EROINE ED EROI

vite straordinarie

DEL PASSATO

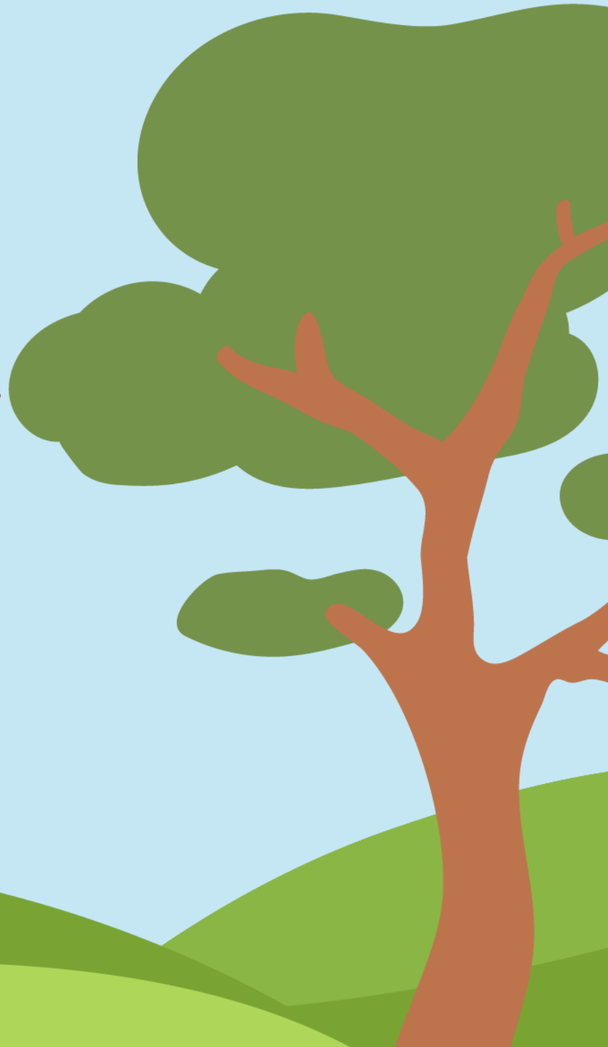
E

DEL PRESENTE









PRESENTAZIONE

La programmazione annuale "Eroi del passato e del presente" nasce dall'intento di accompagnare i bambini in un percorso di crescita personale e sociale attraverso la scoperta di figure eroiche appartenenti alla storia, alla letteratura e alla vita quotidiana. Il progetto intende valorizzare l'idea di eroismo come insieme di comportamenti positivi e di valori che ciascun bambino può sperimentare nella propria esperienza: il coraggio di affrontare le difficoltà, la gentilezza verso gli altri, il rispetto delle regole, la solidarietà, la responsabilità e l'impegno.

Attraverso attività ludiche, laboratoriali, espressive e narrative, i bambini saranno guidati a riconoscere che ogni persona può diventare un piccolo eroe nelle azioni di ogni giorno, contribuendo al benessere della comunità. Il percorso, in linea con le Indicazioni Nazionali per il curricolo, promuove lo sviluppo armonico dell'identità, dell'autonomia, delle competenze e della cittadinanza, favorendo esperienze significative, inclusive e coinvolgenti che mettono al centro il bambino come protagonista del proprio apprendimento.

FINALITA’ EDUCATIVE

Il percorso vuole accompagnare i bambini alla scoperta del concetto di “eroe” attraverso figure reali del passato e del presente valorizzando:

- promuovere la costruzione dell'identità personale e dell'autostima;
- sviluppare atteggiamenti di collaborazione, empatia e rispetto verso gli altri;
- favorire il senso di appartenenza alla comunità scolastica e sociale;
- educare ai valori della solidarietà, della pace, della legalità e dell'inclusione;
- stimolare curiosità, creatività e spirito di iniziativa;
- sviluppare competenze comunicative, espressive e logico-cognitive attraverso esperienze significative.

METODOLOGIA

Il percorso educativo sarà realizzato attraverso metodologie attive e inclusive:

- apprendimento attraverso il gioco;
- circle time e conversazioni guidate;
- lettura animata e storytelling;
- laboratori manipolativi, grafico-pittorici ed espressivi;
- drammatizzazioni e giochi simbolici;
- cooperative learning;
- esperienze musicali e motorie;
- osservazione, esplorazione e ricerca;
- utilizzo di strumenti digitali e audiovisivi adeguati all'età;
- valorizzazione dell'esperienza diretta e dell'apprendimento per scoperta.

CAMPI DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

- Rafforzare l'identità personale.
- Riconoscere emozioni e sentimenti.
- Collaborare e rispettare le regole.
- Comprendere il valore dell'aiuto reciproco.

Il corpo e il movimento

- Sviluppare coordinazione e autonomia.
- Partecipare a giochi cooperativi.
- Esprimere emozioni attraverso il movimento.

Immagini, suoni, colori

- Rappresentare esperienze con diverse tecniche.
- Realizzare elaborati individuali e collettivi.
- Drammatizzare storie e interpretare personaggi.

I discorsi e le parole

- Ascoltare e comprendere racconti.
- Arricchire il lessico.
- Raccontare esperienze personali.
- Partecipare a conversazioni rispettando i turni.

L**a conoscenza del mondo**

- Osservare e confrontare persone, ambienti e professioni.
- Comprendere semplici relazioni temporali tra passato e presente.
- Esplorare il territorio e conoscere figure significative della comunità.

OBIETTIVI SPECIFICI PER FASCE D'ETÀ

1. Io, piccolo eroe (Settembre – Ottobre)

Bambini di 3 anni

- Vivere serenamente il distacco dalla famiglia.
- Riconoscere il proprio nome e la propria immagine.
- Iniziare a rispettare semplici regole di convivenza.
- Esprimere bisogni ed emozioni fondamentali.
- Partecipare ai giochi di gruppo con il supporto dell'insegnante.

