SCUOLA DELL'INFANZIA PARITARIA "SACRO CUORE DI GESU'"
VIA PENDIO SAN LORENZO, 92 – 76123 ANDRIA (BT)
e-mail: sc.infanzia.betlemite@gmail.com PEC. istitutosacrocuoredigesu@legalmail.it
Telefono e fax 0883 592593
Sito web: https://www.istitutobetlemiteandria.it

PROGRAMMAZIONE DIDATTICO-EDUCATIVA
A.S. 2026-2027



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 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.

PRESENTAZIONE

I valori fondanti della nostra scuola sono: **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.

IL MOTTO DELLA SCUOLA è: "**L'educazione è cosa del cuore**", mutuato dall'insegnamento di san Giovanni Bosco.

Attraverso il percorso educativo si intende valorizzare la ricchezza di ciascuno, garantendo un clima di accoglienza nel quale ogni situazione ed ogni persona nella sua diversità diviene una grande risorsa e sicura opportunità di crescita di tutti.

MOTIVAZIONE SOTTESA ALLA SCELTA DEL TEMA:

"L'ISOLA DELLA FANTASIA"

La programmazione didattica di quest'anno nasce dal desiderio di accompagnare i bambini in un viaggio speciale, un viaggio che non ha bisogno di valigie né di biglietti, perché parte da un luogo che ogni bambino porta dentro di sé: **l'Isola della Fantasia**.

La fantasia, infatti, è per il bambino una straordinaria forma di conoscenza: è il luogo in cui ciò che sembra impossibile diventa possibile, in cui un semplice oggetto può trasformarsi in qualcosa di nuovo, una storia può prendere vita e un sogno può diventare avventura. È proprio attraverso la fantasia che il bambino esplora la realtà, la interpreta, la reinventa e impara a guardarla con occhi nuovi.

A fare da compagni di viaggio saranno due figure amate dell'immaginario: **Peter Pan** e **Topolino Apprendista Stregone**. Due protagonisti apparentemente diversi, ma uniti da un medesimo filo conduttore: **il desiderio di esplorare, sperimentare, creare e scoprire le infinite possibilità racchiuse nella fantasia**.

Peter Pan ci condurrà verso l'Isola che non c'è, un luogo sospeso tra sogno e realtà, dove volare significa credere nei propri sogni, affrontare nuove avventure significa mettersi alla prova e stare insieme agli altri significa imparare il valore dell'amicizia, della collaborazione e della solidarietà. La sua storia offrirà ai bambini l'opportunità di confrontarsi con emozioni, relazioni, paure, desideri e conquiste, trasformando il teatro in uno spazio privilegiato di espressione e di crescita.

Topolino, invece, ci accompagnerà nel mondo magico dell'**Apprendista Stregone**, dove la musica, il ritmo e il movimento daranno vita a un universo fantastico. Attraverso l'esperienza musicale, i bambini potranno scoprire il piacere di ascoltare, riprodurre, inventare e condividere suoni e ritmi, lasciandosi guidare dalla magia della musica e imparando che anche un piccolo gesto può diventare parte di una grande armonia.

Nasce così un percorso unitario nel quale **teatro e musica diventano due linguaggi differenti di una stessa esperienza educativa: quella della fantasia**.

I **bambini di tre e quattro anni** saranno protagonisti di un **laboratorio teatrale dedicato a Peter Pan**, nel quale potranno sperimentare il linguaggio del corpo, della

voce e delle emozioni, avvicinandosi progressivamente alla dimensione della rappresentazione teatrale. Attraverso personaggi, scene, dialoghi, movimento e improvvisazione, saranno invitati a sviluppare creatività, sicurezza, capacità espressive e relazionali, imparando a sentirsi parte di una storia costruita insieme.

I **bambini di cinque anni** entreranno invece nel mondo di **Topolino Apprendista Stregone** attraverso un **laboratorio musicale**, nel quale suoni, melodie, ritmi e movimento diventeranno strumenti per esplorare e vivere la fantasia. L'esperienza sarà proposta attraverso giochi sonori, ascolto musicale, semplici sequenze ritmiche, uso di strumenti, espressione corporea e attività di gruppo, nel rispetto dei tempi e delle caratteristiche evolutive di ciascun bambino.

Pur nella differenziazione delle esperienze, tutti i bambini saranno così chiamati a percorrere **la stessa Isola della Fantasia**, incontrandola attraverso linguaggi adeguati alla loro età e alle loro possibilità.

