

ISTITUTO COMPRENSIVO  
“VIA POSEIDONE”  
ROMA



**Progettazione Didattica**

SCUOLA DELL'INFANZIA

*"I.C. VIA POSEIDONE"*

PLESSI: Via Poseidone, A. Crupi, Peter Pan

Anno Scolastico 2020/2021

## **PREMESSA**

La scuola dell'Infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai 3 ai 6 anni, ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti alla Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione europea. La Scuola dell'Infanzia è un ambiente educativo, di esperienze concrete, luogo del fare, del sentire, del pensare dell'agire relazionale, dell'esprimere del bambino. (Indicazioni Nazionali 2012).

La Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo "Via Poseidone", situata a Torre Angela, è suddivisa in tre plessi:

- Via Poseidone - 1 sezione eterogenea a tempo ridotto e 4 sezioni eterogenee a tempo normale;
- A. Crupi - 4 sezioni eterogenee a tempo normale;
- Peter Pan - 2 sezioni eterogenee a tempo ridotto.

Nel rispetto dei bisogni formativi di tutti i bambini della scuola dell'Infanzia le docenti definiscono le linee generali del curricolo delle attività educativo-didattiche. La progettazione avrà come obiettivo principale lo sviluppo relazionale ed affettivo del bambino, tenendo sempre conto degli obiettivi di apprendimento delle varie aree e delle specifiche esigenze di ogni singolo bambino. Tale progettazione verrà poi declinata, all'occorrenza, in specifici Piani di Apprendimento Individualizzati per situazioni di disagio e handicap. La progettazione è impostata rispettando il PTOF e il PdM.

## **PREMESSA DDI INFANZIA**

La Didattica Digitale Integrata nella scuola dell'infanzia, sarà attivata solo in caso di un nuovo lockdown generale, o nel caso della chiusura di una bolla (sezione), per isolamento fiduciario a causa di un caso covid accertato, vista l'approvazione a maggioranza nel collegio docenti del 16/10/2020, del mantenimento dell'orario scolastico con un'ora uguale a sessanta minuti, e non a cinquanta minuti, come previsto negli altri ordini di scuola.

Le attività integrate digitali (AID) prevedono l'utilizzo delle piattaforme GSuite e WE school, ed anche dell'applicazione WhatsApp in modo che ogni insegnante possa raggiungere tutti i suoi alunni, mantenendo il più possibile, il contatto con loro e le rispettive famiglie.

Le attività si svolgeranno attraverso due modalità, sincrone e asincrone, si continuerà quindi il lavoro sospeso in presenza, con lezioni "LIVE", e/o invio di video o audio-letture, tutorial realizzati dalle insegnanti, schede didattiche di verifica ecc.

### ***FINALITA'***

La Scuola dell'Infanzia si pone la finalità di promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza, della cittadinanza.

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

Sviluppare l'*IDENTITA'* significa imparare a stare bene, a sentirsi sicuri nell'affrontare nuove esperienze in un ambiente sociale allargato.

Sviluppare l'*AUTONOMIA* significa partecipare alle attività nei diversi contesti, avere fiducia in sé e fidarsi degli altri, provare piacere nel fare da sé e sapere chiedere aiuto, esplorare la realtà e comprendere le regole della vita quotidiana.

Sviluppare la *COMPETENZA* significa imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esercizio del confronto, rievocando, narrando e rappresentando fatti significativi.

Sviluppare il senso della *CITTADINANZA* significa scoprire gli altri, i loro bisogni e gestire contrasti attraverso regole condivise.

### **PIANO ACCOGLIENZA**

Accogliere significa riconoscere il mondo interiore di ogni singolo bambino/a e dare spazio ai suoi progetti ed ipotesi, rispettare i suoi tempi e bisogni. Dargli la possibilità di giocare, creare relazione con il gruppo dei pari e con gli adulti di riferimento.

