</li> <li>- Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto;</li> <li>- Partecipare alla conversazione;</li> <li>- Arricchire e precisare il lessico;</li> <li>- Esprimere vissuti personali;</li> <li>- Animare un racconto ascoltato;</li> <li>- Descrivere i fiori e i frutti della primavera utilizzando termini specifici;</li> <li>- Riconoscere e denominare le caratteristiche della primavera;</li> <li>- Riconoscere e denominare i simboli della Pasqua.</li> </ul>	Didattica inclusiva Digital storytelling

<p><b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;</li> </ul>	<p><b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> La conoscenza del mondo Il sé e l'altro Il corpo e il movimento</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività outdoor-indoor di educazione naturale:</b> osservazione della fioritura; prati fioriti;</li> <li>• <b>Attività logica:</b> le forme nei fiori;</li> <li>• <b>Attività di osservazione naturale ed elaborazione grafica:</b> l'osservazione della chiocciola;</li> <li>• <b>Attività di prerequisiti logici:</b> i concetti dimensionali (alto-basso); assurdi; il sudoku;</li> <li>• <b>Attività logica di conteggio:</b> conto fino a 8;</li> <li>• <b>Attività di prerequisiti logici:</b> i concetti spazio-topologici (in mezzo-ai lati);</li> <li>• <b>Attività ludica:</b> gioco di vento.</li> </ul>
<p><b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali;</li> <li>- Capacità di comprendere la scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati;</li> <li>- Capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservare i fiori e scoprire le loro caratteristiche (colore, struttura, forme, ecc.);</li> <li>- Realizzare fiori e prati fioriti con diverse tecniche;</li> <li>- Scoprire i frutti della primavera;</li> <li>- Intuire la ciclicità delle stagioni osservando la natura;</li> <li>- Riconoscere e denominare le forme geometriche;</li> <li>- Individuare le caratteristiche delle forme geometriche;</li> <li>- Utilizzare le forme in modo creativo;</li> <li>- Scoprire la chiocciola e le sue caratteristiche;</li> </ul>	<p>Didattica scientifica</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Scoprire i frutti della primavera: caratteristiche e sapori;</li> <li>- Scoprire la trasformazione dei frutti in marmellate;</li> <li>- Affinare le percezioni sensoriali;</li> <li>- Sperimentare il procedimento della ricetta della torta di frutta;</li> <li>- Rappresentare graficamente la torta di frutta;</li> <li>- Scoprire i concetti dimensionali: alto-basso;</li> <li>- Confrontare oggetti e individuarne le caratteristiche rispetto alle dimensioni (alto-basso);</li> <li>- Riconoscere gli assurdi;</li> <li>- Sperimentare giochi logici;</li> <li>- Eseguire un gioco seguendo le indicazioni;</li> <li>- Scoprire e sperimentare la regola del sudoku;</li> <li>- Effettuare classificazioni in base al cartellino;</li> <li>- Individuare sottoinsiemi;</li> <li>- Contare fino a 8;</li> <li>- Sperimentare con il proprio corpo i concetti topologici (in mezzo-ai lati);</li> <li>- Osservare il tempo meteo;</li> <li>- Riflettere, osservare e ragionare sul fenomeno vento;</li> <li>- Formulare ipotesi e soluzioni a un problema: spostare una piuma.</li> </ul>	
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza digitale</li> </ul>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> La conoscenza del mondo	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività digitale unplugged:</b> il coding tra i fiori;</li> <li>• <b>Espansioni digitali:</b> audioletture, canzoni, video, app-gioco</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di utilizzare, accedere a programmare e condividere contenuti digitali;</li> <li>- Capacità di riconoscere software, intelligenza artificiale e interagire efficacemente con essi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>- Valorizzare la scoperta e la creatività;</li> <li>- Ascoltare canzoni tramite device tecnologici;</li> <li>- Osservare immagini su LIM, PC, tablet;</li> <li>- Sperimentare attività di coding unplugged;</li> <li>- Avviare al pensiero computazionale;</li> <li>- Utilizzare indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra) e le frecce direzionali;</li> <li>- Dare indicazioni per eseguire un percorso;</li> <li>- Effettuare percorsi nella scacchiera del coding seguendo le indicazioni di un compagno;</li> <li>- Trascrivere su scheda il percorso svolto.</li> </ul>	<p>Didattica digitale Coding unplugged</p>
<p><b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza multilinguistica;</li> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza;</li> <li>• Competenza imprenditoriale;</li> <li>• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</li> </ul>	<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA</b></p> <p>Il sé e l'altro Il corpo e il movimento La conoscenza del mondo Immagini, suoni, colori</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> La primavera di Draghetto</li> <li>• <b>Attività di costruzione e animazione:</b> il pannello animato;</li> <li>• <b>Attività di motricità fine e produzione creativa:</b> l'albero rosa;</li> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> la chiocciola e la sua casa;</li> <li>• <b>Attività espressivo-laboratoriale:</b> la primavera nell'arte;</li> <li>• <b>Attività di festa:</b> alla scoperta del Pasqua;</li> <li>• <b>Attività musicale (canzoni):</b> è Pasqua; Easter bunny;</li> <li>• <b>Attività di manipolazione e di costruzione:</b> i fiori di pesco;</li> <li>• <b>Attività di osservazione naturale:</b> il pulcino;</li> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> il dono augurale;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività psicomotoria e di coordinazione generale:</b> i percorsi;</li> <li>• <b>Attività psicomotoria di lateralizzazione:</b> la direzionalità;</li> <li>• <b>Attiva pratica di costruzione:</b> l'aquilone di Draghetto.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> <li>- Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi;</li> <li>- Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Collaborare alla realizzazione di decorazioni;</li> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni a tema primaverile;</li> <li>- Sperimentare tecniche pittoriche e creatività per realizzare un albero fiorito;</li> <li>- Favorire l'autostima e sviluppare l'autonomia;</li> <li>- Realizzare, sperimentando diverse tecniche e l'uso di vari materiali, la creazione di una chiocciola e la sua casa;</li> <li>- Analizzare un'opera d'arte e individuare in essa le caratteristiche della primavera;</li> <li>- Scoprire l'artista Gustav Klimt e in particolare le sue opere dedicate ai fiori;</li> <li>- Individuare tecniche per riprodurre un'opera d'arte;</li> <li>- Scoprire la festa di Pasqua e i suoi simboli;</li> <li>- Vivere e condividere momenti di festa;</li> <li>- Ascoltare canzoni a tema pasquale anche in lingua inglese;</li> <li>- Usare le mani per manipolare e realizzare i fiori di pesco;</li> <li>- Scoprire i pulcini e le loro caratteristiche;</li> <li>- Realizzare un dono per augurare buona Pasqua;</li> <li>- Collaborare alla costruzione di un aquilone.</li> </ul>	<p>Didattica laboratoriale  Didattica inclusiva  Learning by doing  Metodo euristico partecipativo</p>