Peter Pan e Topolino diventeranno, dunque, **due porte d'ingresso allo stesso mondo fantastico**:

Il percorso intende valorizzare la centralità del bambino, riconoscendolo come **protagonista attivo, curioso, creativo e competente**, capace di apprendere attraverso l'esperienza, il gioco, il corpo, la relazione e la scoperta.

L'**"Isola della Fantasia"** costituirà così uno spazio simbolico nel quale ogni bambino potrà sentirsi libero di immaginare, creare, raccontare, ascoltare, interpretare e sperimentare. E forse sarà proprio questo il dono più prezioso del nostro viaggio: **insegnare ai bambini che la fantasia non serve soltanto a sognare mondi lontani, ma può aiutarci a costruire, insieme, un mondo più bello, più creativo, più accogliente e capace di meraviglia.**

Perché ogni bambino possiede una piccola, meravigliosa isola dentro di sé.

Quest'anno proveremo semplicemente ad aiutarlo a **trovarla, esplorarla e a valorizzarla.**

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

1	COM PETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 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	COMPETENZA MULTILINGUISTICA E' 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	COMP. MATEMATICA E COMP. IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA E' 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 E' connessa alla capacità di usare le nuove tecnologie: essa è trasversale a tutti i campi di esperienza
5	COMP. PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE E' correlata alla capacita di raggiungere un obiettivo di apprendimento in modo autonomo, anche questa è trasversale a tutti i campi di esperienza
6	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Riguarda la capacità di relazionarsi con gli altri, di cooperare, di assumersi le responsabilità e si riferisce in particolare al campo di esperienza il sé e l'altro.
7	COMPETENZA IMPRENDITORIALE 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	COMP. IN MATERIA DI CO NSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI 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.

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.

LA RELIGIONE CATTOLICA		
OBIETTIVI 3 ANNI	**OBIETTIVI 4 ANNI**	**OBIETTIVI 5 ANNI**
Riconoscere se stesso Relazionarsi con gli altri compagni e con gli adulti. Conoscere la figura di Gesù.	Conoscere le principali feste cristiane. Riconoscere gli elementi della natura distinguendo ciò che è creato da ciò che è costruito. Lavorare e collaborare con gli altri.	Riconoscere la natura come dono Riconoscere gli insegnamenti di Gesù Condividere i valori della comunità di appartenenza.

Gli obiettivi previsti da ogni campo di esperienza e finalizzati al raggiungimento dei traguardi di sviluppo delle competenze, saranno implementati attraverso la realizzazione di 6 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 europee.

U.D.A. N. 1 SCUOLA AMICA	
DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	Settembre-Ottobre
CONTENUTI	• organizzazione flessibile del periodo d'ambientamento • attività di scoperta e sperimentazione di materiali e spazi
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• accettare con serenità il distacco dalla famiglia • accogliere i compagni nel gioco • stabilire relazioni positive con adulti e coetanei • arricchire il patrimonio lessicale • prestare attenzione ai messaggi verbali • ascoltare, comprendere ed eseguire consegne semplici • memorizzare e ripetere canti e poesie • esprimersi attraverso tecniche grafico-pittoriche • esplorare materiali ed oggetti diversi • intuire il succedersi delle azioni nella giornata scolastica
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA	• competenze in materia di cittadinanza • competenza alfabetica funzionale
CAMPI DI ESPERIENZA/AMBITI DIDATTICI PREVALENTI	• il sé e l'altro • immagini, suoni, colori • i discorsi e le parole
ATTIVITA' E LABORATORI	• giochi per stimolare la conoscenza reciproca • nuove esperienze: i contrassegni, scopriamo la scuola, occhio alle regole, magica gentilezza, il calendario, le filastrocche • laboratorio delle storie • laboratorio di espressione corporea (girotondo dell'amicizia) • laboratorio creativo (schede, quaderno operativo, addobbi)