Per facilitare l'inserimento dei nuovi arrivati, si prevede un periodo di inserimento più lungo. A tale scopo sarà adottato un orario scolastico flessibile.

Durante quest'anno scolastico le attività di accoglienza saranno incentrate sulla ripartenza in sicurezza: l'anno scolastico 2019-2020 è stato un anno particolare che ci ha visto impegnati, nella II parte dell'anno, con una didattica diversa, a distanza che non ha permesso quella socializzazione e quel contatto fisico tanto importanti soprattutto nella scuola dell'infanzia. Quest'anno vogliamo iniziare il nuovo anno partendo da regole importanti e chiare che ci possano far *“ripartire insieme in sicurezza”*, in modo da poter volare nel cielo come tanti allegri aquiloni colorati. La storia che fungerà da sfondo integratore per l'intero anno sarà: *“La favola di Aquilone”*.

Le varie sezioni saranno contraddistinte da un aquilone colorato con colori diversi in base alla sezione d'appartenenza, i bambini non indosseranno più i grembiuli ma una maglia di un colore diverso in base alla propria sezione.

### ***I CAMPI DI ESPERIENZA***

Gli insegnanti accolgono, valorizzano e ampliano le curiosità, le esplorazioni, le proposte dei bambini e creano occasioni e progetti di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i bambini vanno scoprendo.

L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori permettono al bambino, opportunamente guidato, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti e di avviare processi di simbolizzazione e formalizzazione.

Pur nell'approccio globale che caratterizza la scuola dell'infanzia, gli insegnanti individuano, dietro ai vari campi di esperienza, il delinearsi dei saperi disciplinari e dei loro alfabeti.

In particolare nella scuola dell'infanzia i traguardi per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante orientamenti, attenzioni e responsabilità nel creare occasioni e possibilità di esperienze volte a favorire lo sviluppo della competenza, che a questa età va inteso in modo globale e unitario. La progettazione educativa farà riferimento ai seguenti "CAMPI DI ESPERIENZA" riportati dalle "Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione":

*Il sé e l'altro:* Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme

*Il corpo e il movimento:* Identità, autonomia, salute

*Immagini, suoni e colori:* Gestualità, arte, musica, multimedialità

I discorsi e le parole: Comunicazione, lingua, cultura

La conoscenza del mondo: Ordine, misura, spazio, tempo, natura

Durante quest'anno scolastico verrà dato molto spazio anche all'introduzione dell'insegnamento trasversale dell'educazione civica, secondo quanto previsto dalla legge 20 agosto 2019, n.92 e dal D.M. 22 giugno 2020 n.35 di adozione delle "Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica": in particolare si lavorerà sull'U.D.A. "le regole che mi insegnano a vivere".

### **COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA**

| <b>LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</b>                                      | <b>I CAMPI D'ESPERIENZA (prevalenti e concorrenti)</b>                 |
|--|--|
| 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE                                      | I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI   |
| 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA   | I DISCORSI E LE PAROLE - TUTTI   |
| 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA | LA CONOSCENZA DEL MONDO – Oggetti, fenomeni, viventi - Numero e spazio |
| 4. COMPETENZA DIGITALE   | TUTTI  |
| 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE      | TUTTI  |
| 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA                                 | IL SÉ E L'ALTRO – TUTTI  |
| 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE  | TUTTI  |

