

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA "GESÙ BAMBINO "
CODICE MECCANOGRAFICO RM1A12900V
Via Pietro di San Giuseppe Betancur, 2, 00040-Frattocchie-Marino
scgesubambino.suorebetlemite@gmail.com ,tel/fax 069300269

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVA-DIDATTICA

L'arcobaleno siamo noi

SCUOLA DELL'INFANZIA

(GESU' BAMBINO)



FINALITA' DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

La scuola dell'infanzia, statale e paritaria, si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea.

Essa si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

Consolidare l'identità significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica e irripetibile. Vuol dire sperimentare diversi ruoli e forme di identità: quelle di figlio, alunno, compagno, maschio o femmina, abitante di un territorio, membro di un gruppo, appartenente a una comunità sempre più ampia e plurale, caratterizzata da valori comuni, abitudini, linguaggi, riti, ruoli.

Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri; provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte e ad assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli.

Acquisire competenze significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; significa ascoltare, e comprendere, narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, "ripetere", con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità dell'ascolto, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

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.

Per facilitare il perseguimento di queste finalità occorre predisporre ambienti ricchi di stimoli, di relazioni e individuare le metodologie idonee a favorire un apprendimento di qualità, valorizzando il dialogo e la collaborazione con le famiglie e la comunità.

Le attività educative devono offrire occasioni di crescita in un clima di benessere teso a favorire uno sviluppo graduale delle competenze relative alle diverse età dai tre ai sei anni. Pertanto l'azione educativa dovrà svolgersi per consentire la progressiva acquisizione di molteplici competenze (intese come la capacità di risolvere problemi complessi attingendo alle proprie conoscenze ed abilità). In tal senso le Indicazioni Nazionali hanno pienamente recepito il quadro delle competenze chiave europee ossia competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali necessarie ad operare nel mondo come cittadini consapevoli e a interagire con gli altri.

MOTIVAZIONE

La scuola, come ambiente educativo di apprendimento, concorrere alla crescita dei bambini favorendone il benessere integrale.

Il motto della nostra scuola è: SICUREZZA, SERENITA' E STILE.

SICUREZZA perché al primo posto la scuola tutela lo star bene dei bambini e del personale scolastico assicurando la necessaria vigilanza e la prevenzione.

SERENITA' perché essa si pone come un ambiente disteso e protettivo, accogliente e capace di promuovere le potenzialità di tutti i bambini.

STILE perché la scuola attua con particolare riguardo un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti, la predisposizione degli spazi educativi, la conduzione attenta dei tempi che scandiscono la giornata scolastica.

Attraverso il percorso educativo si intende valorizzare le ricchezze di ogni persona, garantendo un clima di accoglienza dove ogni situazione ed ogni persona nella sua diversità diviene una grossa risorsa e opportunità di crescita di tutti.

Il favorire in una scuola le culture dell'accoglienza predispone ad un pensiero positivo, ed un clima di gioia e serenità, facilita la promozione di legami veri, saldi dove si cresce tutti insieme.

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

1	COMUNICAZIONE NELLA MADRE LINGUA questa competenza è connessa allo sviluppo della capacità cognitiva di interpretare il mondo e di relazionarsi con gli altri ; nella scuola dell'infanzia essa riguarda il campo di esperienza dei discorsi e le parole anche se è trasversale a tutti i campi di esperienza
2	COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE questa competenza è connessa alla necessità di sviluppare abilità di comunicazione in una lingua straniera e pone le basi per confrontare le diverse culture. nella scuola dell'infanzia si riferisce ad una prima familiarizzazione con i suoni di una lingua straniera e riguarda il campo di esperienza i discorsi e le parole
3	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA Questa Competenza è connessa con lo sviluppo delle capacità logico-matematiche per trovare soluzioni ai problemi, indagare e spiegare i fenomeni del mondo che ci circonda; lo sviluppo di questa competenza riguarda principalmente il campo di esperienza della conoscenza del mondo.
4	COMPETENZA DIGITALE Questa competenza è connessa alla capacità di usare le nuove tecnologie essa è trasversale a tutti i campi di esperienza
5	IMPARARE AD IMPARARE Questa competenza è correlata alla capacità di raggiungere un obiettivo di apprendimento in modo autonomo, anche questa è trasversale a tutti i campi di esperienza
6	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE Queste competenze riguardano la capacità di relazionarsi con gli altri, di cooperare assumersi le responsabilità essa si riferisce in particolare al campo di esperienza il sé e l'altro
7	SENSO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' Questa competenza riguarda la capacità di tradurre le idee in azioni; essa è trasversale a tutti i campi di esperienza e inizia promuovendo la creatività e la capacità di pianificare e gestire semplici progetti per arrivare a degli obiettivi
8	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE Questa competenza riguarda l'espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso mezzi di comunicazione, compresi la musica, arti visive, ecc., essa si riferisce ai campi di esperienza del corpo e il movimento e immagini, suoni, colori.

Al termine della Scuola dell'Infanzia vengono individuati i **traguardi per lo sviluppo delle competenze**, che vengono esplicitati nei 5 campi di esperienza.

1	IL SE' E L'ALTRO si riferisce alla sfera della costruzione dell'identità, alla sfera emotiva, al riconoscimento dei diritti e dei doveri, alle prime domande di senso Il bambino - conosce l'ambiente scolastico; - gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri - sa stabilire relazioni positive e di fiducia con adulti e compagni; - sa comunicare i propri bisogni; - partecipa attivamente alla vita scolastica - diviene consapevole delle proprie esigenze e sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato; - sa seguire regole di comportamento ed assumersi responsabilità; - si confronta con i compagni per raggiungere un obiettivo comune; - si pone domande su ciò che è bene e ciò che è male; - inizia a sperimentare vari canali comunicativi; - sviluppa l'autostima e lo spirito di iniziativa; - sperimenta le possibilità espressive del proprio corpo attraverso vari linguaggi
2	IL CORPO E IL MOVIMENTO si riferisce alla scoperta delle potenzialità del proprio corpo, allo sviluppo del coordinamento della motricità generale e fine, all'educazione alla salute Il bambino - Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo - Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola - Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto - Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva - Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. - Riconosce le differenze sessuali e di sviluppo - Raggiunge autonomia personale nell'alimentarsi, nel vestirsi e nell'igiene personale - sperimenta schemi posturali e motori - Conosce le potenzialità espressive e relazionali del corpo

3	IMMAGINI, SUONI E COLORI si riferisce allo sviluppo delle capacità espressive attraverso la sperimentazione di diversi linguaggi, alla scoperta dell'arte, della musica e della multimedialità
---	---

	<i>Il bambino</i> - comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. - inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative: utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. - Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, visivi, musicali, di animazione, ecc.); - sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte; - è creativo con i materiali di cui dispone - percepisce e produce suoni e rumori attraverso l'uso della voce, del corpo e degli oggetti; - sperimenta e produce semplici sequenze sonore e musicali - scopre il paesaggio sonoro
4	I DISCORSI E LE PAROLE si riferisce allo sviluppo della capacità di comunicare e ascoltare, all'arricchimento del lessico, alla scoperta della lingua scritta, alla familiarizzazione con la seconda lingua <i>Il bambino</i> - usa, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati - sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale - sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; - inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati - racconta, inventa, ascolta e comprende la narrazione e la lettura di storie; - è curioso, pone domande, discute, confronta ipotesi e spiegazioni; - riflette sulla lingua e confronta lingue diverse; - sviluppa fiducia e motivazione nell'esprimere e comunicare agli altri le proprie emozioni e domande, i propri ragionamenti e pensieri attraverso il linguaggio verbale; - formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura; - sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti compiuti nei diversi campi di esperienza.

LA CONOSCENZA DEL MONDO si riferisce allo sviluppo della capacità di osservare i fenomeni, l'ambiente, gli esseri viventi, all'acquisizione del concetto di numero, spazio, misura, alla capacità di classificare. Seriare e rapprese

Il bambino

- Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone;
- Sviluppo un senso di appartenenza
- Osserva fenomeni naturali sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità;
- Raggruppa e ordina secondo criteri diversi;
- Confronta e valuta quantità
- Coglie le trasformazioni naturali,
- Decodifica e utilizza simboli, tabelle per registrare eventi;
- Esercita potenzialità sensoriali e conoscitive;
- Si orienta nel tempo della vita quotidiana;
- Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;
- Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze;
- È curioso, esplorativo, pone domande, discute;
- Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e agli apprendimenti;
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni.