Bambini di 4 anni

- Rafforzare l'autonomia personale.
- Riconoscere le proprie capacità e qualità.
- Collaborare con i compagni nelle attività.
- Esprimere emozioni e raccontare semplici esperienze.
- Assumere piccoli incarichi nella vita scolastica.

Bambini di 5 anni

- Consolidare l'identità personale e la fiducia in sé.
- Riflettere sui comportamenti corretti.
- Gestire incarichi e responsabilità.
- Aiutare spontaneamente i compagni.
- Comprendere che ciascuno può essere "eroe" attraverso gesti di gentilezza e solidarietà.

2. **Gli eroi delle fiabe (Novembre – Dicembre)**

Bambini di 3 anni

- Ascoltare brevi racconti.
- Riconoscere i principali personaggi.
- Esprimere emozioni suscitate dalle storie.
- Partecipare a semplici giochi simbolici.

Bambini di 4 anni

- Comprendere la successione degli eventi.
- Distinguere il comportamento dei personaggi.
- Drammatizzare brevi episodi.
- Arricchire il lessico attraverso la narrazione.

Bambini di 5 anni

- Rielaborare oralmente una fiaba.
- Individuare il messaggio educativo della storia.
- Inventare finali alternativi.
- Utilizzare linguaggi espressivi diversi (grafico, teatrale, musicale) per rappresentare le storie.

3. **Gli eroi della storia (Gennaio – Marzo)**

Bambini di 3 anni

- Riconoscere immagini del passato e del presente.
- Comprendere semplici concetti temporali (prima, dopo, oggi).
- Osservare immagini di personaggi significativi.

Bambini di 4 anni

- Distinguere alcuni aspetti del passato e del presente.
- Conoscere semplici figure storiche attraverso racconti illustrati.
- Partecipare a conversazioni guidate.

Bambini di 5 anni

- Conoscere alcune figure storiche che hanno promosso pace, giustizia, libertà e solidarietà.
- Collocare semplici eventi in ordine temporale.
- Comprendere che il contributo delle persone può migliorare la società.
- Sviluppare curiosità verso la storia e il patrimonio culturale.

4. **Gli eroi che aiutano (Aprile – Giugno)**

Bambini di 3 anni

- Riconoscere alcune figure che aiutano le persone.
- Partecipare ai giochi di imitazione.
- Comprendere semplici comportamenti di sicurezza.

Bambini di 4 anni

- Conoscere le principali professioni di aiuto.
- Comprendere l'importanza della collaborazione.
- Rispettare semplici regole di cittadinanza.

Bambini di 5 anni

- Descrivere il ruolo delle professioni di aiuto nella comunità.
- Comprendere il valore del volontariato e della solidarietà.
- Assumere comportamenti responsabili verso persone, ambiente e beni comuni.
- Collaborare alla realizzazione di un progetto collettivo.

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Bambini di 3 anni

Il bambino:

- inizia a costruire la propria identità;
- partecipa con interesse alle attività;
- comunica bisogni, emozioni e desideri;
- sviluppa le prime relazioni positive con adulti e coetanei;
- sperimenta semplici attività espressive e manipolative.

Bambini di 4 anni

Il bambino:

- interagisce positivamente con il gruppo;
- racconta esperienze e ascolta gli altri;
- manifesta curiosità verso il mondo circostante;
- collabora nelle attività comuni;
- utilizza linguaggi diversi per esprimersi.

Bambini di 5 anni

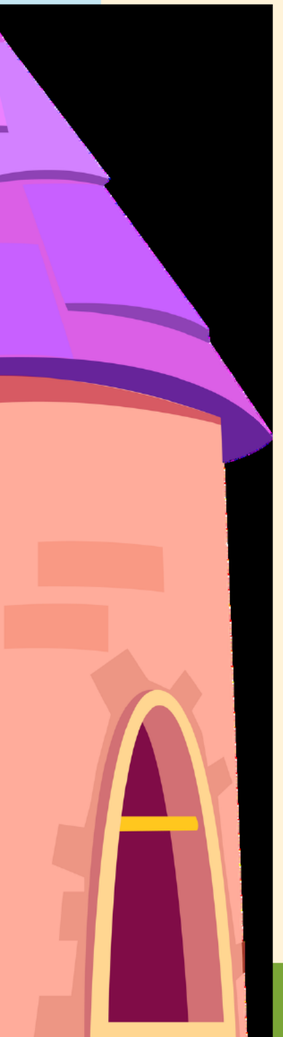
Il bambino:

- dimostra autonomia e senso di responsabilità;
- riflette sui valori della solidarietà, del rispetto e della cittadinanza;
- comunica in modo chiaro esperienze e conoscenze;
- osserva, confronta e formula semplici ipotesi;
- partecipa con interesse a progetti condivisi, mostrando consapevolezza del proprio ruolo nella comunità.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

1. IO, PICCOLO EROE

Periodo: Settembre – Ottobre



Obiettivi

- Conoscere se stessi.
- Rafforzare autonomia e fiducia.
- Riconoscere le proprie qualità.
- Comprendere che ogni bambino può compiere piccoli gesti eroici.