|   |  |
|---|--|
| 8. COMPETENZA IN MATERIA DI<br>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE<br>CULTURALE | IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI,<br>SUONI, COLORI |
|---|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <b>1. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>   | <b>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</b>   |  |
| Fonti di legittimazione:   | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e indicazioni Nazionali 2018 nuovi scenari.  |  |
| <b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>  | <b>I DISCORSI E LE PAROLE</b>  |  |
| <b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>   | <b>ABILITA'</b>  | <b>CONOSCENZE</b>  |
| Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali<br>Comprendere testi letti da altri.<br>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento | Interagire con altri, mostrando fiducia e capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.<br>Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.<br>Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.<br>Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi, aggettivi.<br>Analizzare e commentare figure di crescente complessità.<br>Formulare frasi di senso compiuto.<br>Riassumere con parole proprie una breve vicenda | Principali strutture della lingua italiana.<br>Elementi di base delle funzioni della lingua.<br>Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.<br>Principi essenziali di organizzazione del discorso.<br>Principali connettivi logici.<br><br>NB: Le conoscenze e le regole vengono acquisite esclusivamente mediante l'uso comunicativo quotidiano e la riflessione stimolata dall'insegnante. |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | <p>presentata come racconto.</p> <p>Esprimere sentimenti e stati d'animo.</p> <p>Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni.</p> <p>Inventare storie e racconti.</p> <p>Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.</p> <p>Formulare ipotesi sulla lingua scritta e sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie.</p> <p>Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze</p> |  |
|--|---|--|

|                                      |   |                   |
|--------------------------------------|---|-------------------|
| <b>2. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b> | <b>COMPETENZE MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIA E INGEGNERIA</b>  |                   |
| Fonti di legittimazione:             | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e indicazioni Nazionali 2018 nuovi scenari. |                   |
| <b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>            | <b>LA CONOSCENZA DEL MONDO – Oggetti, fenomeni, viventi - Numero e spazio</b>   |                   |
| <b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>         | <b>ABILITA'</b>   | <b>CONOSCENZE</b> |

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; contare.</p> <p>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</p> <p>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.</p> <p>Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</p> <p>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi.</p> <p>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</p> | <p>Raggruppare secondo criteri (dati o personali)</p> <p>Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà.</p> <p>Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.</p> <p>Individuare la relazione fra gli oggetti.</p> <p>Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.</p> <p>Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.</p> <p>Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali).</p> <p>Numerare (ordinalità, cardinalità del numero).</p> <p>Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.</p> <p>Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.</p> <p>Costruire modelli e plastici.</p> <p>Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.</p> <p>Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi.</p> <p>Porre domande sulle cose e la natura.</p> <p>Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli.</p> <p>Descrivere e confrontare fatti ed eventi.</p> <p>Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come</p> | <p>Concetti temporali (prima,dopo, durante, mentre) di successione, contemporaneità, durata</p> <p>Linee del tempo</p> <p>Periodizzazioni: giorno/notte; fasi della giornata; giorni, settimane, mesi, stagioni, anni</p> <p>Concetti spaziali e topologici (vicino,lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra ...)</p> <p>Raggruppamenti, Seriazioni e ordinamenti</p> <p>Serie e ritmi</p> <p>Simboli, mappe e percorsi</p> <p>Figure e forme</p> <p>Numeri e numerazione</p> <p>Strumenti e tecniche di misura</p> |
|--|---|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>strumento di indagine.</p> <p>Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni.</p> <p>Elaborare previsioni ed ipotesi.</p> <p>Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni</p> <p>Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi</p> <p>Costruire modelli di rappresentazione della realtà</p> |  |
|--|--|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <b>3. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>   | <b>COMPETENZA DIGITALE</b>   |  |
| Fonti di legittimazione:   | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018. Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e indicazioni Nazionali 2018 nuovi scenari.   |  |
| <b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>  | <b>TUTTI</b>   |  |
| <b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>   | <b>ABILITA'</b>  | <b>CONOSCENZE</b>  |
| Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante. | <p>Eeguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, topologico, al computer.</p> <p>Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</p> <p>Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer.</p> | <p>Il computer e i suoi usi.</p> <p>Tastiera.</p> <p>Icone principali di Windows e di Word</p> <p>Altri strumenti di comunicazione e i suoi usi (audiovisivi, telefoni fissi e mobili....)</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</p> <p>Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</p> |  |
|--|--|--|