**Obiettivi di apprendimento per campi
d'esperienza e per età che saranno
implementati nelle U.D.A.**

IMMAGINI, SUONI, COLORI

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Ascoltare brevi brani musicali e filastrocche. Riprodurre per imitazione semplici sequenze ritmiche con il corpo.	Discriminare e denominare diverse fonti sonore. Riconoscere alcuni contrasti negli eventi sonori (piano-veloce; forte-piano; ecc.)	Rappresentare graficamente semplici eventi sonori. Riconoscere le possibilità sonore del proprio corpo.
Riprodurre per imitazione semplici filastrocche. Muoversi al suono della musica. Esplorare oggetti e semplici strumenti musicali.	Associare al canto i movimenti mimico-gestuali. Produrre suoni con semplici strumenti musicali. Percepire e distinguere i rumori del proprio corpo.	Conoscere lo strumentario didattico. Costruire strumenti con materiale di facile consumo. Utilizzare correttamente la voce, il corpo, gli oggetti nella percezione e produzione musicale. Riprodurre sequenze ritmiche e melodiche
Osservare ed esplorare materiali vari. Conoscere i colori primari. Seguire semplici e brevi filmati, spettacoli teatrali.	Conoscere i colori primari e secondari. Associare i colori alla realtà. Seguire con interesse brevi filmati e spettacoli teatrali.	Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive. Seguire con attenzione spettacoli di vario tipo.
Scarabocchiare cercando di attribuire alle forme ottenute significati personali. Partecipare spontaneamente al gioco del "facciamo finta che..."	Disegnare con intenzionalità. Realizzare rappresentazioni iconiche con tecniche e materiali diversi. Esprimere nel gioco simbolico le caratteristiche del ruolo assunto.	Realizzare rappresentazioni iconiche che rappresentino l'esperienza vissuta. Elaborare progetti propri o in collaborazione, da realizzare con continuità e concretezza. Assumere ed interpretare consapevolmente diversi ruoli (gioco dei travestimenti, teatro dei burattini).
Denominare gli oggetti più evidenti di un'immagine.	Leggere un'immagine descrivendone oggetti e colori.	Descrivere con ricchezza di particolari, distinguendo la figura dallo sfondo. Incontrare diverse espressioni di arte visiva e plastica presenti nel territorio per scoprire quali corrispondono ai propri gusti.
Provare curiosità per le possibilità offerte dalle tecnologie	Esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie.	Raggruppare, confrontare e ordinare, secondo criteri diversi, oggetti ed esperienze.
Distinguere dentro e fuori	Riconoscere spazi aperti e chiusi	Comprendere le relazioni topologiche, usando gli indicatori fondamentali (sopra, sotto).

I DISCORSI E LE PAROLE

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Saper esprimere i propri bisogni. Saper ascoltare l'esposizione orale dei propri compagni e degli adulti. Dimostrare fiducia nelle proprie capacità comunicative. Saper intervenire nella conversazione. Saper raccontare episodi della propria vita. Saper memorizzare canzoncine. Saper utilizzare il linguaggio per stabilire rapporti interpersonali.	Saper interagire verbalmente con compagni e adulti. Partecipare attivamente a conversazioni. Saper interpretare immagini. Comprendere consegne verbali. Memorizzare filastrocche e brevi poesie.	Saper utilizzare frasi complete e termini nuovi. Saper raccontare e inventare storie. Ampliare il proprio repertorio linguistico e chiedere il significato di nuove parole. Comprendere e ricordare il senso generale di una comunicazione (racconto, fiaba, rappresentazione, spettacolo televisivo, esperienze vissute). Comprendere e decodificare un messaggio non verbale. Saper comprendere e utilizzare simboli della lingua scritta. Saper riconoscere la diversità delle lingue.

IL SE' E L'ALTRO

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Acquisire progressiva autonomia personale. Accettare il distacco dalla famiglia. Prendere coscienza della propria emotività. Esprimere e comunicare bisogni e stati d'animo. Conoscere e rispettare le prime regole. Sentirsi parte del gruppo sezione. Affrontare con serenità nuove esperienze. Esprimere vissuti personali	Acquisire autonomia nell'organizzazione di tempi e di spazi di gioco. Riconoscere stati emotivi propri ed altrui. Esprimere in modo adeguato bisogni e sentimenti. Partecipare attivamente alle varie attività ed ai giochi. Lavorare e collaborare con gli altri. Affrontare in modo adeguato nuove esperienze. Rispettare le regole del vivere comune. Condividere modi di vivere della comunità di appartenenza. Accettare le varie diversità. Riconoscersi come appartenente al gruppo sezione.	Sviluppare la fiducia in sé. Acquisire il senso del rispetto. Comunicare bisogni, desideri, paure. Comprendere gli stati emotivi altrui. Intuire e rispettare le diversità nelle varie espressioni. Comprendere e rispettare regole. Progettare, collaborare e lavorare insieme agli altri. Condividere i valori della comunità di appartenenza. Riconoscere ed accettare culture diverse, sviluppando il senso dell'accoglienza e dell'appartenenza.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Rapportarsi al mondo circostante attraverso l'uso dei sensi. Manipolare vari materiali. Conoscere i colori di base. Esplorare spazi e riconoscere la funzione degli ambienti della scuola. Porre sé stessi in diverse posizioni spaziali iniziando a comprendere i termini sopra-sotto, dentro-fuori, piccolo-grande, alto-basso. Percepire la ciclicità temporale (notte, giorno, notte). Raggruppare in base a semplici criteri. Osservare le trasformazioni naturali. Seguire correttamente indicazioni per eseguire una attività.	Acquisire abilità manipolative. Conoscere i colori principali e derivati. Eseguire percorsi su semplici mappe. Riconoscere spazi aperti. Acquisire consapevolezza delle principali scansioni temporali (ieri e oggi, domani, giorni, settimane, mattina e pomeriggio). Costruire e definire insiemi. Seriare alcuni elementi in base a criteri dati. Cogliere le trasformazioni naturali. Verbalizzare adeguatamente le esperienze. Adeguare il proprio comportamento alle diverse esperienze scolastiche. Raccogliere dati ed informazioni. Registrare dati. Mettere in relazione, ordine e corrispondenza.	Utilizzare i sensi per ricavare informazioni e conoscenze. Operare in base alle proprie esigenze ed inclinazioni. Interagire con la realtà circostante utilizzando tutte le modalità a disposizione negli spazi. Riconoscere e ricostruire relazioni topologiche. Percepire il tempo nel suo divenire (passato, presente, futuro). Raggruppare, classificare, seriare secondo criteri diversi. Esplorare, scoprire e sistematizzare le conoscenze sul mondo della realtà naturale. Comprendere l'importanza del rispetto dell'ambiente. Ricostruire e registrare dati della realtà. Collaborare, interagire e confrontarsi con gli altri. Riconoscere un problema e sperimentare tentativi di risoluzione. Operare in base a criteri dati.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

OBIETTIVI 3 ANNI	OBIETTIVI 4 ANNI	OBIETTIVI 5 ANNI
Percepire, denominare e rappresentare il proprio corpo. Coordinare i propri movimenti. Muoversi con sicurezza. Utilizzare intenzionalmente il proprio corpo. Interiorizzare semplici regole di cura personale. Rispettare se stesso ed i propri compagni. Avere cura delle proprie cose Intuire l'importanza di una corretta alimentazione. Utilizzare adeguatamente gli oggetti Iniziare a cogliere la relazione uomo-ambiente	Rafforzare la conoscenza del sé corporeo. Percepire, denominare e rappresentare analiticamente lo schema corporeo. Percepire il sé corporeo nel movimento, in rapporto agli oggetti ed all'ambiente circostante. Possedere autocontrollo motorio. Utilizzare i sensi per la conoscenza della realtà. Verbalizzare esperienze e condividerle con i compagni. Possedere una buona coordinazione oculo-manuale. Muoversi nello spazio in base ad input dati. Essere attento alla cura della propria persona, delle proprie ed altrui cose. Intuire l'importanza di una corretta alimentazione. Organizzare le proprie azioni in base a regole di convivenza, a tempi e a spazi. Esplorare ed interagire con l'ambiente Circostante	Consolidare la coscienza di sé. Conoscere, denominare e rappresentare lo schema corporeo. Coordinare i movimenti del corpo nello spazio in maniera statica e dinamica. Percepire il corpo in rapporto allo spazio. Percepire la relazione esistente tra destra/sinistra. Affinare la motricità fine. Orientarsi nello spazio scuola, avendo acquisito ed interiorizzato strutture e nozioni spaziali. Eseguire e verbalizzare posture. Muoversi nello spazio in base ad azioni, comandi, suoni, rumori, musica. Affinare le capacità sensoriali Interiorizzare l'importanza di una corretta alimentazione. Sviluppare adeguatamente il senso della competizione. Acquisire un comportamento adeguato verso l'ambiente fisico ed antropico.

Integrazioni alle indicazioni nazionali relative all'insegnamento della religione cattolica (DPR 11 FEBBRAIO 2010).