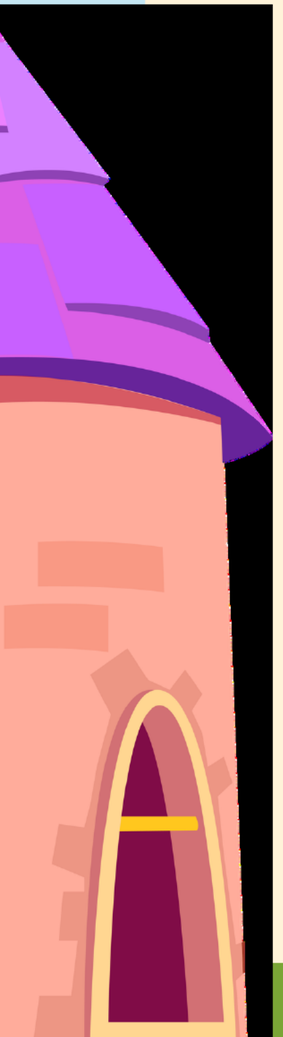
Attività

- Accoglienza.
- Giochi di conoscenza.
- Racconti sulle emozioni.
- Realizzazione del proprio "mantello dell'eroe".
- Cartellone: "Le mie qualità".
- Giochi cooperativi.

Competenze attese

- Il bambino sviluppa fiducia in sé, riconosce le proprie capacità e comprende l'importanza dei comportamenti positivi.

PRESENTAZIONE 1 unità didattica



Il percorso educativo prende avvio dalla scoperta di sè, perchè ogni bambino possa riconoscersi come protagonista della propria crescita. Attraverso asperienze di gioco, conversazioni, letture e attività laboratoriali, i bambini saranno guidati a conoscere le proprie caratteristiche, a valorizzare i propri talenti e a riconoscere le emozioni che accompagnano la vita quotidiana.

L'idea di "piccolo eroe" viene proposta in una prospettiva vicina all'esperienza dei bambini: non un personaggio dotato di superpoteri, ma una persona capace di compiere ogni giorno piccoli gesti di coraggio, gentilezza, rispetto, collaborazione e aiuto verso gli altri. Il percorso favorirà lo sviluppo dell'autostima, dell'autonomia e della consapevolezza che ciascuno, con le proprie azioni, può contribuire al benessere della comunità scolastica.

Le attività saranno finalizzate a promuovere un clima di accoglienza e di fiducia, valorizzando le diversità come ricchezza e aiutando ogni bambino a sentirsi parte integrante del gruppo, capace di fare del bene, ogni giorno, un autentico "piccolo eroe".

2. GLI EROI DELLE FIABE

Periodo: Novembre – Dicembre

Obiettivi
- Conoscere fiabe e racconti tradizionali.
- Distinguere comportamenti positivi e negativi.
- Comprendere il valore del coraggio e della bontà.

Attività
- Lettura e drammatizzazione di fiabe.
- Costruzione di burattini.
- Sequenze illustrate.
- Giochi teatrali.
- Produzione grafico-pittorica.

Competenze attese
- Il bambino ascolta, comprende e rielabora racconti, riconoscendo i valori presenti nelle storie.

PRESENTAZIONE 2 unità didattica

Le fiabe rappresentano uno strumento educativo privilegiato per accompagnare i bambini nella scoperta di sé e del mondo. Attraverso personaggi coraggiosi, prove da superare e lieti finali, esse trasmettono valori universali come il coraggio, l'amicizia, la lealtà, la perseveranza e la fiducia nelle proprie capacità.

In questa unità i bambini saranno guidati a conoscere e confrontare gli eroi delle fiabe tradizionali e moderne, scoprendo che il vero eroismo non consiste nell'avere poteri straordinari, ma nella capacità di affrontare le difficoltà con determinazione, fare scelte giuste, aiutare chi è in difficoltà e credere nel bene.

L'ascolto e la rielaborazione delle storie, le drammatizzazioni, i giochi simbolici, le attività grafico-pittoriche e manipolative offriranno ai bambini l'opportunità di esprimere emozioni, sviluppare l'immaginazione e riflettere sui comportamenti positivi. Il percorso favorirà inoltre l'acquisizione di competenze linguistiche, relazionali ed espressive, promuovendo la collaborazione e il rispetto reciproco all'interno del gruppo.

Attraverso il mondo fantastico delle fiabe, i bambini comprenderanno che ciascuno può diventare un piccolo eroe nella vita di tutti i giorni, scegliendo la gentilezza, il rispetto e la solidarietà come strumenti per costruire relazioni positive.

3. GLI EROI DELLA STORIA

Periodo: Gennaio – Marzo

Obiettivi

- Conoscere semplici figure storiche che hanno contribuito al bene comune.
- Comprendere il concetto di passato e presente.
- Riflettere sui valori della pace, della libertà e della giustizia.

Attività

- Racconti illustrati.
- Visione di immagini e documenti.
- Conversazioni guidate.
- Costruzione della linea del tempo.
- Cartelloni tematici.
- Attività artistiche.

Competenze attese

- Il bambino riconosce semplici differenze tra passato e presente e comprende che alcune persone hanno migliorato la vita degli altri attraverso il loro impegno.



PRESENTAZIONE 3 unità didattica

Dopo aver scoperto gli eroi della fantasia, i bambini satanno accompagnati alla conoscenza di uomini e donne realmente esistiti che, con il loro impegno, il loro coraggio e il loro esempio, hanno contribuito a rendere il mondo un posto migliore. Attraverso racconti semplici, immagini e attività adeguate all'età, i bambini comprenderanno che la storia è fatta di persone che hanno saputo affrontare le difficoltà, difendere valori importanti e prendersi cura degli altri.

Il percorso proporrà figure significative che hanno promosso la pace, la giustizia, la libertà, la solidarietà, la ricerca scietifica e il rispetto dei diritti umani, offrendo ai bambini modelli positivi ai quali ispirarsi. L'obiettivo non sarà quello di approfondire gli eventi storici, ma di cogliere i valori e gli insegnamenti che queste persone hanno lasciato come patrimonio dell'umanità.