|  |   |  |
|--|---|--|
| <b>4. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>   | <b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</b>   |  |
| Fonti di legittimazione:   | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e indicazioni Nazionali 2018 nuovi scenari.   |  |
| <b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>  | <b>TUTTI</b>  |  |
| <b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>   | <b>ABILITA'</b>   | <b>CONOSCENZE</b>  |
| <p>Acquisire ed interpretare l'informazione.</p> <p>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.</p> <p>Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</p> <p>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione</p> | <p>Rispondere a domande su un testo o su un video</p> <p>Utilizzare semplici strategie di memorizzazione</p> <p>Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute.</p> <p>Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.</p> <p>Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato; costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.</p> | <p>Semplici strategie di memorizzazione.</p> <p>Schemi, tabelle, scalette</p> <p>Semplici strategie di organizzazione del proprio tempo e del proprio lavoro.</p> <p>Regole della vita e del lavoro in classe.</p> <p>Significato della regola</p> |

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.</p> <p>Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.</p> <p>Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.</p> | <p>Compilare semplici tabelle</p> <p>Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto.</p> <p>Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia.</p> <p>Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico ad un linguaggio socializzato</p> <p>Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.</p> <p>Rispettare i tempi degli altri</p> <p>Collaborare con gli altri</p> <p>Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili.</p> <p>Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale.</p> <p>Saper aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione del bisogno.</p> <p>Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali, i contesti, i ruoli.</p> <p>Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni</p> <p>Partecipare attivamente alle attività, ai giochi (anche di gruppo), alle conversazioni</p> <p>Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro</p> <p>Riconoscere nei compagni tempi e modalità diverse</p> <p>Scambiare giochi, materiali, ecc..</p> |  |
|--|---|--|

|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>5. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>  | <b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b>  |   |
| Fonti di legittimazione:  | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e indicazioni Nazionali 2018 nuovi scenari.   |   |
| <b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>   | <b>IL SE' E L'ALTRO – TUTTI</b>   |   |
| <b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>  | <b>ABILITA'</b>   | <b>CONOSCENZE</b>   |
| <p>Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.</p> <p>Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia.</p> <p>Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.</p> <p>Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.</p> | <p>Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune</p> <p>Aiutare i compagni più giovani e quelli che manifestano difficoltà o chiedono aiuto</p> <p>Conoscere l'ambiente culturale attraverso l'esperienza di alcune tradizioni e la conoscenza di alcuni beni culturali</p> <p>Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro</p> | <p>Gruppi sociali riferiti all'esperienza, loro ruoli e funzioni: famiglia, scuola, vicinato, comunità di appartenenza (quartiere, Comune, Parrocchia.)</p> <p>Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza</p> <p>Regole per la sicurezza in casa, a scuola, nell'ambiente, in strada.</p> <p>Usi e costumi del proprio territorio, del Paese e di altri Paesi (portati eventualmente da allievi provenienti da altri luoghi)</p> |

|  |  |  |
|--|--|--|
| Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità. |  |  |
|--|--|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
| <b>6. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>   | <b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b>  |  |
| Fonti di legittimazione:   | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e indicazioni Nazionali 2018 nuovi scenari.  |  |
| <b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>  | <b>TUTTI</b>   |  |
| <b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>   | <b>ABILITA'</b>  | <b>CONOSCENZE</b>  |
| Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni<br><br>Assumere e portare a termine compiti e iniziative<br><br>Pianificare e organizzare il proprio | Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.<br>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.<br>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.<br>Formulare proposte di lavoro, di gioco.<br>Confrontare la propria idea con quella altrui.<br>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro<br>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. | Regole della discussione.<br>I ruoli e la loro funzione.<br>Fasi di un'azione. |

|  |  |  |
|--|--|--|
| <p>lavoro; realizzare semplici progetti</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving</p> | <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p> |  |
|--|--|--|