U.D. A. N. 2 IL CORPO IN MOVIMENTO	
DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	• Durata annuale
CONTENUTI	• scoperta del corpo • nozioni di igiene e salute
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• conoscere il corpo in ogni sua parte e scoprirne la sua importanza • sapersi muovere con destrezza da soli o su comandi dati • educare alla cura e all'igiene della propria persona; • favorire atteggiamenti adeguati alla tutela della propria salute; • favorire la riflessione che la salute è un bene da difendere; • analizzare i propri comportamenti; • aiutare gli alunni a sviluppare una "coscienza alimentare" attraverso la quale ciascuno partecipi attivamente e in modo consapevole alle proprie scelte alimentari, finalizzate al massimo livello di benessere e di salute
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA	• competenze personale, sociali e capacità di imparare ad imparare • competenza alfabetica funzionale • competenza in matematica e scienze • competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
CAMPI DI ESPERIENZA/AMBITI DIDATTICI PREVALENTI	• il corpo e il movimento • Il sé e l'altro • Immagini, suoni, colori
ATTIVITA' E LABORATORI	• racconti • giochi • poesie • laboratorio di espressione corporea (il mio viso, questo sono io, lo schema corporeo, i cinque sensi) • nuove esperienze (attenti all'igiene, i colori della salute, è ora di mangiare) • il lapbook dell'alimentazione

U. D. A. N. 3 TEMPO DI FESTA	
DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	da ottobre a maggio
CONTENUTI	• ascolto e comprensione di storie • creazione di biglietti augurali • creazione di lavoretti • drammatizzazione
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• comprendere il significato delle varie feste (nonni, natale, carnevale, pasqua, papà, mamma) e conoscerne le tradizioni • cimentarsi in varie attività grafico -pittoriche- manipolative, sperimentando varie tecniche • prestare attenzione ai messaggi verbali e all'ascolto di brevi racconti • drammatizzare e sperimentare la propria espressività • memorizzare e ripetere canti e poesie • esplorare materiali ed oggetti diversi
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA	• competenze sociali e civiche • comunicazione nella madre lingua • senso di iniziativa e imprenditorialità • consapevolezza ed espressione culturale • competenza matematica, scientifica e tecnologica
CAMPI DI ESPERIENZA/AMBITI DIDATTICI PREVALENTI	• immagini, suoni, colori • il corpo e il movimento • il sé e l'altro • i discorsi e le parole
ATTIVITA' E LABORATORI	• laboratorio delle storie • giochi • laboratorio creativo (schede didattiche, addobbi, ecc.) • poesie • laboratorio teatrale

U.D.A. N. 4 SCOPRO L'AMBIENTE	
DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	da settembre a maggio
CONTENUTI	scoperta e sperimentazione
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	• cogliere i mutamenti dell'ambiente naturale • comprendere le caratteristiche proprie di ogni stagionalità • ascoltare, comprendere, semplici testi • memorizzare e ripetere filastrocche e poesie • esprimere e rappresentare quanto appreso attraverso tecniche grafico-pittoriche e manipolative • intuire il succedersi del tempo e delle stagioni.

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA	• competenze sociali e civiche • consapevolezza ed espressione culturale • comunicazione nella madre lingua • competenza matematica, scientifica e tecnologica • senso di iniziativa e imprenditorialità
CAMPI DI ESPERIENZA/AMBITI DIDATTICI PREVALENTI	• la conoscenza del mondo • i discorsi e le parole • immagini, suoni, colori
ATTIVITA' E LABORATORI	• laboratorio delle storie • laboratorio sensoriale • laboratorio di espressione corporea • laboratorio creativo (addobbi, schede didattiche, quaderno operativo) • poesie • giochi guidati

U.D. A. N. 5 UN MONDO A COLORI	
DESTINATARI	Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni
TEMPI	Durata annuale
CONTENUTI	• le emozioni fondamentali: gioia, tristezza, rabbia, paura • la scoperta dei colori: rosso, blu, giallo. verde • verifica dei colori primari e scoperta dei secondari • esperimenti sui colori
OBBIETTIV DI APPRENDIMENTO	• individuare i colori fondamentali rosso, giallo, blu • cogliere le emozioni suscitate dai colori • usare varie tecniche espressive • sperimentare differenti tecniche di coloritura • conoscere i colori secondari, le sfumature di colore • scoprire e manipolare materiali diversi • riconoscere le proprie emozioni • affinare la coordinazione occhio-mano • migliorare la prensione • scoprire le forme e associarle alla realtà
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA	• competenza matematica, scientifica e digitale • senso di iniziativa e imprenditorialità • competenze sociali e civiche
CAMPI DI ESPERIENZA/AMBITI DIDATTICI PREVALENTI	• immagini, suoni, colori • il corpo e il movimento • la conoscenza del mondo • i discorsi e le parole