Attraverso conversazioni, letture, attività espressive, giochi cooperativi e laboratori creativi, i bambini saranno invitati a riflettere su come anche i piccoli gesti quotidiani possano contribuire al bene comune. Il percorso favorirà la crescita del senso di appartenenza alla comunità, il rispetto degli altri e la consapevolezza che ciascuno, nel proprio piccolo, può lasciare un segno positivo nella storia della propria vita e di quella degli altri.



4. GLI EROI CHE AIUTANO

Periodo: Aprile – Giugno

Obiettivi
- Conoscere le professioni di aiuto.
- Comprendere il valore del servizio alla comunità.
- Sviluppare senso civico e responsabilità.

Attività
- Incontri con figure del territorio (vigili del fuoco, medici, infermieri, forze dell'ordine, volontari, protezione civile).
- Giochi di ruolo.
- Visite didattiche.
- Laboratori creativi.
- Realizzazione del "Libro degli Eroi".

Competenze attese
- Il bambino riconosce il ruolo delle persone che aiutano gli altri e manifesta atteggiamenti di collaborazione, rispetto e cittadinanza attiva.



PRESENTAZIONE 4 unità didattica

L’ultima tappa del percorso conduce i bambini alla scoperta degli “eroi” che ogni giorno operano nella realtà per prendersi cura delle persone e della comunità. Attraverso l’osservazione del mondo che li circonda, i bambini conosceranno le figure professionali e i volontari che, con competenza, responsabilità e spirito di servizio, contribuiscono al benessere e alla sicurezza di tutti.

Medici, infermieri, vigili del fuoco, forze dell’ordine, operatori della Protezione Civile, insegnanti, volontari e molte altre persone saranno presentati come esempi di altruismo, collaborazione e impegno quotidiano. I bambini comprenderanno che essere un eroe significa aiutare gli altri con gesti concreti, rispettare le regole, assumersi piccole responsabilità e prendersi cura dell’ambiente e delle persone.

Attraverso racconti, incontri con esperti del territorio, giochi di ruolo, attività laboratoriali, drammatizzazioni ed esperienze di cooperative learning, i bambini avranno l’opportunità di conoscere queste figure, comprenderne il valore sociale e sperimentare in prima persona comportamenti di cittadinanza attiva.

Il percorso si concluderà con la consapevolezza che ciascun bambino può diventare un piccolo eroe nella vita di ogni giorno, mettendo in pratica i valori scoperti durante l’intero anno scolastico: il rispetto, la gentilezza, la solidarietà, il coraggio, la responsabilità e la collaborazione. In questo modo il viaggio tra gli eroi del passato e del presente diventerà un’esperienza di crescita personale, favorendo la formazione di cittadini consapevoli, responsabili e capaci di contribuire positivamente alla vita della comunità.



INGLESE

L'incontro con la **lingua inglese** sarà un'esperienza serena, gioiosa, condivisa, costruita attraverso il gioco e la relazione. I bambini saranno accompagnati alla scoperta di **suoni**, **parole** ed **espressioni** attraverso **attività**, **giochi**, **canzoni**, **filastrocche**, **storie**, **routine quotidiane** e **lavori manuali**, vivendo la lingua in modo spontaneo, creativo e coinvolgente.

METODO

Total Physical Response (TPR)

Il nostro corpo diventa parte integrante dell'apprendimento: **ascoltare**, **guardare**, **muoversi**, **imitare** e **fare** permettono ai bambini di entrare gradualmente in contatto con la lingua in modo naturale, attraverso esperienze concrete e significative.



EDUCAZIONE MOTORIA

Supereroi in palestra

Il collegamento con il tema annuale della scuola — incentrato sui supereroi e sui grandi personaggi del passato e del presente che hanno lasciato un segno trasforma radicalmente l'esperienza motoria. In palestra non si fanno semplici esercizi, ma ci si allena per diventare dei veri "eroi della storia": a tre anni si impara a controllare l'energia e a fermarsi al momento giusto proprio come i grandi salvatori della terra; a quattro anni si sviluppano flessibilità e memoria mentale per superare le insidie dei percorsi; a cinque anni si pianificano strategie di squadra e si risolvono problemi logici, emulando le grandi menti e i personaggi illustri che hanno cambiato il mondo con le loro azioni e le loro idee. Ogni competenza motoria diventa così un "superpotere" da sbloccare per lasciare, nel proprio piccolo, un segno importante.



EDUCAZIONE MOTORIA

Lavorare sull'educazione motoria nei primi anni di vita significa riconoscere che non esiste un confine netto tra il pensiero e il movimento. Ogni volta che un bambino corre, salta, lancia o mantien l'equilibrio, il suo cervello sta attivando circuiti complessi legati alle funzioni esecutive: impara a fermarsi in tempo (inibizione), a ricorda una consegna (memoria di lavoro) e ad adattarsi se le regole cambia all'improvviso (flessibilità cognitiva).
Questo percorso si sviluppa attraverso il linguaggio elettivo del bambino: il gioco, la narrazione fantastica e la scoperta autonoma, evitando qualsiasi forma di addestramento meccanico o precoce specializzazione sportiva.



EDUCAZIONE MOTORIA

Pulcini

Focus annuale: Dalla scoperta globale dello spazio e del corpo all'autocontrollo dei primi impulsi motori.

(Ottobre - Dicembre) | Ambientazione e Inibizione di Base

Competenze motorie: Esplorazione libera dello spazio della palestra/sezione; camminare in diverse direzioni senza scontrarsi continuamente; primi tentativi di corsa a schema incrociato; staccare entrambi piedi da terra per un mini-salto (tipo "mollula").

Funzioni esecutive (Inibizione): Imparare il concetto fondamentale di "stop": fermarsi al segnale acustico o visivo dell'insegnante (es. giochi del tipo stop-and-go o fermarsi quando la musica si interrompe).