La religione Cattolica è parte costitutiva del patrimonio storico, culturale ed umano della società italiana; per questo, secondo le indicazioni dell'Accordo di revisione del Concordato, la Scuola Italiana si avvale della collaborazione della Chiesa cattolica per far conoscere i principi del cattolicesimo a tutti gli studenti che vogliano avvalersi di questa opportunità. L'insegnamento della religione cattolica (IRC), mentre offre una prima conoscenza dei dati

storico-positivi della Rivelazione cristiana, favorisce e accompagna lo sviluppo intellettuale e di tutti gli altri aspetti della persona, mediante critico delle questioni di fondo poste dalla vita.

La proposta educativa dell'Irc consente la riflessione sui grandi interrogativi posti dalla condizione umana (ricerca identitaria, vita di relazione, complessità del reale, bene e male, scelte di valore, origine e fine della vita, radicali domande di senso...) e sollecita il confronto con la risposta maturata nella tradizione cristiana nel rispetto delle differenze, di comportamenti di reciproca comprensione, in un contesto di pluralismo culturale e religioso.

I traguardi per lo sviluppo delle competenze sono formulati in modo da esprimere la tensione verso tale prospettiva e collocare le differenti conoscenze e abilità in un orizzonte di senso che ne espliciti per ciascun alunno la portata esistenziale.

Gli obiettivi di apprendimento per ogni fascia d'età sono articolati in quattro ambiti tematici, tenendo conto della centralità della persona di Gesù Cristo:

- ***Dio e l'uomo***, con i principali riferimenti storici e dottrinali del cristianesimo;
- ***La Bibbia e le fonti***, per offrire una base documentale alla conoscenza;
- ***Il linguaggio religioso***, nelle sue declinazioni verbali e non verbali;
- ***I valori etici e religiosi***, per illustrare il legame che unisce gli elementi squisitamente religiosi con la crescita del senso morale e lo sviluppo di una convivenza civile, responsabile e solidale.

Per favorire la loro maturazione personale, nella sua globalità i traguardi relativi all'Irc sono distribuiti nei vari campi di esperienza.

Di conseguenza ciascun campo d'esperienza viene integrato come segue:

Il sé e l'altro

Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini nel suo nome, per sviluppare un

positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

Il corpo e il movimento

Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.

Immagini, suoni e colori

Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, preghiere, canti, gestualità, spazi, arte), per poter 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.

U.D.A. N. 1	
DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	Mese di Settembre
CONTENUTI	• organizzazione flessibile del periodo d'ambientamento • attività di scoperta e sperimentazione di materiali e spazi
PRODOTTO	• garantire un positivo ingresso alla Scuola dell'Infanzia
VALUTAZIONE	• valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell'Unità di Apprendimento e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'occasione sistematica e occasionale, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA 2018 1. Competenza alfabetica funzionale	• competenze sociali e civiche • comunicazione nella madre lingua • capacità di comunicare, relazionarsi efficacemente con gli altri • capacità di individuare, comprendere ed esprimere concetti.
CONOSCENZE-ABILITA'	• conoscenza delle funzioni del linguaggio. • Conoscenza di testi letterari. • Capacità di comunicare e relazionarsi con gli altri. • Capacità di esprimere concetti. • Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.
OBIETTIVI	• sviluppare la capacità di ascolto. • Comprendere testi ascoltati. • Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto. •
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica inclusiva. • Storytelling.
CAMPI DI ESPERIENZA/AMBITI DIDATTICI PREVALENTI	• il sé e l'altro • immagini, suoni, colori

ATTIVITA' E LABORATORI	- giochi per conoscersi - nuove esperienze: i contrassegni, scopriamo la scuola, occhio alle regole, il calendario, le filastrocche - laboratorio delle storie - laboratorio di espressione corporea (girotondo dell'amicizia) - laboratorio creativo (schede didattiche, quaderno operativo, addobbi) - attività di comprensione del testo, elaborazione grafica: Tigrotto e i suoi amici.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	- attività di prerequisiti logici: i concetti spazio-topologici (Sopra-sotto, Dentro-fuori). - Attività pratica di costruzione: il calendario di Tigrotto. - Attività di routine: la routine giornaliera del calendario.
CONOSCENZE-ABILITA'	- Conoscenza dei principi di base del mondo naturale. - Capacità di comprendere la scienza, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati.
OBIETTIVI	- Rappresentare graficamente e verbalmente vissuti e attività della giornata scolastica. - Riconoscere correttamente i concetti spazio-topologici. - Condividere la routine giornaliera de calendario. - Collocare nel tempo azioni-attività. - Intuire la ciclicità del tempo. - Riconoscere la successione temporale della giornata scolastica. - Scoprire la ciclicità delle stagioni, dei mesi e della settimana. - Denominare i nomi delle stagioni, dei mesi e dei giorni della settimana.
DIDATTICA E METODOLOGIA	- Didattica scientifica. - Didattica inclusiva.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza multilinguistica. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza di materia, di consapevolezza e di espressione culturale.	- Il sé e l'altro. - Il corpo e il movimento. - La conoscenza del mondo. - Immagini, suoni e colori.

ATTIVITA' E LABORATORI	• Il contrassegno di Tigrotto. • La medaglia di Tigrotto. • La festa dell'accoglienza di Tigrotto.
EDUCAZIONE CIVICA Competenza personale. Competenza di materia e cittadinanza.	• Il sé e l'altro.
OBIETTIVI	• Riconoscere le regole di convivenza. • Riconoscere le regole della conversazione e dell'ascolto. • Saper ascoltare il proprio turno. • Riconoscere di far parte di un gruppo sezione.
ATTIVITA' E LABORATORI	• Le regole di Tigrotto.
	• Circle time. • Didattica inclusiva.

Gli obiettivi previsti da ogni campo di esperienza e finalizzati al raggiungimento dei traguardi di sviluppo delle competenze, saranno implementati attraverso la realizzazione di 5 MACRO UNITA' DI APPRENDIMENTO (U.A.), con obiettivi differenziati per gli alunni di 3, 4 e 5 anni, organizzate per aree tematiche, all'interno delle quali sono stati progettati percorsi trasversali a tutti i campi di esperienza e coerenti con i traguardi per lo sviluppo delle competenze di cui alla Raccomandazione del Parlamento europeo del 2006.

Indicazioni nazionali 2012 – PTOF D'ISTITUTO (curricolo verticale)

La realizzazione di tutte le attività didattiche sarà orientata alla progressiva acquisizione delle regole di convivenza civile e all'accettazione dell'unicità dell'altro, sia esso straniero, sia esso diversamente abile.

Alla luce di quanto detto verranno sviluppate 5 UNITA' DI APPRENDIMENTO:

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA "GESÙ BAMBINO "

CODICE MECCANOGRAFICO RM1A12900V

Via Pietro di San Giuseppe Betancur, 2, 00040-Frattocchie-Marino

scgesubambino.suorebetlemite@gmail.com ,tel/fax 069300269

U.D. A. N. 2 L'AUTUNNO CON

DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	• Ottobre e Novembre
CONTENUTI	• Scoprire il tempo dell'autunno e le sue caratteristiche e la ciclicità delle stagioni.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• 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.
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA 2018 Competenza alfabetica funzionale.	• I discorsi e le parole.
ATTIVITA' E LABORATORI	• Tigrotto e l'autunno.
CONOSCENZE- ABILITA'	• Conoscenza delle funzioni del linguaggio. • Conoscenza dei testi letterali. • Capacità di comunicare con gli altri. • Capacità di comprendere ed esprimere i concetti. • Capacità di formulare e argomentazioni.
OBIETTIVI	• Sviluppare la capacità di ascolto. • Comprendere i testi ascoltati. • Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto. • Partecipare alla conversazione. • Arricchire e precisare il lessico. • Descrivere i frutti autunnali, utilizzando termini specifici. • Riconoscere e denominare le caratteristiche dell'autunno.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica inclusiva. • Storytelling
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza alfabetica funzionale	• I discorsi e le parole
ATTIVITA' E LABORATORI	• Attività di ascolto e comprensione del testo. • Elaborazione grafica. • Tigrotto e l'autunno.

CONOSCENZE-ABILITA'	• Conoscenza delle funzioni del linguaggio. • Conoscenza dei testi letterari. • Capacità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri. • Capacità di individuare, comprendere ed esprimere concetti. • Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.
OBIETTIVI	• Sviluppare la capacità di ascolto. • Comprendere testi ascoltati. • Rielaborare graficamente e verbalmente un racconto. • Partecipare alla conversazione. • Arricchire e precisare il lessico. • Esprimere vissuti personali. • Descrivere frutti autunnali utilizzando termini specifici. • Riconoscere e denominare le caratteristiche dell'autunno.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica inclusiva. • Storytelling.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.	• La conoscenza del mondo. • Il sé e l'altro. • Il corpo e il movimento.
ATTIVITA' E LABORATORI	• Attività di outdoor di educazione naturale: la raccolta delle foglie. • Attività corporea e di coordinamento: le grandi forme. • Attività logica di classificazione: blocchi logici. • Attività plurisensoriale: il cesto di frutta. • Attività pratica: l'uva. • Attività logica di classificazione: i prerequisiti • Attività logica di conteggio: conto fino a 3. • Attività logica attenta • Attività ritmica: il meteo dell'autunno. • Attività ludico-motoria: percorso delle nuvole. • Attività espressivo- creativo: sotto l'ombrellone
CONOSCENZE-ABILITA'	• Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali.