<p><b>EDUCAZIONE CIVICA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza</li> </ul>	<p><b>CAMPO D'ESPERIENZA</b>  Il sé e l'altro  Il corpo e il movimento  La conoscenza del mondo  Immagini, suoni, colori</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di Educazione Civica:</b> una rondine da scoprire;</li> <li>• <b>Attività di Educazione Civica:</b> la giornata del gioco; la locandina;</li> <li>• <b>Attività ludica:</b> gioco della campana;</li> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> giornata del gioco.</li> </ul>
<p><b>CONOSCENZA - ABILITÀ</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi;</li> <li>- Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni;</li> <li>- Capacità di comprendere l'importanza di un comportamento responsabile verso l'ambiente e gli esseri viventi;</li> <li>- Capacità di comprendere e argomentare.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionare un video sulla rondine e conversare su di esso;</li> <li>- Scoprire la rondine e le sue caratteristiche;</li> <li>- Riflettere sulla salvaguardia delle rondini;</li> <li>- Rappresentare una rondine;</li> <li>- Scoprire il valore dello stare insieme;</li> <li>- Animare la scena per raccontare la storia Concerto di primavera;</li> <li>- Conversare e dialogare sulla giornata del gioco;</li> <li>- Esprimere il proprio punto di vista;</li> <li>- Comprendere il significato di una ricorrenza;</li> <li>- Realizzare una locandina;</li> <li>- Condividere momenti di gioco;</li> <li>- Favorire la socializzazione con un gioco di una volta;</li> <li>- Rispettare le regole di un gioco;</li> <li>- Rispettare il proprio turno;</li> <li>- Sperimentare diverse varianti di gioco;</li> <li>- Comprendere l'importanza delle regole per il rispetto di sé e dell'altro;</li> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni a tema giornata.</li> </ul>	<p>Didattica inclusiva</p>

<b>Titolo</b>	<b>L'ESTATE CON DRAGHETTO</b>	
<b>Tempi</b>	<b>Mesi di maggio e giugno</b>	
<b>Prodotto</b>	Scoprire il tempo dell'estate nelle sue caratteristiche e nella ciclicità delle stagioni	
<b>Valutazione</b>	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell'Unità di Apprendimento e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.	
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> • Competenza alfabetica funzionale	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> I discorsi e le parole	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> • <b>Attività di ascolto e comprensione del testo, elaborazione grafica:</b> Draghetto e l'estate
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenze delle funzioni del linguaggio;</li> <li>- Conoscenza di testi letterari;</li> <li>- Capacità di comunicare e relazionarsi, efficacemente con gli altri;</li> <li>- Capacità di individuare, comprendere ed esprimere concetti;</li> <li>- Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare la capacità di ascolto;</li> <li>- Comprendere testi ascoltati;</li> <li>- Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto;</li> <li>- Partecipare alla conversazione;</li> <li>- Arricchire e precisare il lessico;</li> <li>- Esprimere vissuti personali;</li> <li>- Animare un racconto animato;</li> <li>- Descrivere i fiori e i frutti dell'estate utilizzando termini specifici;</li> <li>- Riconoscere e denominare le caratteristiche dell'estate.</li> </ul>	Didattica inclusiva Storytelling
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> La conoscenza del mondo Il sé e l'altro Il corpo e il movimento	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> • <b>Attività outdoor-indoor di educazione naturale:</b> osservazione del campo di spighe; nel campo...papaveri, spighe, fiordalisi;