(Gennaio - Febbraio) | Manipolazione e Ascolto Attivo

Competenze motorie: Afferrare, stringere, lanciare e calciare palle grandi e morbide senza una direzione fissa; mantenere l'equilibrio statico seduti o in piedi per qualche secondo su superfici ampie.

Funzioni esecutive (Attenzione focalizzata): Seguire consegne a comando singolo molto chiare (es. "Corri verso il cerchio giallo e siediti"), filtrando i piccoli rumori di fondo della stanza.

(Marzo - Maggio/Giugno) | Stabilità Dinamica e Autoregolazione

Competenze motorie: Camminare sopra una linea retta tracciata a terra o su un percorso protetto; saltare a piè pari da un piccolo rialzo (es. un gradino basso di gomma piuma); coordinare i movimenti delle braccia e delle gambe nella deambulazione.

Funzioni esecutive (Inibizione prolungata): Saper aspettare il proprio turno per un breve percorso o un attrezzo, gestendo l'impulsività dell'attesa.



EDUCAZIONE MOTORIA

Orsetti

Focus annuale: Dall affinamento degli schemi motori alla flessibilità cognitiva e memoria di lavoro.

(Ottobre - Dicembre) | Agilità e Memoria di Lavoro

Competenze motorie: Corsa più fluida con prime capacità di schivare i compagni; saltelli alternati su posto; lanciare una palla di media grandezza verso un bersaglio grande e vicino.

Funzioni esecutive (Memoria di lavoro): Ricordare e riprodurre sequenze motorie di due passagg assegnate dall'insegnante (es. "Fai due salti e batti le mani").

(Gennaio - Febbraio) | Equilibrio in Quota e Flessibilità

Competenze motorie: Camminare su superfici strette e leggermente sollevate (panchine basse o ass stabili); ricevere una palla lanciata al petto chiudendo correttamente le braccia.

Funzioni esecutive (Flessibilità cognitiva): Cambiare repentinamente comportamento motorio quand la regola del gioco viene modificata in corso d'opera (es. cambiare tipo di andatura in base al color del cerchio).

(Marzo - Maggio/Giugno) | Coordinazione Complessa e Adattamento

Competenze motorie: Condurre la palla con i piedi lungo un percorso delimitato da piccoli coni; saltare in lungo da fermi superando una distanza crescente; coordinazione dinamica generale avanzata.

Funzioni esecutive (Inibizione e Controllo interferenze): Inibire la risposta automatica quando il contest si complica (es. correre ma fermarsi o cambiare direzione se compare un ostacolo mobile).



EDUCAZIONE MOTORIA

Tigrotti

Focus annuale: Dalla motricità evoluta alla pianificazione strategica, logica e problem solving di gruppo.

(Ottobre - Dicembre) | Lateralità e Pianificazione Motoria

Competenze motorie: Consapevolezza strutturata della propria lateralità (destra/sinistra sul proprio corpo); corsa veloce in slalom tra i coni; primi approcci alla capovolta in avanti (con supporto).

Funzioni esecutive (Pianificazione): Ideare mentalmente un'azione motoria prima di eseguirla (es. "Come posso superare questo ostaggio senza farlo cadere?").

(**Gennaio - Febbraio) | Manipolazione Fine Evoluta e Regole Condivise**

Competenze motorie: Uso coordinato di piccoli attrezzi (racchette morbide, nastri, palle piccole); organizzazione dello spazio complesso in relazione agli altri (concetti di sopra, sotto, attraverso, di fronte).

Funzioni esecutive (Controllo delle interferenze): Mantenere l'obiettivo di un compito motorio o di un piccolo gioco di squadra ignorando le distrazioni esterne o i compagni che si muovono attorno.

(**Marzo - Maggio/Giugno) | Problem Solving di Gruppo e Strategia**

Competenze motorie: Consolidamento di tutti gli schemi motori in forma fluida, combinata e ad alta intensità (salti ritmici, lanci mirati, capovolta autonoma, staffette di velocità e agilità).

Funzioni esecutive (Flessibilità avanzata e Strategia condivisa): Lavorare in piccolo gruppo per ideare strategie comuni di risoluzione di un problema motorio/logico



LABORATORIO ARTISTICO TEATRALE
PULCINI

Attraverso giochi teatrali, movimento, musica, colori e semplici attivi creative, i bambini potranno incontrare personaggi, storie e figure ch hanno lasciato un segno, ma anche scoprire che un eroe può essere chiunque sappia aiutare, prendersi cura, avere coraggio e fare del ber Un viaggio fatto di fantasia e meraviglia, pensato per accompagnare bambini di 3 anni a esprimersi, giocare insieme e scoprire le proprie piccole grandi capacità.



LABORATORIO CODING
ORSETTI - TIGROTTI

Il laboratorio di coding rivolto ai bambini della scuola dell'infanzia nasce con l'obiettivo di avvicinare i bambini al pensiero computazionale attraverso esperienze ludiche, concrete e inclusive.
Il coding, nella scuola dell'infanzia, non viene inteso come apprendimento precoce della programmazione informatica, ma come un percorso educativo finalizzato a sviluppare la capacità di osservare, formulare ipotesi, organizzare azioni in sequenza, risolvere semplici problemi e verificare il risultato.



Attraverso giochi motori, percorsi, attività di classificazione e seriazione, sequenze, simboli, mappe, storie e semplici attività di programmazione, i bambini imparano gradualmente a dare e seguire istruzioni, riconoscere relazioni spaziali e temporali e comprendere il rapporto tra causa ed effetto.
Le attività saranno prevalentemente **unplugged**, cioè realizzate senza l'utilizzo di dispositivi digitali, affiancate, quando possibile, dall'impiego di semplici strumenti tecnologici e robot educativi.
Il laboratorio sarà organizzato in modo da favorire la partecipazione attiva di tutti i bambini, rispettando tempi, modalità di apprendimento e livelli di competenza differenti.