ATTIVITA' E LABORATORI	• racconti • giochi con i colori • laboratorio artistico (scopriamo i colori e pasticciamo con essi, miscugli di colore, colori caldi e freddi, le tonalità, varie tecniche pittoriche) • poesie e filastrocche

U. D.A. N. 6 I RACCONTI DELLE LETTERE	
DESTINATARI	i bambini di 5 anni
TEMPI	da gennaio a giugno
CONTENUTI	• scoperta della letto-scrittura • scoperta dei numeri e primi concetti matematici
OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO	• scoprire i grafemi, riuscire ad identificarli e a rappresentarli • scoprire i numeri, identificarli, rappresentarli graficamente • affinare la motricità fine e grossa della mano • arricchire il patrimonio lessicale • prestare attenzione ai messaggi verbali • ascoltare, comprendere ed eseguire consegne • memorizzare e ripetere filastrocche e poesie • esprimersi attraverso tecniche grafico-pittoriche • effettuare relazioni logiche, seriazioni e classificazioni • scoprire alcuni semplici vocaboli di lingua inglese
COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEA	• competenze sociali e civiche • comunicazione nella madre lingua • competenze digitali
CAMPI DI ESPERIENZA/AMBITI DIDATTICI PREVALENTI	• immagini, suoni, colori • il sé e l'altro • i discorsi e le parole • la conoscenza del mondo • il corpo e il movimento
ATTIVITA' E LABORATORI	• giochi • filastrocche • grafismi • quaderni didattici • schede didattiche

ORARIO E ORGANIZZAZIONE DELLA GIORNATA

L'orario delle attività didattiche va dalle 8.30 alle 15.00; le insegnanti operano in sezioni eterogenee mono organico.

In assenza del servizio di refezione, la scuola funziona solo in orario antimeridiano dalle 8.30 alle 12.15.

STRUTTURA DELLA GIORNATA SCOLASTICA

- 8.30-9.15 ingresso dei bambini, accoglienza in sezione con giochi liberi e/o strutturati
- 9.15-10.00 attività di routine
- 10.00-11.30 svolgimento delle attività previste nella programmazione di sezione
- 11.30-11.45 riordino della sezione e preparazione al pranzo.
- 11.45-13.00 pranzo in sezione
- 13.15-13.45 prima uscita
- 13.30-14.30 attività all'interno della sezione.
- 14.30-15.00 riordino delle sezioni e uscita.

La suddivisione è esplicativa di una giornata tipo. Questa scansione può essere modificata per situazioni contingenti o scelte precise: uscite, attività d'intersezione, ecc.

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:

- *PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE*: L'insegnante favorirà il conseguimento delle competenze attraverso una didattica laboratoriale imperniata sulla realizzazione di compiti di realtà ossia orienterà il percorso verso una sequenza strutturata di azioni finalizzata alla produzione di manufatti concreti capaci di raccontare le loro scoperte. Questa metodologia favorisce nei bambini l'iniziativa, il confronto, l'autonomia di pensiero.
- *CIRCLE TIME* o tempo del cerchio che favorisce la capacità di esprimersi e comunicare le proprie idee ed esperienze
- *COOPERATIVE LEARNING* attraverso cui gli alunni lavorano insieme in piccoli gruppi per migliorare reciprocamente il loro apprendimento; ciò favorisce la socializzazione, l'interazione, l'autostima e l'aiuto reciproco.

- *FLIPPED CLASSROOM* ossia il modello della classe capovolta: si suscita l'interesse degli alunni nei confronti di un argomento che viene prima ricercato e affrontato a casa e poi approfondito a scuola. Ad esempio, i bambini possono ricercare a casa 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, formulare ipotesi e verificarle, attraverso la fase induttiva e la deduttiva.
- *DIDATTICA DIGITALE* per favorire un approccio attivo alle tecnologie affinché possano rappresentare un'effettiva risorsa educativa.
- *LAPBOOK* è un'aggregazione dinamica di contenuti che si presenta sotto forma di cartelletta in cui sono raccolte le informazioni relative ad un argomento e può essere realizzato attraverso un lavoro cooperativo;
- *SEZIONI APERTE* Le attività per sezioni aperte consentono l'organizzazione di routine, favoriscono i rapporti interpersonali tra bambini, permettono scambi di esperienze e sono condotte da tutti gli insegnanti che organizzano i lavori dividendo i bambini per gruppi di interesse o fasce di età.