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività logica:</b> le forme nella realtà;</li> <li>• <b>Attività di prerequisiti logici:</b> l'intruso; il concetto di simmetria;</li> <li>• <b>Attività logica di conteggio:</b> conto fino a 10;</li> <li>• <b>Attività di educazione all'alimentazione:</b> la degustazione: dolce-amaro e dolce-salato.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali;</li> <li>- Capacità di comprendere la scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati;</li> <li>- Capacità di utilizzare e maneggiare strumenti e macchinari tecnologici nonché dati scientifici.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Osservare un campo estivo e scoprire le sue caratteristiche (colore, forme, dimensione, ecc.);</li> <li>- Scoprire la spiga nella sua struttura e nelle sue parti;</li> <li>- Rappresentare il campo osservato scegliendo la tecnica preferita;</li> <li>- Scoprire i fiori estivi: papaveri e fiordalisi;</li> <li>- Utilizzare fantasia e creatività per realizzare campi di papaveri e fiordalisi;</li> <li>- Intuire la ciclicità delle stagioni osservando la natura;</li> <li>- Riconoscere e denominare le forme geometriche;</li> <li>- Individuare le caratteristiche delle forme geometriche: i lati;</li> <li>- Utilizzare le forme in modo creativo;</li> <li>- Riconoscere le forme negli oggetti della realtà;</li> <li>- Scoprire i frutti dell'estate: caratteristiche e sapori;</li> <li>- Affinare le percezioni sensoriali;</li> <li>- Riconoscere categorie di oggetti;</li> </ul>	<p>Didattica scientifica Outdoor education</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sperimentare giochi di ragionamento logico: l'intruso;</li> <li>- Scoprire il concetto di simmetria;</li> <li>- Individuare l'asse di simmetria in un oggetto e in un'immagine;</li> <li>- Contare fino a 10;</li> <li>- Abbinare la quantità al simbolo numerico;</li> <li>- Individuare la corrispondenza numero-quantità fino a 10;</li> <li>- Conversare sui sapori degli alimenti;</li> <li>- Scoprire i sapori degli alimenti;</li> <li>- Assaggiare diversi alimenti e distinguere sapori: dolce-amaro e dolce-salato;</li> <li>- Esprimere preferenze alimentari;</li> <li>- Registrare preferenze alimentari.</li> </ul>	
<b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza digitale</li> </ul>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> La conoscenza del mondo	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività digitale di robotica:</b> Apetta e il miele;</li> <li>• <b>Espansioni digitali:</b> audiolettura, canzoni, video, app-gioco</li> </ul>
<b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di utilizzare, accedere a programmare e condividere contenuti digitali;</li> <li>- Capacità di riconoscere software, intelligenza artificiale e interagire efficacemente con essi;</li> <li>- Capacità di scrivere un codice di programmazione utilizzando le frecce direzionali.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare dispositivi e contenuti digitali;</li> <li>- Valorizzare la scoperta e la creatività;</li> <li>- Ascoltare canzoni tramite device tecnologici;</li> <li>- Osservare immagini su LIM, PC, tablet;</li> <li>- Avviare al pensiero computazionale;</li> <li>- Utilizzare indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra);</li> <li>- Programmare Blue bot per eseguire un percorso attraverso le frecce direzionali su di esso;</li> <li>- Trascrivere su scheda il percorso svolto.</li> </ul>	Didattica digitale Robotica Coding unplugged

<p><b>COMPETENZA EUROPEA 2018</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza;</li> <li>• Competenza imprenditoriale;</li> <li>• Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</li> </ul>	<p><b>CAMPI DI ESPERIENZA</b></p> <p>Il sé e l'altro  Il corpo e il movimento  La conoscenza del mondo  Immagini, suoni, colori</p>	<p><b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> L'estate di Draghetto</li> <li>• <b>Attività di costruzione e animazione:</b> il pannello animato;</li> <li>• <b>Attività di motricità fine e produzione creativa:</b> l'albero rosso;</li> <li>• <b>Attività espressivo-laboratoriale:</b> l'estate nell'arte;</li> <li>• <b>Attività di educazione all'igiene:</b> il gioco del mimo;</li> <li>• <b>Attività di educazione alla sicurezza:</b> al mare;</li> <li>• <b>Attività di costruzione materica:</b> c'è il sole;</li> <li>• <b>Attività di osservazione naturale ed espressione grafica:</b> la scoperta dei pesci;</li> <li>• <b>Attività di riciclo e costruzione creativa:</b> i pesci creativi;</li> <li>• <b>Attività di festa:</b> la festa di fine anno; la grande festa delle api; i remigini;</li> <li>• <b>Attività pratica di costruzione:</b> il braccialetto-fiore e il braccialetto-ape;</li> <li>• <b>Attività espressivo-motoria:</b> la danza delle api.</li> </ul>
<p><b>CONOSCENZE-ABILITÀ</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b></p>	<p><b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b></p>
<p>- Capacità di individuare le proprie capacità di</p>	<p>- Collaborare alla realizzazione di decorazioni;</p>	<p>Didattica laboratoriale  Didattica inclusiva</p>