OBIETTIVI	• Riconoscere le caratteristiche delle foglie (colore, dimensioni, forma, margine, ecc). • Utilizzare le foglie per realizzare un quadro naturale. • Intuire la ciclicità delle stagioni osservando la natura. • Conoscere i frutti autunnali le loro caratteristiche. • Riconoscere e denominare le forme geometriche. • Effettuare raggruppamenti e classificazione per forma. • Scoprire i blocchi logici e le loro peculiarità. • Assaggiare un frutto. • Rappresentare graficamente la frutta autunnale. • Saper contare e individuare la corrispondenza numero-quantità fino a 3. • Osservare il tempo meteo.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica scientifica. • Outdoor education.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza digitale	• La conoscenza del mondo
ATTIVITA' E LABORATORI	• Audioletture, canzoni, video.app-gioco.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza multilinguistica. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza imprenditoriale. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.	• Il sé e l'altro. • Il corpo e in movimento. • La conoscenza del mondo. • Immagini, suoni e colori.
ATTIVITA' E LABORATORI	• Attività musicale: canzone "L'autunno di Tigrotto". • Attività di costruzione: lavoro di gruppo, pannello in 3d sull'autunno. • Attività creativa con elementi naturali: l'albero dell'autunno. • Attività musicale: muovo il corpo con Tigrotto. • Festa dei nonni: racconto, conversazione, rielaborazione grafica. Canzone dei nonni, attività espressivo-laboratoriale.

CONOSCENZE-ABILITA'	• Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. • Capacità di lavorare sia individualmente che in modalità collaborativa in gruppo di mobilitare risorse (umane e materiali) e di mantenere il ritmo dell'attività.
OBIETTIVI	• Collaborare alla realizzazione di decorazioni. • Ascoltare e memorizzare canzoni a tema autunnale. • Muoversi in uno spazio definito. • Individuare le caratteristiche dell'albero in autunno e rappresentarlo con tempere, legnetti e foglie. • Favorire la collaborazione tra bambini. • Incrementare l'autostima e sviluppare l'autonomia. • Vivere e condividere momenti in festa. • Sviluppare la consapevolezza dello schema corporeo. • Riconoscere, denominare e rappresentare le parti del corpo. • Ascoltare e memorizzare canzoni sul corpo anche in lingua inglese.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica laboratoriale.
EDUCAZIONE CIVICA Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza in materia di cittadinanza.	• Il sé e l'altro. • La conoscenza del mondo.
ATTIVITA' E LABORATORI	• Attività di educazione civica: uno scoiattolo da scoprire. • Attività di Educazione Civica: la giornata degli alberi. • Attività espressione-laboratoriale: il mandala autunnale. • Attività musicale (canzone): Supergreen: "Missione salviamo un albero!"

CONOSCENZE-ABILITA'	• Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere le decisioni. • Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi. • Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.
OBIETTIVI	• Visionare un video e conversare su di esso. • Scoprire lo scoiattolo e le sue caratteristiche. • Saper rappresentare graficamente lo scoiattolo. • Comprendere l'importanza di una giornata dedicata all'albero. • Riflettere e conversare sull'importanza dell'albero. • Esprimere il proprio punto di vista. • Rappresentare graficamente un albero. • Individuare le parti dell'albero. Ascoltare e memorizzare canzoni a tema giornata.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica inclusiva.

U. D. A. N. 3 L'INVERNO CON TIGROTTO	
DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	Mesi di dicembre, gennaio, febbraio e marzo
CONTENUTI	Scoprire il tempo dell'inverno nelle sue caratteristiche e nella ciclicità delle stagioni
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	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.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza alfabetica funzionale	I discorsi e le parole
ATTIVITA' E LABORATORI	- Attività di ascolto e comprensione del testo, elaborazione grafica: Tigrotto e l'inverno, Tigrotto e la festa di Natale, Tigrotto e la festa di Carnevale. - Il Mandala invernale. - Il pettirosso.
CONOSCENZE-ABILITA'	- Conoscenza delle funzioni de linguaggio. - Conoscenza dei teti letterali. - Capacità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri. - Capacità di individuare, comprendere ed esprimere i concetti. - Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.
OBIETTIVI	- Sviluppare la capacità di ascolto. - Comprendere testi ascoltati. - Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto. - Partecipare alla conversazione. - Arricchire e precisare il lessico. - Esprimere vissuti personali. - Descrivere i frutti invernali utilizzando termini specifici. - Riconoscere e denominare le caratteristiche dell'inverno. - Riconoscere e denominare i simboli del natale e del carnevale.

COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza matematica, e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria.	• La conoscenza del mondo. • Il sé e l'altro. • Il corpo e il movimento. •
ATTIVITA' E LABORATORI	• Attività outdoor- indoor di educazione naturale: Manipolazione della neve. Cristalli stampati. • Attività di costruzione: lavoro di gruppo. Pannello in 3d dell'inverno. • Attività logica: classificare le forme. • Attività pratica di costruzione: il pettirosso. • Attività plurisensoriale: gli agrumi • Attività pratica di cucina: la spremuta. • Attività di prerequisiti logici: i concetti dimensionali (Grande- piccolo), uguale e diverso. • Attività logica di conteggio: conto fino a 6. • Attività creativa con elementi di recupero: Supergreen, "Missione, non buttare via niente!"
CONOSCENZE-ABILITA'	• Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali. Capacità di comprendere a scienza in quanto processo di investigazione mediante metodologie specifiche, tra cui osservazioni ed esperimenti controllati.
OBIETTIVI	• Affinare le percezioni sensoriali con esperienza di manipolazione. • Riconoscere contrasti sensoriali. • Riconoscere le caratteristiche della neve, (colore, consistenza, ecc), e scoprire la trasformazione in acqua. • Intuire la ciclicità delle stagioni osservando la natura. • Sperimentare la costruzione di animali e delle loro caratteristiche. • Assaggiare un frutto ed elaborare la classifica dei frutti preferiti. • Rappresentare graficamente la frutta invernale. • Scoprire i passaggi per fare la spremuta. • Denominare e classificare le forme geometriche. • Riconoscere nella realtà oggetti in base alla forma geometrica. • Realizzare ritmi di colori con le forme. • Riconoscere grande-piccolo con gli oggetti. • Riconoscere uguale-diverso con gli oggetti. • Riconoscere gli indumenti invernali e le loro caratteristiche. • Saper contare e individuare la corrispondenza numerica fino a 6. • Osservare il tempo meteo.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica esperienziale. • Outdoor education.

COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza digitale	La conoscenza del mondo
ESPERIENZE E ATTIVITA'	Audioletture, canzoni, video.
CONOSCENZE-ABILITA'	Capacità di utilizzare, accedere a, programmare e condividere contenuti digitali.
OBIETTIVI	- Utilizzare dispositivi e contenuti digitali. - Ascoltare canzoni.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza multilinguistica. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza in materia di cittadinanza.	- Il sé e l'altro. - Il corpo e il movimento. - La conoscenza del mondo. - Immagini, suoni e colori.
ATTIVITA' E LABORATORI	- Attività musicale (canzoni): L'inverno di Tigrotto. - Attività di costruzione e animazione: il pannello animato. - Attività di manipolazione e produzione creativa: L'albero dell'inverno. - Attività di festa: Alla scoperta del Natale. - Attività musicale: La notte di Natale. - Attività espressivo-materica: gli alberi di Natale. - Attività di percezione di sé: le espressioni del viso e le emozioni. - Attività psicomotoria: movimento e posizioni. - Attività sensoriale: i cinque sensi. - Attività di festa: alla scoperta del Carnevale.
CONOSCENZE-ABILITA'	- Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi. - Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo. - Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi. Capacità di impegnarsi in processi creativi.