|   |  |  |
|---|--|--|
| <b>7. COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:</b>  | <b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>  |  |
| Fonti di legittimazione:  | Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 22.05.2018 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 e indicazioni Nazionali 2018 nuovi scenari.  |  |
| <b>CAMPI D'ESPERIENZA</b>   | <b>IL CORPO E IL MOVIMENTO, IMMAGINI SUONI E COLORI.</b>   |  |
| <b>COMPETENZE SPECIFICHE</b>  | <b>ABILITA'</b>  | <b>CONOSCENZE</b>  |
| <p>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole;</p> <p>Assumere responsabilità delle proprie</p> | <p>Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia</p> <p>Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.</p> <p>Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.</p> <p>Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute</p> <p>Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare</p> | <p>Il corpo e le differenze di genere</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti</p> <p>Gli alimenti</p> <p>Il movimento sicuro</p> <p>I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri</p> |

|  |   |  |
|--|---|--|
| <p>azioni e per il bene comune.</p> <p>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</p> <p>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.</p> <p>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione).</p> | <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi</p> <p>Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza</p> <p>Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi</p> <p>Rispettare le regole nei giochi</p> <p>Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.</p> <p>Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...);</p> <p>Ascoltare brani musicali.</p> <p>Vedere opere d'arte e beni culturali ed esprimere proprie valutazioni</p> <p>Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p> <p>Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.</p> <p>Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico</p> <p>Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale.</p> <p>Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.</p> <p>Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà.</p> <p>Usare modi diversi per stendere il colore.</p> <p>Utilizzare i diversi materiali per rappresentare.</p> <p>Impugnare differenti strumenti e ritagliare.</p> <p>Leggere e interpretare le proprie produzioni, quelle degli altri, e degli artisti</p> <p>Formulare piani di azione, individualmente e in gruppo, e scegliere con cura materiali e strumenti in relazione all'attività da svolgere.</p> <p>Ricostruire le fasi più significative per comunicare quanto realizzato.</p> <p>Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione</p> | <p>Le regole dei giochi.</p> <p>Elementi essenziali per la lettura/ascolto di un'opera musicale o d'arte (pittura, architettura, plastica, fotografia, film, musica) e per la produzione di elaborati musicali, grafici, plastici, visivi</p> <p>Principali forme di espressione artistica</p> <p>Tecniche di rappresentazione grafica, plastica, audiovisiva, corporea</p> <p>Gioco simbolico</p> |
|--|---|--|

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | <p>di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare</p> <p>Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri.</p> <p>Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali, con la voce, con il corpo, con strumenti poveri e strutturati.</p> <p>Esplorare i primi alfabeti musicali, utilizzando i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p> <p>Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse.</p> |  |
|--|--|--|

## METODOLOGIA E ATTIVITA'

I criteri-guida che orientano la prassi didattica sono:

1. l'attenzione ai *bisogni educativi speciali* di cui ogni bambino è "portatore";
2. la valorizzazione della componente educativa rivestita dai momenti di convivialità e routine;
3. il riferimento continuo alla dimensione ludica e all'esperienza diretta, che stimolano la motivazione e l'interesse dei piccoli. L'esperienza diretta ed il gioco consentono, infatti, al bambino di effettuare le prime scoperte, che gli insegnanti accolgono e valorizzano costruendo specifici progetti di apprendimento;

4. la promozione di attività laboratoriali, nelle quali l'apprendimento è basato sull'osservazione, sull'esplorazione, sull'esperienza diretta e sulla rielaborazione delle esperienze effettuate in attività individuali, in grandi e in piccoli gruppi.

Concretamente le attività didattiche vengono organizzate con modalità diverse, allo scopo di rendere più efficace il progetto educativo, in considerazione dei diversi ritmi, tempi e stili di apprendimento dei bambini. La flessibilità organizzativa così realizzata consente di rispondere in modo puntuale ai bisogni educativi di ogni bambino, con attenzione particolare alle necessità specifiche dei bambini stranieri, dei bambini in situazione di disabilità e, in generale, di tutti i bambini in difficoltà.

Saranno favoriti, attraverso la mediazione didattica e la regia dell'insegnante secondo il metodo della ricerca-azione:

- attività grafico-pittoriche e manipolative;
- educazione linguistica (poesie, racconti , filastrocche...)
- attività logico-matematiche e scientifiche (giochi e percorsi strutturati e semi-strutturati...)
- educazione ritmico-musicale;
- gioco libero e strutturato individuale e in piccolo gruppo.