FINALITÀ

Il percorso si propone di:

- avvicinare i bambini al pensiero computazionale attraverso il gioco;
- sviluppare capacità logiche e di problem solving;
- favorire l'organizzazione del pensiero e delle azioni;
- sviluppare la capacità di seguire e formulare semplici istruzioni;
- potenziare l'orientamento nello spazio e nel tempo;
- sviluppare la capacità di riconoscere, costruire e riprodurre sequenze;
- favorire l'uso consapevole di simboli e codici;
- stimolare curiosità, creatività e capacità di esplorazione;
- promuovere la collaborazione e il confronto tra pari;
- sviluppare autonomia e fiducia nelle proprie capacità;
- educare all'errore come occasione di verifica, riflessione e apprendimento;
- porre le basi per un uso consapevole e significativo delle tecnologie.



METODOLOGIA

La metodologia sarà prevalentemente laboratoriale, ludica, esperienziale e cooperativa.
Il bambino sarà protagonista del percorso attraverso attività che prevedono:

- esplorazione e scoperta;
- gioco libero e gioco strutturato;
- problem solving;
- attività psicomotorie;
- percorsi motori e a terra;
- utilizzo di carte direzionali e simboli;
- costruzione di semplici algoritmi;
- attività di coppia e piccolo gruppo;
- circle time e conversazione;
- storytelling e coding narrativo;



- manipolazione e costruzione;
- attività grafiche e di rappresentazione;
- esperienze unplugged;
- eventuali attività con robot educativi e strumenti digitali.

L'insegnante avrà principalmente il ruolo di facilitatore e mediatore, proponendo situazioni-problema, stimolando domande e incoraggiando i bambini a formulare ipotesi e a verificarle.

Particolare attenzione sarà dedicata alla valorizzazione dell'errore: quando una sequenza non conduce al risultato previsto, il bambino sarà invitato a osservare, riflettere, modificare le istruzioni e riprovare.



OBIETTIVI GENERALI

Al termine del percorso il bambino sarà avviato a:

- comprendere il concetto di sequenza;
- riconoscere e utilizzare semplici simboli;
- comprendere e utilizzare concetti spaziali: avanti, indietro, destra, sinistra, sopra, sotto, vicino, lontano;
- eseguire semplici istruzioni in successione;
- formulare semplici istruzioni per guidare un compagno;
- riconoscere regolarità e sequenze;
- ordinare azioni secondo un criterio temporale o logico;
- prevedere il possibile risultato di una sequenza di azioni;
- individuare semplici errori all'interno di un percorso;
- modificare una strategia quando questa non produce il risultato atteso;
- affrontare semplici problemi attraverso tentativi e strategie;



- collaborare con i compagni nella risoluzione di un compito;
- sviluppare capacità di attenzione, concentrazione e memoria;
- rappresentare graficamente semplici percorsi e procedure.

OBIETTIVI SPECIFICI PER FASCIA D'ETÀ

Bambini di 4 anni

- Riconoscere alcuni simboli e immagini.
- Comprendere semplici consegne.
- Eseguire brevi sequenze di 2-3 istruzioni.
- Orientarsi in semplici percorsi.
- Utilizzare i principali indicatori spaziali.
- Riconoscere e riprodurre semplici ritmi e sequenze.



- Partecipare a giochi di gruppo rispettando semplici regole.
- Individuare, con l'aiuto dell'adulto, un errore in un percorso.
- Sperimentare il rapporto causa-effetto.
- Raccontare verbalmente le azioni compiute.

Bambini di 5 anni

- Comprendere ed eseguire sequenze di più istruzioni.
- Formulare semplici algoritmi attraverso simboli e immagini.
- Utilizzare consapevolmente indicatori spaziali e direzionali.
- Progettare un semplice percorso prima di eseguirlo.
- Individuare e correggere un errore.
- Prevedere il risultato di una sequenza.
- Creare e completare sequenze e pattern.
- Rappresentare graficamente percorsi e procedure.

.



- Collaborare nella progettazione e nella risoluzione di problemi.
- Utilizzare semplici robot educativi seguendo una sequenza di comandi, quando disponibili.



LABORATORIO STEAM
ORSETTI - TIGROTTI

Il laboratorio STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) propone ai bambini esperienze di esplorazione, osservazione, manipolazione e sperimentazione attraverso un approccio integrato alle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche, artistiche e matematiche.
Nella scuola dell'infanzia l'approccio STEAM non si traduce in un insegnamento disciplinare, ma in un modo di imparare facendo, attraverso il gioco, la curiosità, la scoperta e la risoluzione di semplici problemi.



Il laboratorio accompagnerà i bambini di 4 e 5 anni da ottobre a maggio attraverso esperienze concrete e significative: osservare fenomeni naturali, sperimentare con acqua e materiali, costruire, progettare, classificare, misurare, utilizzare semplici strumenti tecnologici e rappresentare artisticamente ciò che si è scoperto.
Le attività saranno organizzate privilegiando il lavoro in piccolo gruppo e valorizzando la collaborazione, la formulazione di ipotesi e la ricerca di soluzioni.