<p>concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo, di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi;</li> <li>- Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente;</li> <li>- Capacità di riconoscere e gestire le proprie e altrui emozioni.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascoltare e memorizzare canzoni a tema estivo;</li> <li>- Sperimentare tecniche pittoriche e creatività per realizzare un albero di ciliege;</li> <li>- Favorire l'autostima e sviluppare l'autonomia;</li> <li>- Analizzare un'opera d'arte e individuare in essa le caratteristiche dell'estate;</li> <li>- Scoprire l'artista Vincent Van Gogh e in particolare le sue opere dedicate ai girasoli;</li> <li>- Individuare tecniche per riprodurre un'opera d'arte;</li> <li>- Riflettere su azioni di igiene personale;</li> <li>- Riflettere sulla sicurezza in riferimento all'educazione acquatica;</li> <li>- Comprendere l'importanza della sicurezza in acqua attraverso il decalogo dell'educazione acquatica;</li> <li>- Sperimentare il galleggiamento, l'immersione e l'emersione;</li> <li>- Osservare il tempo meteo;</li> <li>- Rappresentare con svariate tecniche il sole;</li> <li>- Favorire la collaborazione tra bambini;</li> <li>- Scoprire i pesci e le loro caratteristiche;</li> <li>- Utilizzare la creatività per realizzare pesci con materiali di recupero;</li> <li>- Scoprire le emozioni e sviluppare la consapevolezza di esse;</li> <li>- Collaborare alla realizzazione di un momento di festa;</li> <li>- Vivere e condividere momenti di festa;</li> <li>- Costruire con creatività i braccialetti fiore e ape;</li> <li>- Vivere un momento di danza e balli a tema;</li> </ul>	<p>Peer education</p>
---	--	-----------------------

	- Mimare semplici gesti e movimenti, sperimentando diverse posizioni.	
<b>EDUCAZIONE CIVICA</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenza digitale;</li> <li>• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>• Competenza in materia di cittadinanza</li> </ul>	<b>CAMPO D'ESPERIENZA</b> Il sé e l'altro La conoscenza del mondo	<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Attività di Educazione Civica:</b> un'ape da scoprire;</li> <li>• <b>Attività di costruzione e animazione:</b> la visiera-ape;</li> <li>• <b>Attività digitale di educazione stradale:</b> per la strada;</li> <li>• <b>Attività di Educazione Civica:</b> la giornata dell'ambiente; la locandina "spiagge pulite";</li> <li>• <b>Attività ludica:</b> gioco "La raccolta differenziata";</li> <li>• <b>Attività musicale (canzone):</b> giornata dell'ambiente.</li> </ul>
<b>CONOSCENZA-ABILITÀ</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi;</li> <li>- Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni;</li> <li>- Capacità di comprendere l'importanza di un</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionare un video sull'ape e conversare su di esso;</li> <li>- Scoprire l'ape e le sue caratteristiche;</li> <li>- Riflettere sulla salvaguardia delle api;</li> <li>- Rappresentare con la tecnica preferita l'ape;</li> <li>- Realizzare la visiera da ape;</li> <li>- Esprimere il proprio punto di vista;</li> <li>- Comprendere l'importanza delle regole per muoversi in sicurezza in strada;</li> <li>- Programmare il robot Doc utilizzando le frecce direzionali;</li> <li>- Condividere momenti di gioco;</li> <li>- Rispettare il proprio turno;</li> <li>- Conversare e dialogare sulla giornata dell'ambiente;</li> </ul>	Didattica inclusiva Didattica digitale Cooperative learning

<p>comportamento responsabile verso l'ambiente e gli esseri viventi.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Collaborare alla realizzazione della locandina "SOS SPIAGGE PULITE";</li><li>- Comprendere l'importanza della raccolta differenziata;</li><li>- Conoscere le regole della raccolta differenziata e saperle rispettare;</li><li>- Vivere una sfida a tempo raccogliendo i rifiuti;</li><li>- Ascoltare e memorizzare canzoni a tema giornata.</li></ul>	
--	--	--