OBIETTIVI	- Sviluppare la creatività. - Ascoltare e memorizzare canzoni a tema invernale. - Muoversi in uno spazio definito. - Favorire la collaborazione tra bambini - Incrementare l'autostima e sviluppare l'autonomia. - Denominare le emozioni. - Riconoscere e rappresentare le emozioni. - Riconoscere, denominare e descrivere gli organi di senso. - Sperimentare movimenti e positivi. - Sviluppare la consapevolezza dello schema corporeo. - Scoprire lo scorrere del tempo col calendario dell'avvento. - Riconoscere, rappresentare i simboli e i personaggi della festa del Natale. - Ascoltare e memorizzare canzoni in lingua inglese. - Vivere un momento di momenti in festa. - Vivere un momento di festa in maschera. - Riconoscere i simboli del Carnevale. - Realizzare maschere e travestimenti di Carnevale. - Scoprire e realizzare la maschera classica di Arlecchino.
DIDATTICA E METODOLOGIA	- Didattica laboratoriale. - Didattica emozionale.
EDUCAZIONE CIVICA Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare. Competenza in materia di cittadinanza.	- Il sé e l'altro. - La conoscenza del mondo.
ATTIVITA' E LABORATORI	- Attività di Educazione Civica: uno scoiattolo da scoprire. - Attività di Educazione Civica: la giornata dei calzini spaiati. - Attività ludica: gioco dei calzini spaiati. - Attività pratica di costruzione: il calzino spaiato. - Attività musicale (canzone): giornata dei calzini spaiati. - Supergreen: "Missione, la semina".
CONOSCENZE-ABILITA'	- Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi. - Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione. - Capacità di comprendere e argomentare.
OBIETTIVI	- Visionare un video e conversare su di esso. - Scoprire lo scoiattolo e le sue caratteristiche. - Riflettere e sensibilizzare i bambini sulla salvaguardia di questa specie. - Saper rappresentare graficamente questa specie. - Scoprire e imparare cos'è l'amicizia. - Comprendere l'importanza di una festa dedicata ai calzini spaiati. - Scoprire la diversità nella metafora dei calzini spaiati. - Riflettere e conversare sulla diversità. - Esprimere il proprio punto di vista. - Memorizzare una filastrocca.

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA "GESÙ BAMBINO "

CODICE MECCANOGRAFICO RM1A12900V

Via Pietro di San Giuseppe Betancur, 2, 00040-Frattocchie-Marino

scgesubambino.suorebetlemite@gmail.com ,tel/fax 069300269

	• Rappresentare il calzino spaiato. • Ascoltare e memorizzare canzoni a tema giornata.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica inclusiva.

U.D.A. N. 4 LA PRIMAVERA CON TIGROTTO	
DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	Mesi di marzo, aprile, maggio
CONTENUTI	Scoprire il tempo della primavera nelle sue caratteristiche e nelle ciclicità delle stagioni.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Valutazione 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.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza alfabetica funzionale	- I discorsi e le parole. - Immagini, suoni e colori
ATTIVITA' E LABORATORI	- Attività di comprensione del testo, elaborazione grafica: Tigrotto e la primavera, Tigrotto e la festa di Pasqua. - Attività di ascolto e animazione: la Storia di Pasqua.
CONOSCENZE-ABILITA'	- Conoscenza delle funzioni del linguaggio. - Conoscenza dei testi ascoltati. - Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto. - Partecipare alla conversazione. - Arricchire e precisare il lessico. - Esprimere vissuti personali. - Animare un racconto ascoltato. - Descrivere fiori e frutti della primavera utilizzando termini specifici. - Riconoscere e denominare le caratteristiche della primavera. - Riconoscere e denominare i simboli di Pasqua.
DIDATTICA E METODOLOGIA	Didattica inclusiva

COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza matematica, e competenza in scienze tecnologiche e ingegneria	• La conoscenza del mondo. • Il sé e l'altro. • Il corpo e il movimento.
ATTIVITA' E LABORATORI	• Attività outdoor-indoor di educazione naturale: Osservazione della fioritura, Prati Fioriti. • Attività logica: le forme nei fiori. • Attività di osservazione naturale ed elaborazione grafica: L'osservazione della rana. • Il Mandala primaverile. • Attività plurisensoriale: Assaggi di marmellate. • Attività di prerequisiti logici: I concetti dimensionali (Alto-basso). • Attività logica di classificazione: Gli insiemi della primavera. • Attività logica di conteggio: Conto fino a 8. • Attività di prerequisiti logici: i concetti spazio-topologici (in mezzo ai lati).
CONOSCENZE- ABILITA'	• Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali.
OBIETTIVI	• Osservare i fiori e scoprire le loro caratteristiche (colore, struttura, forme,ecc). • Realizzare fiori e prati fioriti con diverse tecniche. • Scoprire i frutti della primavera. • Intuire la ciclicità delle stagioni osservando la natura. • Riconoscere e denominare le forme geometriche. • Individuare le caratteristiche delle forme geometriche. • Utilizzare le forme in modo creativo. • Scoprire la chiocciola e le sue caratteristiche. • Scoprire i frutti della primavera: caratteristiche e sapori. • Scoprire la trasformazione dei frutti in marmellate. • Affinare le percezioni sensoriali. • Scoprire i concetti dimensionali: alto-basso. • Confrontare oggetti e individuarne e caratteristiche rispetto alle dimensioni (alto-basso). • Eseguire un gioco seguendo le indicazioni. • Contare fino a 8. • Sperimentare con il proprio corpo i concetti topologici (in mezzo ai lati). • Riflettere, osservare e ragionare su fenomeno del vento. •
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica scientifica.

COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza digitale	La conoscenza del mondo
ESPERIENZE E ATTIVITA'	Attività digitale: videoletture, audioletture, canzoni, video, app.
CONOSCENZE- ABILITA'	Capacità di utilizzare, accedere a, programmare e condividere contenuti digitali.
OBIETTIVI	- Utilizzare dispositivi e contenuti digitali. - Valorizzare la scoperta e la creatività. - Ascoltare canzoni tramite device tecnologici.
DIDATTICA E METODOLOGIA	Didattica digitale.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza multilinguistica. Competenza in materia di cittadinanza. Competenza personale, socialità e capacità di imparare ad imparare.	- Il sé e l'altro. - Il corpo e il movimento. - La conoscenza del mondo. - Immagini, suoni e colori.
ESPERIENZE E ATTIVITA'	- Attività musicale (canzone). La primavera di Tigrotto. - Attività di costruzione e animazione: Il pannello animato. - Attività di motricità fine e produzione: L'albero rosa. - Attività pratica di costruzione: La rana dentro lo stagno. - Attività di festa: Alla scoperta della Pasqua. - Attività musicale (canzone): E' Pasqua. Easter Bunny. - Attività di manipolazione e di costruzione: I fiori di pesco. - Attività pratica di costruzione: Il dono augurale.

CONOSCENZE- ABILITA'	• Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di gestire a complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. • Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa in gruppo e di mantenere il ritmo delle attività. • Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico, e risoluzione dei problemi. • Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica laboratoriale. • Didattica laboratoriale.
COMPETENZA CIVICA Competenza personale, sociale e capacità. Competenza in materia di cittadinanza.	• Il sé e l'altro. • Il corpo e il movimento. • La conoscenza del mondo. • Immagini, suoni e colori.
ESPERIENZE E ATTIVITA'	• Attività ludica: Gioco della campana. • Attività musicale (canzone): Giornata del gioco.
CONOSCENZE E ABILITA'	• Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi e di riflettere criticamente e di prendere decisioni. • Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi. • Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni. • Capacità di comprendere l'importanza di un comportamento responsabile verso l'ambiente e gli esseri viventi.

OBIETTIVI	• Visionare un video sulla rondine e conversare su di esso. • Scoprire la rondine e le sue caratteristiche. • Riflettere sulla salvaguardia delle rondini. • Realizzare con la tecnica preferita una rondine. • Scoprire il valore dello stare insieme. • Condividere momenti di gioco. • Favorire la socializzazione con un gioco di una volta. • Rispettare le regole di un gioco. • Rispettare il proprio turno. • Sperimentare diverse varianti di gioco. • Comprendere l'importanza delle regole per il rispetto di sé e dell'altro. • Ascoltare e memorizzare canzoni a tema giornata.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica inclusiva

U.D. A. N. 5 L'ESTATE CON TIGROTTO	
DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	Mesi di maggio e giugno
CONTENUTI	Scoprire il tempo dell'estate nelle sue caratteristiche e nella ciclicità delle stagioni.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell'Unità dell'Apprendimento di apprendimento e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica , la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso.
COMPETENZA EUROPEA 2018	I discorsi e le parole.
Competenza alfabetica funzionale	
ESPERIENZE E ATTIVITA'	Attività di ascolto e comprensione del testo, elaborazione grafica: Tigrotto e l'estate.
CONOSCENZE-ABILITA'	Conoscenza delle funzioni del linguaggio. Conoscenza dei testi letterali. Capacità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri. Capacità di individuare, comprendere ed esprimere i concetti. Capacità di formulare ed esprimere argomentazioni.
OBIETTIVI	- Sviluppare la capacità di ascolto. - Comprendere testi ascoltati. - Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto. - Partecipare alla conversazione. - Arricchire e precisare il lessico. - Esprimere vissuti personali. - Seguire un racconto animato. - Descrivere i fiori e i frutti dell'estate utilizzando termini specifici. - Riconoscere e denominare le caratteristiche dell'estate.
DIDATTICA E METODOLOGIA	- Didattica inclusiva - Storytelling.

COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza matematica, e competenze in scienze, tecnologie e ingegneria.	• La conoscenza del mondo. • Il sé e l'altro. • Il corpo e il movimento. •
LABORATORI E ATTIVITA'	• Attività di outdoor-indoor di educazione naturale: Supergreen: "Missione, salviamo le api!". • Attività logica: Le forme nella realtà. • Attività di prerequisiti logici: L'intruso- Il concetto di simmetria. • Attività logica di conteggio: Conto fino a 10. • Il Mandala estivo.
CONOSCENZE-ABILITA'	• Conoscenza dei principi di base del mondo naturale e dei metodi scientifici fondamentali. • Capacità di comprendere la scienza con esperimenti e osservazioni.
OBIETTIVI	• Scoprire l'animale estivo: il pesce. • Intuire la ciclicità delle stagioni osservando la natura. • Riconoscere e denominare le forme geometriche. • Individuare le caratteristiche delle forme geometriche: i lati • Utilizzare le forme in modo creativo • Riconoscere le forme nella realtà. • Scoprire i frutti dell'estate: caratteristiche e sapori. • Affinare le percezioni sensoriali. • Riconoscere i contrasti sensoriali. • Rappresentare graficamente la frutta estiva. • Riconoscere categorie di oggetti. • Scoprire il concetto di simmetria. • Contare fino a 10. • Conversare sui sapori degli alimenti. • Assaggiare diversi alimenti e distinguere sapori: dolce-amaro e dolce-salato.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica scientifica. • Outdoor education.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza digitale	• La conoscenza del mondo.

ESPERIENZE E ATTIVITA'	Attività digitale di robotica: Apetta e il miele.
CONOSCENZE-ABILITA'	Capacità di utilizzare, accedere a, programmare e condividere contenuti digitali.
OBIETTIVI	- Utilizzare contenuti e dispositivi digitali. - Valorizzare la scoperta e la creatività. - Ascoltare canzoni tramite device tecnologici. - Osservare immagini su PC.
DIDATTICA E METODOLOGIA	Didattica digitale.
COMPETENZA EUROPEA 2018 Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza imprenditoriale. Competenza in materia di cittadinanza.	- Il sé e l'altro. - Il corpo e il movimento. - La conoscenza del mondo. - Immagini, suoni colori.
ESPERIENZE E ATTIVITA'	- Attività musicale (canzone): L'estate di Tigrotto. - Attività di costruzione e animazione: Il pannello animato. - Attività di motricità fine e produzione creativa: L'albero rosso. - Attività di festa: La festa di fine anno.
CONOSCENZE-ABILITA'	- Capacità di individuare le proprie capacità di concentrarsi, di gestire la complessità, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. - Capacità di lavorare sia individualmente sia in modalità collaborativa di gruppo e di mantenere il ritmo dell'attività. - Capacità di impegnarsi in processi creativi, sia individualmente sia collettivamente. - Capacità di riconoscere e gestire le proprie e altrui emozioni.

OBIETTIVI	• Collaborare alla realizzazione di decorazioni. • Ascoltare e memorizzare canzoni a tema estivo. • Sperimentare tecniche pittoriche e creatività per realizzare un albero di ciliegie. • Favorire l'autostima e sviluppare l'autonomia. • Osservare il tempo meteo. • Rappresentare con svariate tecniche il sole. • Favorire la collaborazione tra bambini. • Scoprire i pesci e le loro caratteristiche. • Utilizzare la creatività per realizzare pesci con materiale di recupero. • Scoprire le emozioni e sviluppare la consapevolezza di esse. • Collaborare alla realizzazione di un momento di festa. • Costruire con creatività i braccialetti fiore e ape.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica e laboratoriale e teatrale. • Didattica inclusiva.
EDUCAZIONE CIVICA Competenza digitale. Competenza personae, di imparare ad imparare. di cittadinanza.	• Il sé e l'altro. • La conoscenza del mondo.
ESPERIENZE E ATTIVITA'	• Attività di Educazione Civica: Un'ape da scoprire.
CONOSCENZE-ABILITA'	• Capacità di individuare le proprie capacità, di concentrarsi, di riflettere criticamente e di prendere decisioni. • Capacità di mettere in campo creatività, immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi. • Capacità di comprendere l'importanza di un comportamento responsabile verso l'ambiente e gli esseri viventi.
OBIETTIVI	• Visionare un video sull'ape e conversare su di esso. • Scoprire l'ape e le sue caratteristiche. • Riflettere sulla salvaguardia delle api. • Rappresentare con la tecnica preferita l'ape. • Conversare e dialogare sulla giornata dell'ambiente. • Collaborare alla realizzazione della locandina "SOS

	SPIAGGE PULITE”. • Comprendere l’importanza della raccolta differenziata e saperle rispettare. • Vivere una sfida a temo raccogliendo i rifiuti. • Ascoltare e memorizzare canzoni a tema giornata.
DIDATTICA E METODOLOGIA	• Didattica inclusiva. • Didattica digitale. • Cooperative learning.

PROGETTI CURRICULARI

Nel rispetto della libertà di insegnamento e dell’autonomia delle scelte didattiche e metodologiche, i docenti potranno attivare nelle sezioni i sottoelencati progetti curricolari al fine di arricchire e potenziare l’offerta formativa, coerentemente con le necessità educative emergenti nel gruppo sezione, tenendo conto dei tempi di sviluppo individuale nonché dell’andamento generale della programmazione di sezione.

TITOLO	DESCRIZIONE	OBIETTIVI
ACCOGLIENZA	Valorizzazione dell’ingresso alla scuola dell’infanzia come inizio di un cammino di esperienze di socializzazione in un contesto diverso dalla famiglia	• conoscere l’ambiente scolastico • conoscere il nome dei compagni. • conoscere le maestre. • partecipare alle attività. • riuscire ad allontanarsi con serenità dai luoghi abituali. • partecipare alle attività di gioco libero. • partecipare ai giochi organizzati. • muoversi nell’ambiente scolastico. • conoscere e usare i materiali e gli oggetti.

NATALE: Magia del Natale	Organizzazione festa con i genitori con canti e poesie.	• acquisire atteggiamenti volti alla Pace e alla Fratellanza • condividere momenti di festa a scuola • conoscere segni e simboli della tradizione natalizia, • offrire momenti di lavoro di gruppo, • valorizzare le attitudini di ciascuno, • riconoscere e verbalizzare messaggi, • descrivere situazioni e avvenimenti, • memorizzare e ripetere poesie e canzoncine, • acquisire la padronanza di alcune tecniche espressive • accompagnare canti con movimenti ritmici • partecipare ad iniziative di solidarietà
CARNEVALE: Festa in allegria	Allestimento sezioni e organizzazione sfilata	• conoscere e utilizzare varie tecniche per la realizzazione di oggetti per un gruppo mascherato; • scegliere le musiche adatte all'evento; • acquisire capacità di realizzare ed eseguire coreografie;

		• conoscere la festa del Carnevale e le tradizioni del proprio paese; • collaborare tra sezione e sezione, scuola/famiglia, interazione col territorio. • sviluppare creatività e fantasia e acquisire la manualità.
PASQUA: Laboratorio manuale	Realizzazione di lavori creativo/manuali inerenti la festività	• sapere usare materiale e tecniche grafiche in modo corretto per la realizzazione dell'artefatto pasquale. • conoscere i simboli della tradizione della pasqua; • ascoltare, comprendere e verbalizzare semplici storie; • riconoscere ed esprimere sentimenti • utilizzare diverse tecniche per realizzare un oggetto – dono
CARO ALBERO	Promozione della sensibilità ambientale, conoscenza degli ecosistemi e piantumazione piccoli alberi o orto scolastico	• saper cogliere le trasformazioni naturali delle piante in relazione al trascorrere del tempo • stimolare l'approccio alla conoscenza attraverso l'impiego del metodo scientifico • conoscere e discriminare le diverse tipologie botaniche presenti nel giardino della scuola • intuire la responsabilità individuale nella salvaguardia dell'ambiente
LE REGOLE PER L'EDUCAZIONE STRADALE	Favorire nei bambini l'acquisizione di comportamenti adeguati e sicuri per la strada	• conoscere semplici concetti topologici, conoscere il ruolo del vigile e semplici comportamenti da seguire sulla strada (3 anni); • riconoscere semplici segnali stradali, le tipologie di strade, i comportamenti adeguati ed inadeguati sulla strada, ascoltare e comprendere racconti inerenti all'Educazione stradale (4 anni); • conoscere i principali mezzi di trasporto, distinguere i comportamenti corretti e quelli scorretti, conoscere il significato delle differenti segnaletiche, saper ricostruire un percorso stradale, rispettare le azioni che indica il vigile, ascoltare e comprendere racconti sulla strada e sui segnali stradali (5 anni)

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA "GESÙ BAMBINO "

CODICE MECCANOGRAFICO RM1A12900V

Via Pietro di San Giuseppe Betancur, 2, 00040-Frattocchie-Marino

scgesubambino.suorebetlemite@gmail.com ,tel/fax 069300269

IL GIOCO E IL MOVIMENTO	Giochi psicomotori in palestra	• attività utile per tutti i bambini, in particolare per quelli timidi e insicuri perché migliora la fiducia in se stessi e negli altri, oltre alla capacità di comunicare. È indicata anche per i bimbi molto vivaci che fanno fatica a concentrarsi.
--------------------------------	--------------------------------	--