FINALITÀ

Il percorso intende:

- stimolare la curiosità e il desiderio di conoscere;
- sviluppare un atteggiamento esplorativo e investigativo;
- avvicinare i bambini al pensiero scientifico attraverso esperienze concrete;
- favorire il problem solving e la ricerca di strategie personali;
- sviluppare creatività e capacità progettuale;
- potenziare la capacità di osservare, confrontare, classificare e mettere in relazione;



- promuovere la collaborazione e la condivisione delle idee;
- favorire l'utilizzo consapevole di semplici strumenti e tecnologie;
- rafforzare l'autonomia e la fiducia nelle proprie capacità;
- integrare linguaggi scientifici, matematici, tecnologici, artistici e corporei.



METODOLOGIA

La metodologia sarà prevalentemente laboratoriale, esperienziale e ludica.
Il bambino sarà protagonista del proprio apprendimento attraverso il ciclo:
osservo → mi pongo domande → formulo ipotesi → sperimento → verifico → rappresento → condivido.
Saranno utilizzate:

- Learning by doing: imparare attraverso l'esperienza diret
- Problem solving: affrontare semplici problemi e cercare possibili soluzioni;



- Cooperative learning: lavorare e progettare insieme;
- Outdoor education: osservare e sperimentare anche negli spazi esterni;
- Circle time: condividere idee, ipotesi e scoperte;
- Didattica per scoperta: lasciare spazio alla curiosità e all'esplorazione autonoma;
- Coding unplugged: sviluppare il pensiero computazionale attraverso giochi e percorsi senza necessariamente utilizzare dispositivi digitali;
- Documentazione: fotografie, elaborati grafici, verbalizzazioni e prodotti realizzati dai bambini.

L'adulto avrà principalmente il ruolo di mediatore e facilitatore, predisponendo situazioni stimolanti e ponendo domande aperte, senza anticipare le soluzioni.



OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Area scientifica – Science
Il bambino sarà aiutato a:

- osservare fenomeni naturali e semplici trasformazioni;
- esplorare materiali attraverso i sensi;
- formulare semplici ipotesi;
- sperimentare e verificare le proprie idee;
- riconoscere alcune caratteristiche di materiali e oggetti;
- cogliere semplici relazioni causa-effetto;
- descrivere verbalmente ciò che ha osservato.



Area tecnologica – Technology

- conoscere e utilizzare semplici strumenti;
- comprendere che gli strumenti possono avere funzioni differenti;
- utilizzare in modo guidato semplici dispositivi digitali;
- sviluppare un primo approccio consapevole alla tecnologia;
- utilizzare strumenti per documentare o rappresentare un'esperienza.

Area ingegneristica – Engineering

- progettare e costruire semplici manufatti;
- sperimentare materiali diversi;
- individuare problemi e cercare possibili soluzioni;
- modificare una costruzione quando non funziona;
- comprendere l'importanza di progettazione, prova e miglioramento;
- collaborare alla realizzazione di un progetto.



Area artistica – Arts

- utilizzare materiali e tecniche differenti;
- esprimere idee e scoperte attraverso il linguaggio grafico-pittorico;
- sviluppare creatività e immaginazione;
- sperimentare forme, colori, suoni e materiali;
- trasformare un'esperienza scientifica in una produzione artistica.

Area matematica – Mathematics

- riconoscere e denominare semplici forme geometriche;
- classificare oggetti secondo uno o più criteri;
- confrontare quantità, grandezze e dimensioni;
- riconoscere semplici sequenze e regolarità;
- utilizzare concetti spaziali e temporali;
- effettuare semplici conteggi;
- utilizzare il linguaggio della misura in situazioni concrete.





HEROES' LAB - ORSETTI

Un laboratorio in inglese pensato per avvicinare i bambini all conoscenza di personaggi reali e significativi della storia, persone ch attraverso le loro scelte e le loro azioni, hanno lasciato un'impront importante.

A 4 anni il percorso privilegia una modalità **esperienziale** e **motoria** attraverso giochi, attività corporee, percorsi ed imitazioni entrano nell storia dei nostri protagonisti e ne scoprono valori e qualità.

Un primo passo per comprendere che **un eroe** non ha bisogno di supe poteri: **può fare la differenza attraverso le proprie azioni**.





HEROES’ LAB - TIGROTTI

Il percorso, in inglese, prosegue attraverso la scoperta di **personag**
reali e significativi della storia, donne e uomini che hanno lasciat
un’impronta nel mondo e nelle persone che hanno incontrato.

A 5 anni l’esperienza è riflessiva, creativa e laboratoriale: attravers
storytelling, conversazioni, attività creative, piccoli lavori manua
attività musicali e giochi, i bambini conoscono la storia dei protagonist
ne scoprono i valori e si interrogano su ciò che significa essere un ver
hero.

Dalla storia dei grandi personaggi alla consapevolezza che **anche u**
piccolo gesto può lasciare un’impronta



IRC

L’insegnamento della religione cattolica nella scuola dell’infanzia
accompagna i bambini alla scoperta dei valori cristiani attraverso
esperienze concrete, facconti, immagini, canti, attività grafico pittoriche, giochi e momenti di condivisione.
Il percorso intende favorire nei bambini la conoscenza dei principali aspetti della tadizione cristiana e della figura di **Gesù** presentato come persona che accoglie, ama, perdona e insegna a voler bene agli altri.
Particolare attenzione sarà dedicata alle esperienze quotidiane



dei bambini: l’amicizia, la famiglia, l’aiuto reciproco, la gentilezza, il rispetto, la pace e la cura del creato.
Attraverso il linguaggio semplice e simbolico proprio dell’età, i bambini saranno accompagnati a conoscere alcuni racconti biblici, le principali festività cristiane e alcuni segni e simboli della tradizione religiosa.
Il percorso sarà proposto nel rispetto della maturazione personale di ciascun bambino e valorizzando la dimensione dell’ascolto, della relazione e della scoperta.