<b>PROGETTO “FAVOLE E FILOSOFIA”</b>	
<b>MOTIVAZIONE</b>	Il progetto vuole favorire nei bambini la capacità di porre quesiti adeguati al contesto, esprimersi rispetto al rapporto causa-effetto e provare a proporre possibili soluzioni di fronte a situazioni non note.
<b>DESTINATARI</b>	Bambini di 3,4 e 5 anni
<b>TEMPI DI REALIZZAZIONE</b>	Tutto l'anno
<b>SPAZI</b>	Sezione, giardino, atrio interno
<b>STRUMENTI</b>	Testi delle favole, oggetti per animazione, tempere, temperelli, pastelloni, pastelli, pennarelli, fogli, sassi
<b>OPERATORI</b>	Insegnanti di sezione
<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>	Storytelling, drammatizzazione, circle time con conversazioni filosofiche, attività laboratoriali
<b>ESPERIENZE E ATTIVITÀ</b>	Favole con gli accordi di Ruiz: 1° incontro: Sii impeccabile con la parola-dalla favola “Al lupo, al lupo!”; 2° incontro: non prendere nulla in modo personale-dalla favola “Il corvo e la volpe”; 3° incontro: non supporre nulla-dalla favola “Il leone e il topolino”; 4° incontro: fai sempre del tuo meglio-dalla favola “La volpe e l’uva”; 5° incontro: fai sempre del tuo meglio-dalla favola “La cicala e la formica”; 6° incontro: sii scettico, ma impara ad ascoltare-dalla favola “La tartaruga e la lepre”.
<b>COMPETENZE EUROPEE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competenza alfabetica funzionale;</li> <li>2. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>3. Competenza in materia di cittadinanza;</li> <li>4. Competenza imprenditoriale.</li> </ol>
<b>CONOSCENZE E ABILITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza dei principali tipi di interazione verbale, di una serie di testi letterari e non letterari, delle caratteristiche principali di diversi stili e registri della lingua;</li> <li>- Abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo;</li> <li>- Capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> <li>- Capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di gestire l'incertezza e lo stress, di creare fiducia e provare empatia,</li> <li>- Capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma;</li> <li>- Capacità di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo;</li> <li>- Capacità di comunicare costruttivamente in ambiente diversi, di collaborare nel lavoro in gruppo e di negoziare;</li> <li>- Capacità di individuare e fissare obiettivi, di auto motivarsi e di sviluppare resilienza e fiducia;</li> <li>- Capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzioni dei problemi.</li> </ul>
<b>CONOSCENZE E ABILITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità, oltre che al processo decisionale a tutti i livelli;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.</li> </ul>
<b>OBIETTIVI AGENDA 2030</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salute e benessere;</li> <li>- Istruzione di qualità;</li> <li>- Pace, giustizia e istituzioni solide.</li> </ul>
<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	<p>Il sé e l'altro; I discorsi e le parole; Immagini, suoni, colori.</p>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascoltare, comprendere e rielaborare, verbalmente e graficamente una favola, anche a livello simbolico;</li> <li>- Riconoscere gli elementi e i passaggi di una storia;</li> <li>- Arricchire il lessico e argomentare con un linguaggio pertinente;</li> <li>- Misurarsi nella capacità di argomentare;</li> <li>- Favorire la capacità di ascolto e di comprensione del testo in chiave filosofica;</li> <li>- Stimolare le capacità di pensiero e di ragionamento anche sui significati simbolici;</li> <li>- Sapersi confrontare con gli altri nella conversazione;</li> <li>- Sviluppare lo storytelling;</li> <li>- Imparare a darsi la parola e a porre domande senza timore;</li> <li>- Saper dubitare e saper cambiare idea;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ragionare sul concetto di causa-effetto, ipotizzare cause e conseguenze;</li> <li>- Trovare strategie e soluzioni, risolvere problemi;</li> <li>- Valutare e soppesare le parole;</li> <li>- Conoscere e utilizzare le parole gentili;</li> <li>- Praticare la gentilezza;</li> <li>- Sviluppare il rispetto verso sé stesso e verso gli altri;</li> <li>- Far conoscere ciò che si sa fare;</li> <li>- Imparare a svolgere compiti difficili con leggerezza;</li> <li>- Trasformare la rabbia in creatività;</li> <li>- Mettersi in gioco;</li> <li>- Collaborare con gli altri;</li> <li>- Generare relazioni positive tra pari e favorire l'inclusione nel gruppo.</li> </ul>
<p><b>TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b></p>	<p>Durante il percorso di Favole e filosofia l'alunno ha lavorato sullo storytelling, sulla capacità di ascoltare e farsi ascoltare, sul porre domande e proporre possibili soluzioni, immedesimandosi in uno o nell'altro personaggio. L'alunno è ora più consapevole di sé stesso, ha fiducia nella sua unicità e si propone al gruppo in modo rispettoso, esprimendo la propria idea e accogliendo senza giudizio quella degli altri. Dimostra e mette in campo le proprie competenze, capacità e desideri collaborando con il gruppo e stabilendo con lo stesso un legame di appartenenza e di condivisione.</p>

<b>PROGETTO “EMOZIONI E COLORI”</b>	
<b>MOTIVAZIONE</b>	Il progetto vuole favorire nei bambini la capacità di scoprire e di identificare le emozioni attraverso l’aspetto cromatico e di connotarle in modo personale, senza convenzioni, per comprenderle con più facilità al fine di saperle poi gestire.
<b>DESTINATARI</b>	Bambini di 3,4 e 5 anni
<b>TEMPI DI REALIZZAZIONE</b>	Tutto l’anno
<b>SPAZI</b>	Sezione
<b>STRUMENTI</b>	Racconti e testi a tema emozionale, materiali vari e di cancelleria
<b>OPERATORI</b>	Insegnanti di sezione
<b>DIDATTICA E METODOLOGIA</b>	Storytelling, animazione, circle time con conversazioni in chiave emozionale, attività laboratoriali
<b>ESPERIENZE E ATTIVITA’</b>	1° incontro: Che emozione il rosso; 2° incontro: Che emozione il giallo; 3° incontro: Che emozione il blu; 4° incontro: Che emozione il nero; 5° incontro: Che emozione il verde; 6° incontro: Che emozione i colori; Attività correlate ai colori
<b>COMPETENZE EUROPEE</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Competenza alfabetica funzionale;</li> <li>2. Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;</li> <li>3. Competenza in materia di cittadinanza;</li> <li>4. Competenza imprenditoriale;</li> <li>5. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.</li> </ol>