INGLESE E SPAGNOLO “La conoscenza delle lingue del mondo”	In conformità con quanto stabilito dalle Indicazioni Nazionali ministeriali, è di fondamentale importanza favorire un approccio alle lingue straniere già durante il primo percorso scolastico della scuola dell'infanzia. Il contatto con le lingue straniere quindi, dovrà essere un processo naturale e induttivo: il bambino tenta di usare la lingua attraverso le attività ludiche proposte quali giochi, canzoni, filastrocche, racconti, immagini e quant'altro possa stimolare l'attenzione e a partecipazione degli alunni.	• FONETICO: ascoltare e ripetere parole, canzoni, filastrocche con la corretta pronuncia ed intonazione, nel rispetto dei tempi di apprendimento del bambino; • LESSICALE: memorizzare i vocaboli più significativi e alcune brevi canzoni; • COMUNICATIVO: interagire con l'insegnante e i compagni chiedendo/rispondendo, eseguendo semplici comandi in inglese.
---	--	---

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA "GESÙ BAMBINO "

CODICE MECCANOGRAFICO RM1A12900V

Via Pietro di San Giuseppe Betancur, 2, 00040-Frattocchie-Marino

scgesubambino.suorebetlemite@gmail.com ,tel/fax 069300269

RELIGIONE	Il progetto della religione accompagna i bambini della Scuola dell'infanzia alla scoperta della dimensione religiosa.	• Riflessione e condivisione a partire da quanto ascoltato e vissuto; • Gioco, canto e attività con diverse tecniche grafico-pittoriche- creative.
MUSICA	Il progetto di Musica è legato al progetto: "Emozioni e colori".	

ORARIO E ORGANIZZAZIONE DELLA SETTIMANA

L'orario delle lezioni va dalle 8.15 alle 16.15; le insegnanti operano in sezioni miste con fasce d'età di 3, 4 e 5 anni.

Questa scansione può essere modificata per situazioni contingenti o scelte precise: uscite, attività di intersezione, etc...

METODOLOGIA

Il punto di riferimento individuato dagli insegnanti della Scuola dell'Infanzia è stato la scelta di metodologie che "mettano al centro" il bambino, come soggetto attivo, impegnato a costruire i suoi processi di conoscenza. Sul piano didattico, avendo la consapevolezza che l'apprendimento dei bambini si realizza in un contesto significativo e motivante, gli insegnanti individuano le seguenti metodologie da utilizzare in contesto operativo:

- **IBSE:** il metodo IBSE (Inquiry Based Science Education) è un approccio induttivo, una forma di educazione scientifica basata sull'esperienza diretta e sull'investigazione dell'ambiente circostante. I bambini identificano le evidenze, vi si avvicinano con un ragionamento logico e critico, e infine le interpretano attraverso la riflessione.
- **PROBLEM SOLVING COLLABORATIVO:** il problem solving collaborativo è una metodologia che fa riferimento alla frase "NOI risolviamo il problema e io IMPARO", e segue alcuni passaggi chiave: situazione problematica, accesso a informazione necessarie, identificazione di ipotesi e trasformazione in azioni, infine verifica della soluzione al problema. La procedura è supportata dalla collaborazione e dal confronto con il gruppo.
- **COOPERATIVE LEARNING:** il cooperative learning è una metodologia attraverso la quale i bambini apprendono lavorando in piccoli gruppi e aiutandosi reciprocamente. Ogni componente si deve sentire responsabile del percorso di tutto il gruppo. L'insegnante ha il ruolo di facilitatore nelle attività specifiche e di organizzazione dell'ambiente di apprendimento adeguato.
- **CIRCLE TIME:** Il circle time è una metodologia che ha la finalità di facilitare la comunicazione tra pari. L'elemento portante è il cerchio, dove tutti sono parte integrante di un qualcosa e posti sullo stesso piano, compreso l'insegnante che ha il ruolo di mediatore della conversazione. L'obiettivo del circle time è quello di dare spazio a tutti nel massimo rispetto, per arrivare così a formare un buon gruppo sezione.
- **DIDATTICA LABORATORIALE:** favorisce lo sviluppo delle competenze attraverso l'esplorazione e l'apprendimento della scoperta.
- **FLIPPED CLASSROOM** ossia il modello della classe capovolta: si suscita l'interesse degli alunni nei confronti di un argomento che viene poi approfondito a casa, così ad esempio possono ricercare materiali, immagini con la collaborazione delle famiglie; poi tali materiali verranno utilizzati a scuola per realizzare delle attività di gruppo.
- **METODO SCIENTIFICO E STEM** favorisce la capacità dei bambini di osservare i fenomeni,

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA "GESÙ BAMBINO "

CODICE MECCANOGRAFICO RM1A12900V

Via Pietro di San Giuseppe Betancur, 2, 00040-Frattocchie-Marino

scgesubambino.suorebetlemite@gmail.com ,tel/fax 069300269

formulare ipotesi e verificarle, attraverso due fasi: l'induttiva e la deduttiva.

- CODING con cui si sviluppano le competenze logiche, le creatività, la capacità di utilizzare diversi linguaggi e la capacità di collaborare per raggiungere un obiettivo comune.
- LAPBOOK è un'aggregazione dinamica di contenuti che si presenta sottoforma di cartelletta in cui sono raccolte le informazioni relative ad un argomento e può essere realizzato attraverso un lavoro cooperativo.

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA "GESÙ BAMBINO "

CODICE MECCANOGRAFICO RM1A12900V

Via Pietro di San Giuseppe Betancur, 2, 00040-Frattocchie-Marino

scgesubambino.suorebetlemite@gmail.com ,tel/fax 069300269

VALUTAZIONE

Nella Scuola dell'Infanzia valutare significa conoscere e comprendere i livelli raggiunti da ciascun bambino per individuare i processi da promuovere al fine di favorire la maturazione e lo sviluppo. La valutazione è un processo indispensabile per riflettere sul contesto e sull'azione educativa, in una prospettiva di continua regolazione dell'attività didattica tenendo presenti i modi di essere, i ritmi di sviluppo e gli stili di apprendimento dei bambini. La verifica delle conoscenze e delle abilità avviene tramite l'osservazione sistematica dei bambini in situazione di gioco libero, guidato e nelle attività programmate; nelle conversazioni (individuali e di gruppo); con l'uso di materiale strutturato e non, e attraverso le rappresentazioni grafiche svolte di volta in volta.

Al termine dell'anno scolastico si procederà inoltre alla compilazione di un documento di valutazione sia come profilo di ogni singolo alunno che come scheda di passaggio per l'accesso alla scuola primaria.

TABELLA VALUTATIVA PER CAMPI D'ESPERIENZA 3 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	Non lavora	Si fa aiutare	Prova da solo	Fa da solo	Sa fare bene
Il sé e l'altro					
Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri					
Esprimere i propri bisogni, pensieri e sentimenti in modo adeguato					
Il corpo e il movimento					
Consolidare il controllo di schemi motori e posturali					
Rappresentare in modo competente e strutturato la figura umana					
Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, prendendo coscienza della propria corporeità.					
Immagini, suoni, colori.					
Stimolare l'espressione dei diversi mezzi espressivi e la sperimentazione di più tecniche.					
Sviluppare le capacità percettive, manipolative e visive per l'analisi e la rappresentazione della realtà e degli eventi personali.					
Sollecitare e rafforzare la fantasia, l'immaginazione e la creatività esteticamente e artisticamente valida.					
I discorsi e le parole.					
Comprendere parole e discorsi.					
Raccontare il vissuto personale.					
Ascoltare e comprendere storie e racconti.					
La conoscenza del mondo.					
Saper mettere in sequenza azioni ed eventi, collocandoli in maniera appropriata nell'arco della giornata.					
Individuare oggetti e persone nello spazio, utilizzando relazioni spaziali fondamentali.					
Saper osservare, in maniera analitica, oggetti e situazioni per coglierne gli elementi costituenti.					
Confrontare, valutare quantità per favorire l'acquisizione del concetto di numero.					