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 occasionale e 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 del percorso scolastico si procede 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.

USCITE DIDATTICHE

Per tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni sono previste uscite sul territorio, la cui programmazione è sottoposta preventivamente al parere del consiglio di intersezione e all'approvazione del Collegio dei docenti.

RAPPORTI SCUOLA FAMIGLIA

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

PROGETTI DI ARRICCHIMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

Durante il c.a.s. si svolgeranno i seguenti progetti di arricchiimento dell'offerta formativa:

CALENDARIO DI MASSIMA LABORATORI A.S. 2026/2027

DATA	ARGOMENTO	ESPERTI
21 OTTOBRE 2026	NELLA CAMERETTA	ROOM TO PLAY
19 NOVEMBRE 2026	I PIRATI	ROOM TO PLAY
12 GENNAIO 2027	GLI INDIANI	ROOM TO PLAY
08 FEBBRAIO 2027	I BAMBINI SPERDUTI	ROOM TO PLAY
03 MARZO 2027	LE FATE	ROOM TO PLAY
11 MAGGIO 2027	RAPPRESENTAZIONE FINALE	ROOM TO PLAY

17 SETTEMBRE 2026	BENEDIZIONE DEGLI ZAINETTI
02 OTTOBRE 2026	FESTA DEI NONNI
11 NOVEMBRE 2026	LABORATORIO MUSICALE 4 e 5enni per manifestazione natalizia
18 NOVEMBRE 2026	LABORATORIO MUSICALE 4 e 5enni per manifestazione natalizia
02 DICEMBRE 2026	LABORATORIO MUSICALE 4 e 5enni per manifestazione natalizia
09 DICEMBRE 2026	LABORATORIO MUSICALE 4 e 5enni per manifestazione natalizia
16 DICEMBRE 2026	LABORATORIO MUSICALE 4 e 5enni per manifestazione natalizia
03 DICEMBRE 2026	LABORATORIO MUSICALE 3enni per manifestazione natalizia
10 DICEMBRE 2026	LABORATORIO MUSICALE 3enni per manifestazione natalizia
17 DICEMBRE 2026	LABORATORIO MUSICALE 3enni per manifestazione natalizia
MARZO 2027	RIFLESSIONE QUARESIMALE
19 MARZO 2027	FESTA DEL PAPA'
22 APRILE 2027	RICORRENZA DI HERMANO PEDRO
MAGGIO 2027	FESTA DELLA MAMMA
10 MARZO 2027	LABORATORIO MUSICALE Topolino Apprendista Stregone
31 MARZO 2027	LABORATORIO MUSICALE Topolino Apprendista Stregone

14 APRILE 2027	LABORATORIO MUSICALE Topolino Apprendista Stregone
28 APRILE 2027	LABORATORIO MUSICALE Topolino Apprendista Stregone
05 MAGGIO 2027	LABORATORIO MUSICALE Topolino Apprendista Stregone
19 MAGGIO 2027	LABORATORIO MUSICALE Topolino Apprendista Stregone
21 MAGGIO 2027	FESTA DEI REMIGINI

CALENDARIO PER L'ANNO SCOLASTICO 2026/2027

giorni effettivi di lezione: 234;
-inizio delle attività didattiche **giovedì 3 settembre 2026;**
-commemorazione dei Defunti **lunedì 2 novembre 2026;**
-vigilia dell'Immacolata **lunedì 7 dicembre 2026;** (da calendario regionale);
-festa dell'Immacolata **martedì 8 dicembre 2026;** (da calendario regionale);
-vacanze natalizie: **dal 23 dicembre 2026 al 6 gennaio 2027**; (da calendario regionale);
- **ricorrenza del Santo Patrono: venerdì 23 aprile 2027;**
- **ponte tra festa patronale e anniversario della liberazione: sabato 24 aprile 2027**
- vacanze pasquali: **dal 25 marzo al 30 marzo 2027;** (da calendario regionale);
- festa del lavoro: **sabato 1°maggio 2027**; (da calendario regionale);
- festa della Repubblica **martedì 2 giugno 2027**; (da calendario regionale)
- conclusione delle attività didattiche: **mercoledì 30 giugno 2027**.

PROGRAMMAZIONE APPROVATA DAL COLLEGIO DOCENTI IN DATA 01.09.2026