<p><b>CONOSCENZE E ABILITA'</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscenza dei principali tipi di interazione verbale, di una serie di testi letterari e non letterari, delle caratteristiche principali di diversi stili e registri della lingua;</li> <li>- Abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo;</li> <li>- Capacità di riflettere su se stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni;</li> <li>- Capacità di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale,</li> <li>- Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni;</li> <li>- Capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di gestire l'incertezza e lo stress, di creare fiducia e provare empatia,</li> <li>- Capacità di imparare e di lavorare sia in modalità collaborativa sia in maniera autonoma;</li> <li>- Capacità di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo;</li> <li>- Capacità di comunicare costruttivamente in ambiente diversi, di collaborare nel lavoro in gruppo e di negoziare;</li> <li>- Capacità di individuare e fissare obiettivi, di auto motivarsi e di sviluppare resilienza e fiducia;</li> <li>- Capacità di pensiero critico e abilità integrate di risoluzioni dei problemi.</li> <li>- Capacità di sviluppare argomenti e di partecipare in modo costruttivo alle attività della comunità, oltre che al processo decisionale a tutti i livelli;</li> <li>- Capacità di valorizzare le idee degli altri, di provare empatia e di prendersi cura delle persone e del mondo;</li> <li>- Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione;</li> <li>- Capacità di comprendere che le arti e le altre forme culturali possono essere strumenti per interpretare e plasmare il mondo;</li> <li>- Capacità di esprimere e interpretare idee figurative e astratte, esperienze ed emozioni con empatia, e la capacità di farlo in diverse arti e in altre forme culturali;</li> <li>- Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.</li> </ul>
<p><b>COMPETENZE EDUCAZIONE CIVICA</b></p>	<p>Prendersi cura di sé e rispettare gli altri; promuovere la consapevolezza di sé e delle proprie emozioni per riconoscerle su di sé e sugli altri; costruire relazioni positive con i pari.</p>

<b>OBIETTIVI AGENDA 2030</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salute e benessere;</li> <li>- Istruzione di qualità</li> </ul>
<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	<p>Il sé e l'altro; I discorsi e le parole; Immagini, suoni, colori.</p>
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ascoltare, comprendere e rielaborare, verbalmente e graficamente un testo che richiama alle emozioni;</li> <li>- Riconoscere gli elementi e i passaggi di una storia in chiave emozionale;</li> <li>- Arricchire il lessico e argomentare con un linguaggio pertinente;</li> <li>- Favorire la capacità di ascolto e di comprensione del testo in chiave emozionale;</li> <li>- Stimolare la capacità di riflessione sulle emozioni;</li> <li>- Saper leggere e abbinare le emozioni ai colori;</li> <li>- Saper dare voce e colore alle emozioni;</li> <li>- Esprimere verbalmente e graficamente le emozioni in collegamento con i colori;</li> <li>- Sapersi misurare nell'elaborazione delle emozioni;</li> <li>- Sapersi confrontare con gli altri nella conversazione sulle emozioni e sui colori;</li> <li>- Percepire le emozioni su di sé e sugli altri;</li> <li>- Sviluppare lo storytelling;</li> <li>- Sviluppare la creatività e l'espressione grafica;</li> <li>- Esprimere opinioni ed effettuare scelte personali;</li> <li>- Sviluppare il rispetto verso se stesso e verso gli altri;</li> <li>- Sviluppare l'empatia e l'autostima;</li> <li>- Promuovere la consapevolezza di sé e delle proprie emozioni;</li> <li>- Collaborare con gli altri;</li> <li>- Generare relazioni positive tra pari e favorire l'inclusione nel gruppo.</li> </ul>
<b>TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	<p>Durante il percorso di Emozioni e Colori l'alunno ha lavorato sulle emozioni, denominandole, riconoscendole e interpretandole attraverso i colori. L'alunno ha acquisito maggior consapevolezza di sé e delle proprie emozioni nel percepirle ed elaborarle e sa approcciarsi ai colori in modo più creativo e personale. Dimostra le proprie abilità e competenze nelle conversazioni, nelle sperimentazioni e nell'interpretazione dell'abbinamento emozione-colore.</p>

## PROGAMMAZIONE EDUCATIVO- DIDATTICA DI RELIGIONE CATTOLICA



*Un anno con Gesù*

# **PROGETTAZIONE ANNUALE**

## **EDUCATIVO-DIDATTICA DI RELIGIONE CATTOLICA**

La progettazione annuale della religione cattolica, viene proposta attraverso itinerari diversificati e graduali a seconda delle diverse fasce d'età, tenendo conto dei Traguardi IRC e degli obiettivi di apprendimento (C.M. 45 22/04/2008) propri dell'insegnamento della religione cattolica relativi ai campi d'esperienza che sono:

### **Il sé e l'altro**

Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di ogni persona e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome per iniziare a maturare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

### **Il corpo in movimento**

Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con i gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione.

### **Linguaggi, creatività, espressione**

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte) per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

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

Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

### **La conoscenza del mondo**

Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.

## **FINALITÀ EDUCATIVE**

Nelle indicazioni Nazionali per il curricolo l'educazione religiosa concorre a promuovere le finalità della scuola dell'infanzia:

### **CONSOLIDARE L'IDENTITÀ**

In relazione a questa finalità, l'educazione religiosa nella scuola dell'infanzia aiuta a rafforzare l'identità del bambino sotto il profilo affettivo, psicomotorio, cognitivo, morale, religioso e sociale rendendolo sensibile a:

- sviluppare sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità;
- vivere le prime esperienze di amicizia tentando di superare l'egocentrismo e le differenze di sesso;
- sperimentare autentiche forme di star bene insieme imparando ad esprimere e controllare emozioni e sentimenti propri e rendendosi sensibile a quelli degli altri;
- acquisire atteggiamenti di fiducia verso gli altri a partire dalle esperienze di fiducia avute e concesse dai propri educatori;
- essere disponibile a vivere in modo equilibrato e positivo l'incontro con l'altro favorendo l'aiuto reciproco e la solidarietà;
- valorizzare tutte le iniziative che promuovono la pace;
- essere disponibile e aperto verso i valori cristiani umanamente condivisi;
- essere consapevole di appartenere ad una comunità aperta a culture e religioni diverse.