FINALITA’ EDUCATIVE

La programmazione di IRC si propone di:

- favorire la scoperta della dimensione religiosa presente nella vita e nella cultura;
- conoscere alcuni aspetti fondamentali della religione cristiana;
- avvicinare i bambini alla figura di Gesù attraverso racconti evangelici e significativi;
- scoprire il valore dell’amore, dell’amicizia, dell’accoglienza e della solidarietà;
- educare al rispetto di sè, degli altri e del mondo che ci circonda;



- riconoscere nella famiglia un luogo di amore, cura e protezione;
- conoscere e vivere il significato cristiano delle principali festività;
- scoprire alcuni simboli, luoghi e segni della tradizione cristiana;
- sviluppare atteggiamenti di pace, collaborazione, condivisione e perdono;
- favorire la capacità di esprimere emozioni, pensieri e vissuti personali;
- promuovere il dialogo e il confronto nel rispetto delle diverse esperienze culturali e religiose



METODOLOGIA

La metodologia sarà prevalentemente **esperenziale, laboratoriale e partecipativa,** adeguata all'eta dei bambini. Le attività partiranno dalle esperienze concrete e quotidiane dei bambini per arrivare gradualmente alla scoperta dei contenuti religiosi.

Saranno utilizzate:

- conversazioni guidate e circle time;
- ascolto e rielaborazione di racconti biblici;
- narrazioni con immagini e libri illustrati;
- drammatizzazioni e giochi simbolici;
- canti e filastrocche;



- attività grafico-pittoriche e manipolative;
- realizzazione di cartelloni individuali e di gruppo;
- giochi cooperativi;
- osservazione di immagini e simboli religiosi;
- attività creative legate alle festività cristiane;
- esperienze di condivisione e aiuto reciproco;
- momenti di riflessione e verbalizzazione.

L’insegnante avrà il ruolo di **mediatore e facilitatore,** creando un ambiente sereno



nel quale ogni bambino possa partecipare secondo le proprie capacità e tempi di apprendimento.
Le proposte saranno differenziate per i bambini di **4 e 5 anni,** aumentando progressivamente il livello di autonomia, comprensione e rielaborazione

OBBIETTIVI SPECIFICI

Il sè e l'altro

Il bambino:

- riconosce il valore dell'amicizia e dello stere insieme;
- sviluppa atteggiamenti di rispetto e accoglienza;
- comprende l'importanza dell'aiutare gli altri;



- sperimenta comportamenti di condivisione e collaborazione;
- riconoscere il valore della pace e del perdono;
- scopre Gesù come figura che ama e accoglie tutti;
- riconosce nella famiglia un ambiente di amore e cura.

Il corpo e il movimento

Il bambino:

- partecipa a giochi di gruppo e attività cooperative;
- utilizza il corpo per rappresentare racconti e situazioni;
- sperimenta semplici drammatizzazioni di episodi biblici;
- espirime attraverso il movimento emozioni e vissuti.



Immagini, suoni, colori

Il bambino:

- conosce alcuni simboli della tradizione cristiana;
- rappresenta graficamente personaggi e racconti ascoltati;
- utilizza diversi materiali per realizzare semplici manufatti;
- ascolta e canta canti religiosi e tradizionali;
- riconosce alcuni segni legati alle principali festività cristiane;
- sperimenta diverse tecniche espressive;

I discorsi e le parole

Il bambino:

- ascolta e comprende semplici racconti biblici;
- racconta con parole proprie esperienze e vissuti;



- verbalizza emozioni e riflessioni;
- arricchisce il proprio linguaggio attraverso parole legate alla religione;
- riconosce alcuni personaggi e avvenimenti principali dei racconti ascoltati;
- comprende semplici messaggi di amorre, pace,amicizia e solidarietà.

La conoscenza del mondo

Il bambino:

- osserva e riconosce alcuni elementi della natura come dono da rispettare e custodire;
- scopre il valore della cura del creato;



- conosce alcuni luoghi significativi della tradizione cristiana;
- riconosce alcuni simboli e oggetti religiosi;
- collega alcune festività ai relativi significati e tradizioni.

COMPETENZE ATTESE

Al termine del percorso il bambino sarà in grado di:

- riconoscere alcuni fondamentali della religione cristiana;
- conoscere gli aspetti essenziali della vita e del messaggio di Gesù;
- riconoscere il significato di alcune festività cristiane;
- identificare alcuni simboli della tradizione cristiana;
- ascoltare e comprendere semplici racconti biblici;



- esprimere attraverso parole, immagini, musica e movimento ciò che ha scoperto;
- manifestare atteggiamenti di amicizia, rispetto, collaborazione e solidarietà;
- riconoscere il valore della cura verso gli altri e verso il creato.



GIOSTRA DEI LIBRI

Dopo la bella partecipazione dell'anno scorso riapre la GIOSTRA dei LIBRI ,una speciale possibilità di avvicinare i bambini al mondo dei libri aiutandoli a scoprire il loro grande valore.

La GIOSTRA rappresenta il continuo movimento e la ricchezza di mondi che i LIBRI offrono,con le storie che si susseguono e portano a nuove avventure perché leggere e sfogliare un libro con le sue immagini é .....un pò come SOGNARE!!

Ogni bimbo,accompagnato da un adulto,potrà visionare e scegliere un libro in prestito da tenere a casa per alcuni giorni.....per poi riportarlo e fare cambio.

Sarà importante anche che i bambini,insieme ai loro genitori,scelgano dei libri di casa da DONARE per ampliare la nostra giostra.

In questo modo verrà incentivata anche la collaborazione fra scuola e famiglia con una modalità semplice ed adeguata.

Durante l'anno scolastico ci saranno degli EVENTI speciali,cioé dei pomeriggi dalle 16 in poi,durante i quali ci ritroveremo per leggere insieme una storia e per partecipare alla seguente attività creativa.