Durante l'anno scolastico 2020-2021 , considerando il periodo storico in cui viviamo (emergenza covid-19) ogni sezione dovrà rispettare la stabilità dei gruppi ( così come delineato nelle linee guida sulla ripartenza della scuola dell'infanzia): ogni sezione

(chiamata “bolla”) non potrà svolgere attività con i bimbi di altre sezioni (“bolle”), bisognerà quindi riorganizzare gli spazi per adattarli alle nuove esigenze.

Ciò potrebbe significare, per quest’anno scolastico, l’assenza o la rimodulazione delle uscite e visite didattiche, la partecipazione ad eventuali spettacoli teatrali e ai saggi previsti nei momenti significativi dell’anno scolastico.

### ***RAPPORTI SCUOLA FAMIGLIA***

Le insegnanti con modalità diverse e, qualora necessario, utilizzeranno la piattaforma d’istituto organizzeranno incontri che coinvolgeranno i genitori per favorire la partecipazione attiva, la cooperazione, la condivisione delle finalità.

### ***OSSERVAZIONE, VALUTAZIONE E VERIFICA***

Nella Scuola dell’Infanzia, l’osservazione dei bambini da parte del docente e la valutazione del loro comportamento e degli elaborati, va collocata in una prospettiva di verifica del raggiungimento più o meno adeguato dei traguardi per lo sviluppo delle competenze. Importante è quindi, all’inizio, in itinere ed al termine dell’anno scolastico, saper utilizzare le osservazioni e i prodotti dei bambini per verificare l’adeguatezza delle proposte e l’efficacia delle strategie impiegate.

Tutto ciò sarà possibile mediante: l’osservazione, le conversazioni e la valutazione di elaborati individuali o di gruppo.

Questo percorso permetterà, se opportuno, una riflessione sulla progettazione iniziale (feed-back) con l’apporto di eventuali ed adeguate modifiche.

L'azione preventiva delle insegnanti servirà a rilevare eventuali disagi evolutivi negli alunni, per progettare interventi specifici da compiere con ogni bambino.

In tal senso, le attività connesse con la valutazione aiuteranno a rilevare precocemente la presenza di eventuali disturbi di apprendimento (DSA) o difficoltà dovute a particolari situazioni sociali, economiche ed emotive comprese nella definizione di BES.

Rilevando una difficoltà nel meccanismo di apprendimento si potrà agire positivamente attraverso strumenti adeguati e aiutare il bambino ad affrontare le proprie difficoltà prima dell'ingresso nella scuola primaria. Per tale motivo si proporranno delle schede di verifica iniziale per i bimbi di 5 anni, predisponendo, successivamente, delle attività di potenziamento sugli apprendimenti mancanti per quella fascia d'età. Le attività proposte per il recupero saranno finalizzate ad una maggiore padronanza, a livello grafico, dello schema corporeo (attraverso la storia dell'omino di niente di Gianni Rodari), attività di rinforzo sui colori (attraverso la storia che fungerà da sfondo integratore per l'intero anno) e attività motorie mirate per rafforzare la lateralizzazione.

I bambini con spiccate capacità saranno guidati ad accrescere ancor di più il bagaglio delle loro competenze e sviluppare così le loro particolari attitudini.

Altri strumenti, oltre alle schede di verifica, che saranno utilizzati per verificare se e quanto le conoscenze e le abilità incontrate durante le attività didattiche siano diventate competenze degli alunni saranno le osservazioni sistematiche, schede strutturate, disegni liberi, conversazioni guidate, drammatizzazioni, giochi liberi e guidati, griglie per la valutazione finale dei livelli di competenza raggiunti dagli alunni di 5 anni, in vista dell'ingresso nella scuola primaria (competenze in uscita).