### **SVILUPPARE L'AUTONOMIA**

L'educazione religiosa nella scuola dell'infanzia contribuisce in modo consapevole ed efficace alla progressiva conquista dell'autonomia.

Questo significa che il bambino deve essere in grado di orientarsi e di compiere scelte autonome nella concretezza del suo ambiente naturale e sociale di vita. Una tale prospettiva comporta lo sviluppo nel bambino delle capacità di:

- interiorizzare valori universalmente condivisi quali: la libertà, il rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, la solidarietà, la giustizia;
- interiorizzare le norme morali e le regole della convivenza;
- sviluppare interesse e curiosità verso il diverso e l'inedito e aprirsi alla scoperta;
- porsi degli interrogativi e confrontarsi con gli altri;
- sviluppare una iniziale consapevolezza nell'uso di una terminologia semplice del linguaggio religioso.

### **ACQUISIRE COMPETENZE**

Le attività di religione cattolica aiutano il bambino a comprendere, interpretare, rielaborare e comunicare le esperienze religiose che vive in famiglia e nella comunità di appartenenza.

In particolar modo le competenze da acquisire sono:

- Riconoscere che il mondo viene percepito dai cristiani e dai credenti come dono di Dio e per questo va amato e rispettato;
- Riconoscere che per i cristiani Gesù è il figlio di Dio che rivela con la sua vita l'amore di Dio Padre verso tutti gli uomini;
- Comprendere i segni e i simboli delle feste, dei luoghi della comunità cristiana e sviluppare una prima capacità di lettura delle immagini cristiane e dei racconti biblici;
- Acquisire atteggiamenti di fratellanza e di pace nel rispetto delle diversità culturali e religiose.

## **VIVERE PRIME ESPERIENZE DI CITTADINANZA**

L'attività di religione cattolica aiuta a sviluppare il senso della cittadinanza portando il bambino a:

- Scoprire gli altri, i loro bisogni;
- Gestire i contrasti attraverso regole condivise;
- Dialogare nel rispetto di diritti e doveri;
- Rispettare l'ambiente e la natura.

## **METODOLOGIA**

Si cercherà di partire dai vissuti dei bambini come primo essenziale approccio ad ogni intervento, per rendere il bambino stesso attivo, partecipe, capace di organizzare e strutturare l'insieme delle sue conoscenze, di sviluppare abilità, di affinare strutture basilari, di incontrarsi con gli altri ambiti culturali. Si realizza in tal modo il "principio di correlazione" che rappresenta il criterio metodologico più adatto a consentire il rispetto della specificità dell'intervento di I.R.C., il cui contenuto disciplinare è costituito dalla rivelazione cristiana, e il raggiungimento delle finalità della scuola mirate alla formazione della persona attraverso l'esperienza culturale che si concretizza nella riflessione, nel confronto e nella rielaborazione dei contenuti culturali.

La metodologia dell'I.R.C. si avvarrà di strumenti quali

- Esperienza di osservazione diretta della realtà
- Gioco organizzato e finalizzato collettivo
- Gioco con materiale simbolico spontaneo o guidato
- gioco di regole

- gioco di imitazione di ruoli a coppie o individuale
- gioco a sequenze logico-temporali
- conversazioni guidate o spontanee
- esperienze di vita vissuta
- incoraggiamento a superare le difficoltà
- dialogo individualizzato per recupero in caso di assenze prolungate
- attività con materiali di facile reperibilità
- attività manipolativa, grafica e pittorica
- attività musicale e di canto
- visione di cartoni animati
- narrazioni evangeliche
- attività di ritaglio e collage
- recitazione di poesie e preghiere
- lettura di immagini
- utilizzo del Kamishibai;

### **VERIFICA**

La verifica sarà effettuata con metodologie semplici quali domande stimolo, conversazioni libere o guidate, schede operative, attività grafico-pittoriche, attività ludiche, drammatizzazioni, lettura di immagini. Attraverso queste attività si cercherà di capire se la proposta didattica è stata ben adeguata alle capacità di apprendimento degli alunni, e se è stato consentito il raggiungimento degli obiettivi prefissati.

### **DOCUMENTAZIONE**

Il materiale di documentazione relativo all'educazione religiosa prodotto dall'insegnante è debitamente consegnato alle rispettive Direzioni Didattiche.

La documentazione dell'attività svolta e prodotta dai singoli bambini nel corso dell'anno (elaborati, lavori ecc.) sarà opportunamente raccolta e consegnata alle famiglie.

**PIANO ANNUALE DELL'ATTIVITA' DI RELIGIONE CATTOLICA**  
**"UN ANNO CON GESU'"**

<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO n. 1: "INSIEME E' BELLO!" - SETTEMBRE</b>	
<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	Il sé e l'altro Il corpo in movimento
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Sperimentare relazioni comunicative serene con gli altri; Scoprire la scuola come spazio di nuovi incontri e amicizie;
<b>CONTENUTI</b>	Accoglienza
<b>ATTIVITÀ</b>	Giochi di accoglienza e socializzazione; ascolto del racconto "Elmer, elefante variopinto"; lettura di immagini; memorizzazione di canti e filastrocche; giochi per l'interiorizzazione e il rispetto delle regole della convivenza.