TABELLA VALUTATIVA PER CAMPI D'ESPERIENZA 4 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	Non lavora	Si fa aiutare	Prova da solo	Fa da solo	Sa fare bene
Il sé e l'altro					
Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri					
Sviluppare e consolidare l'identità personale.					
Sviluppare il senso di giustizia attraverso l'acquisizione delle regole e del vivere insieme.					
Esprimere i propri bisogni, pensieri e sentimenti in modo adeguato					
Il corpo e il movimento					
Consolidare il controllo di schemi motori e posturali					
Rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana					
Interiorizzare e rappresentare il proprio corpo, fermo e in movimento.					
Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, prendendo coscienza della propria corporeità.					
Immagini, suoni, colori.					
Stimolare l'espressione dei diversi mezzi espressivi e la sperimentazione di più tecniche.					
Sviluppare le capacità percettive, manipolative e visive per l'analisi e la rappresentazione della realtà e degli eventi personali.					
Sollecitare e rafforzare la fantasia, l'immaginazione e la creatività esteticamente e artisticamente valida.					
I discorsi e le parole.					
Comprendere parole e discorsi.					
Raccontare il vissuto personale.					
Esprimere e comunicare emozioni e sentimenti.					
Ascoltare e comprendere storie e racconti.					
La conoscenza del mondo.					
Osservare i fenomeni naturali e percepire i cambiamenti in natura.					
Individuare oggetti e persone nello spazio utilizzando relazioni spaziali fondamentali.					
Saper osservare, in maniera analitica, oggetti e situazioni per coglierne gli elementi costituenti.					
Confrontare, valutare quantità per favorire l'acquisizione del concetto di numero.					

TABELLA VALUTATIVA PER CAMPI D'ESPERIENZA 5 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA	Non lavora	Si fa aiutare	Prova da solo	Fa da solo	Sa fare bene
Il sé e l'altro					
Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri.					
Sviluppare e consolidare l'identità personale.					
Sviluppare il senso di giustizia attraverso l'acquisizione delle regole e del vivere insieme.					
Esprimere i propri bisogni, pensieri e sentimenti in modo adeguato					
Il corpo e il movimento					
Consolidare il controllo di schemi motori e posturali					
Rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana					
Interiorizzare e rappresentare il proprio corpo, fermo e in movimento.					
Muoversi con destrezza nello spazio circostante e nel gioco, prendendo coscienza della propria corporeità.					
Controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio (la pressione, la forza, la direzione).					
Immagini, suoni, colori.					
Stimolare l'espressione dei diversi mezzi espressivi e la sperimentazione di più tecniche.					
Sviluppare le capacità percettive, manipolative e visive per l'analisi e la rappresentazione della realtà e degli eventi personali.					
Sollecitare e rafforzare la fantasia, l'immaginazione e la creatività esteticamente e artisticamente valida.					
I discorsi e le parole.					
Comprendere parole e discorsi.					
Raccontare il vissuto personale.					
Esprimere e comunicare emozioni e sentimenti.					
Ascoltare e comprendere storie e racconti.					
Avvicinarsi alla lingua scritta interpretando segni e simboli e cercando di riprodurli.					
La conoscenza del mondo.					
Osservare i fenomeni naturali e percepire i cambiamenti in natura.					

Individuare oggetti e persone nello spazio utilizzando relazioni spaziali fondamentali.					
Saper osservare, in maniera analitica, oggetti e situazioni per coglierne gli elementi costituenti.					
Confrontare, valutare quantità per favorire l'acquisizione del concetto di numero.					
Quantificare e associare il numero e associare numero a quantità entro il numero 10.					

USCITE DIDATTICHE

Le uscite didattiche per l'anno scolastico 2022 /2023 attendiamo nuove disposizioni (sono sospese secondo la normativa legata alla pandemia Covid 2019).

RAPPORTI SCUOLA FAMIGLIA

Gli insegnanti, secondo il piano annuale delle attività, avranno incontri individuali con i genitori, per attuare la condivisione delle finalità, la partecipazione attiva e la cooperazione.

PROGETTI EXTRACURRICOLARI

Il progetto extracurricolare prevede l'approfondimento delle competenze acquisite attraverso l'utilizzo di 3 libri operativi basati su tre livelli per i bambini di 3, 4 e 5 anni.

I libri operativi "Traccio e imparo", stimolano i bambini ad apprendere in modo efficace e giocoso il potenziamento di base e l'autonomia di ogni bambino, per promuoverne il pieno sviluppo.

SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA "GESÙ BAMBINO "

CODICE MECCANOGRAFICO RM1A12900V

Via Pietro di San Giuseppe Betancur, 2, 00040-Frattocchie-Marino

scgesubambino.suorebetlemite@gmail.com ,tel/fax 069300269

CALENDARIO DELLE FESTIVITA' DIDATTICHE

02 OTTOBRE	FESTA DEI NONNI	
27 OTTOBRE	FESTA RICORRENZA MADRE INCARNAZIONE ROSAL	
13 NOVEMBRE	FESTA MONDIALE DELLA GENTILEZZA	
21 NOVEMBRE	FESTA DEGLI ALBERI	
13 DICEMBRE	AUGURI DI NATALE (data da stabilire)	
27 GENNAIO	GIORNO DELLA MEMORIA	
03 FEBBRAIO	FESTA DEI CALZINI SPAIATI	
07 FEBBRAIO	GIORNATA CONTRO IL BULLISMO E CYBERBULLISMO	
17 FEBBRAIO	FESTA DI CARNEVALE	
08 MARZO	FESTA DELLA DONNA	
17 MARZO	FESTA DELL'INNO E DELLA BANDIERA	
19 MARZO	FESTA DEL PAPA'	
22 MARZO	GIORNATA MONDIALE DELL'ACQUA	
31 MARZO	PASQUA	
27 APRILE	GIORNATA MONDIALE DELLA TERRA	
24 APRILE	FESTA DEL FONDATORE	
25 APRILE	FESTA DELLA LIBERAZIONE	
12 MAGGIO	FESTA DELLA MAMMA	
MAGGIO	FESTA FINE ANNO (data da stabilire)	

ANALISI DEL CONTESTO

Il livello socio-culturale, ambientale e familiare favorisce, nella maggior parte dei casi, stimoli adeguati alla crescita e allo sviluppo formativo del bambino. A tal riguardo, è rilevante l'osservazione dei livelli di scolarizzazione delle famiglie di provenienza degli alunni: ai numerosi laureati e liberi professionisti, si affianca, la realtà dei lavoratori dipendenti e dei disoccupati con titolo di studio relativo alla scuola dell'obbligo o con scolarizzazione interrotta.

Le condizioni socio-economiche degli abitanti della zona permettono, in ogni caso, alla quasi totalità dei bambini di affrontare le attività scolastiche senza rilevanti problemi.

Sul territorio sono presenti diverse Scuole statali affiancate a Scuole non statali. Siamo consapevoli che le famiglie sono il contesto più influente per lo sviluppo affettivo e cognitivo degli alunni. Nella diversità di stili di vita, di culture, di scelte etiche e religiose, esse sono portatrici di risorse che devono essere valorizzate nella scuola, per far crescere una solida rete di scambi comunicativi e di responsabilità condivise.

Oggi il paesaggio educativo è diventato estremamente complesso. In particolare, vi è un'attenuazione della capacità adulta di presidio delle regole e del senso del limite e di conseguenza sono diventati più faticosi i compiti della scuola in quanto luogo dei diritti di ognuno e delle regole condivise. Per via della pandemia, sono anche mutate le forme della socialità spontanea, dello stare insieme e crescere tra coetanei. La scuola è perciò investita da una domanda che comprende, insieme, l'apprendimento e il saper stare al mondo, attraverso l'interazione tra le famiglie e la scuola, cui tocca, ciascuna con il proprio ruolo, esplicitare e condividere i comuni intenti educativi.

VERBALE N. 1 DEL 20 giugno 2023

Oggi 22 giugno 2023 alle ore 16.30 si riunisce il Collegio Docenti per deliberare il calendario scolastico 2023/2024. Vista la delibera prot. REGIONE.LAZIO.REGISTRO.UFFICIALE.U.0473182. 03-05-2023 sentito il parere degli organi collegiali delibera il seguente calendario:

LUNEDI	11 settembre 2023	Inizio anno scolastico
SABATO	29 giugno 2024	Fine anno scolastico

MESE	Giorni di lezione	SOSPENSIONE CALENDARIO REGIONALE/NAZIONALE		DELIBERA COLLEGIO	
SETTEMBRE 2023	15				
OTTOBRE 2023	22				
NOVEMBRE 2023	20	01	Tutti i santi	02	Commemorazione dei defunti
DICEMBRE 2023	15	08	Immacolata		
		23/31	Feste Natalizie		
GENNAIO 2024	18	01/06	Feste Natalizie		
FEBBRAIO 2024	21				
MARZO 2024	19	28/30	Feste Pasquali		
APRILE 2024	18	01/02		26	Ponte
		25	Festa della Liberazione		
MAGGIO 2024	22	01	Festa dei lavoratori		
GIUGNO 2024	18			10	Ponte
				11	Festa patronale (San Barnaba)
TOTALE	188				

L'orario si articola su 5 giorni a settimana: da lunedì a venerdì.

L'anticipo di inizio anno scolastico è da considerarsi recupero dei giorni di ponte programmati:

02 novembre commemorazione dei defunti 26 aprile ponte, 10 giugno ponte, 11 giugno festa patronale (San Barnaba)

Di tutto è verbale. La seduta è tolta alle ore 18.00.

LA SEGRETARIA

LA COORDINATRICE