<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO n. 2: "LAUDATO SII!"-Ottobre-Novembre</b>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	La conoscenza del mondo; I discorsi e le parole; Il sé e l'altro
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Conoscere la figura dell'Angelo Custode; Conoscere la figura di san Francesco d'Assisi; Intuire la bellezza del creato attraverso i gesti e le parole di san Francesco; conoscere la figura di san Martino e il suo esempio di generosità.
<b>CONTENUTI</b>	Il mio Angelo Custode; Francesco, amico dei poveri; Francesco e le creature; San Martino;

<b>ATTIVITÀ</b>	Racconti “Il mio Angelo custode”; “Il Cantico delle creature”; “Il lupo di Gubbio”; “San Martino e il poverello”; lettura di immagini; drammatizzazioni; manipolazione di materiali presenti nell’ambiente; memorizzazione di un canto; rappresentazioni grafiche; la tombola delle creature; conversazioni nel grande gruppo;
-----------------	--

<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO n.3 “ASPETTANDO IL NATALE” - Dicembre</b>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	Il sé e l’altro Linguaggi, creatività, espressione I discorsi e le parole
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Conoscere il racconto della nascita di Gesù Conoscere gli avvenimenti che precedono la nascita di Gesù Esprimere con canti e gesti la gioia della festa
<b>CONTENUTI</b>	L’Annunciazione Il Censimento La nascita di Gesù I Re Magi
<b>ATTIVITÀ</b>	Racconti “Una bella notizia per Maria”; “In cammino verso Betlemme” “È nato Gesù!”; “I Re Magi”; lettura di immagini; riordino delle sequenze del racconto; visione di un cartone animato; domino e tombola di Natale; caccia al tesoro e memory; canti; attività grafiche.

<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.4 “AMICO GESU’”- Gennaio</b>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	Il sé e l’altro La conoscenza del mondo
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Effettuare confronti tra l’infanzia di Gesù e la propria Conoscere alcuni usi e costumi della Palestina al tempo di Gesù

<p><b>CONTENUTI</b></p>	<p>Gesù cresce...come me!  Il paese di Gesù  La casa e il paese di Gesù  Gesù dodicenne al Tempio</p>
<p><b>ATTIVITÀ</b></p>	<p>Conversazione sulle fasi della propria crescita pe sull'infanzia di Gesù per coglierne analogie e differenze; visione del video "Il paese di Gesù"; conversazioni nel grande gruppo; canto; attività grafiche; gioco di denominazione e classificazione degli elementi relativi al tempo di Gesù e ai nostri giorni; racconto "Gesù al Tempio; lettura di immagini e attività di riordino delle sequenze del racconto; attività ludiche; attività grafica.</p>

<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.5 “MAESTRO GESU” - Febbraio</b>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	Il sé e l'altro Il corpo e il movimento I discorsi e le parole
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Conoscere momenti significativi della vita pubblica di Gesù Vedere in Gesù un modello di amore e di amicizia
<b>CONTENUTI</b>	Il battesimo di Gesù Gli amici di Gesù: i discepoli La parabola del seminatore Il miracolo della tempesta sedata
<b>ATTIVITÀ</b>	Racconti; lettura di immagini; conversazioni nel grande gruppo; gioco di simulazione del battesimo per immersione; attività grafiche; attività ludiche connesse ai racconti; Attività grafiche

<b>UNITÀ DI APPRENDIMENTO n.6 “ASPETTANDO LA PASQUA”- Marzo/Aprile</b>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	Il sé e l'altro I discorsi e le parole Immagini suoni e colori
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Conoscere i segni e i simboli della Pasqua; Ascoltare e comprendere il racconto evangelico della Pasqua; esprimere con gesti con gesti, canti e musica la gioia della festa.
<b>CONTENUTI</b>	L' ingresso di Gesù a Gerusalemme: la domenica delle Palme. L'ultima Cena Gesù è risorto! I segni e i simboli della Pasqua

<b>ATTIVITÀ</b>	Racconti; drammatizzazione; canto; conversazioni nel grande gruppo; lettura di immagini; attività di riordino delle sequenze del racconto; utilizzo di campanelle e strumenti musicali per esprimere la gioia della festa; conversazioni guidate; attività grafiche
-----------------	---

<b>UNITA' DI APPRENDIMENTO n.7 "IO-TU-NOI...UNA GRANDE FAMIGLIA"- Maggio/Giugno</b>	
<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</b>	Il sé e l'altro Immagini suoni e colori La conoscenza del mondo
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b>	Conoscere Maria e il mese a lei dedicato Riconoscere nella Chiesa la famiglia dei cristiani Conoscere gli elementi dell'edificio-chiesa Santa Teresa di Calcutta e il comandamento dell'amore
<b>CONTENUTI</b>	L'Ascensione La Pentecoste La storia di Maria La Chiesa La storia di santa Teresa di Calcutta
<b>ATTIVITA'</b>	Racconti; attività ludiche; visione di cartoni animati; canti; lettura di immagini; conversazioni nel grande gruppo; attività grafiche;