

I.C. 4 Bologna
prepares candidates
for Cambridge
English Qualifications



Fuori da Scuola... ma con la Scuola



ISTITUTO COMPRENSIVO N. 4 BOLOGNA

Via Giulio Verne, 19 - 40128 Bologna
Codice Fiscale 91201090379 - Codice Ministeriale BOIC81500C
Tel. 051-320558 - Fax 051-320960
Mail: boic81500c@istruzione.it - Pec: boic81500c@pec.istruzione.it
Web Site: <http://www.ic4bologna.edu.it>

PROGETTAZIONE DIDATTICA

SCUOLA DELL'INFANZIA

“GIROTONDO” A.S. 2022/2023



PREMESSA

La scuola dell'infanzia offre nel percorso di crescita del bambino, nella fascia d'età 3-6 anni, parole chiave quali:

sviluppo, competenza, apprendimento, linguaggi, gioco, campi di esperienza.

Le indicazioni Nazionali per il Curricolo, del 2012, non individuano competenze da perseguire nella scuola dell'infanzia, ma dei **“TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA”**.

La competenza è considerata come qualcosa che si sviluppa, che ha un processo di crescita che richiede un tempo diverso per ciascun bambino.

Essa è intesa come capacità di far interagire conoscenze, abilità e risorse personali al fine di risolvere problemi, assumere e portare a termine compiti: un “SAPERE AGITO”.

Il concetto di competenza è stato perciò legato alla capacità di usare consapevolmente ed efficacemente **le conoscenze** in rapporto a contesti significativi, **che non riguardano solo prestazioni del saper fare, ma anche** la capacità di elaborare soluzioni di problemi nel quale sono connessi anche **aspetti cognitivi e affettivi**.

Questi aspetti della competenza si presentano, quindi, come “ingredienti” che l'alunno aggiunge progressivamente, elabora e amalgama nel corso dell'esperienza.

I risultati di apprendimento dei bambini della scuola dell'infanzia vengono individuati come competenze articolate in ABILITÀ E CONOSCENZE:

- | | |
|-----------------------------------|---|
| ✓ IL SÉ E L'ALTRO | <input type="checkbox"/> (grandi domande, senso morale, vivere insieme) |
| ✓ IL CORPO E IL MOVIMENTO | <input type="checkbox"/> (identità, autonomia, salute) |
| ✓ IMMAGINI, SUONI, COLORI, | <input type="checkbox"/> (arte, musica, multimedialità, creatività) |
| ✓ I DISCORSI E LE PAROLE | <input type="checkbox"/> (comunicazione, lingua, cultura) |
| ✓ LA CONOSCENZA DEL MONDO | <input type="checkbox"/> (ordine, misura, spazio, tempo, natura) |

UN MARE DI... SCOPERTE

Il progetto che presentiamo:

- ✓ è rivolto a tutti/e i/le bambini/e della scuola dell'infanzia "Girotondo";
- ✓ è organizzato in percorsi legati ai diversi campi di esperienza che si intersecano tra loro;
- ✓ è differenziato per le diverse competenze e specificità di sviluppo di ciascuna età dei bambini.

Il progetto prende vita utilizzando, come traccia, un tema che contribuirà a contestualizzare ogni esperienza educativo/didattica.

Quest'anno la nostra programmazione sarà rivolta alla scoperta e alla conoscenza dell' Altro, dello Sconosciuto, del Diverso e, più in generale, del Mondo. La scelta di questo tema si sposa perfettamente con uno dei molteplici obiettivi dell'offerta formativa che pone al centro del processo educativo il bambino che apprende nel rispetto e nella valorizzazione delle capacità e delle differenze di identità proprie e di ciascuno.

Inserendosi in un contesto di educazione interculturale, il presente progetto pone il bambino al centro del suo percorso esperienziale, promuovendo in lui un atteggiamento curioso, accogliente e aperto al diverso, aiutandolo a superare la paura verso il nuovo e incoraggiandolo a "riconoscere che non vi è solo un modo di pensare, di vestirsi, di mangiare e di amare" (T. B Jelloun).

L' intento, quindi, è quello di porre le basi affinché il bambino di oggi possa diventare un adulto autonomo, libero da pregiudizi e stereotipi, indipendente, critico e partecipe nella società odierna, sempre più multietnica. Attraverso la scoperta, la conoscenza e l'incontro-confronto delle diverse culture, i bambini si arricchiranno reciprocamente e prenderanno coscienza del fatto che, pensare secondo una prospettiva interculturale, non significa perdere la propria identità, ma comprendere che l'Altro, con la sua diversità, costituisce per ciascuno di noi un'occasione di arricchimento e di crescita. Il filo conduttore della programmazione è l'idea che i libri, le storie, i racconti siano un legame forte tra le persone e il mondo che ci circonda. I protagonisti saranno i bambini e gli adulti che attraverso uno scambio reciproco favoriscono l'ascolto e la condivisione delle tematiche.

Dopo la lettura dell'albo "ARCOBALENO, il pesciolino più bello di tutti i mari" inizierà il nostro viaggio fantastico insieme al personaggio del libro che ci condurrà alla scoperta di tutto ciò che incontrerà nel mare. Il pesce Arcobaleno sarà il personaggio mediatore che accompagnerà i bambini alla scoperta di materiali anomali intesi come materiali naturali, artificiali e di riuso, ambienti e personaggi fantastici, offrendo ai bambini molteplici applicazioni nella didattica quotidiana: percorsi di scoperta, di sorpresa, di attesa, di immaginazione, di domanda, di ipotesi, di pensiero, centrati sulla natura e sulla realtà (utili a far comprendere ai bambini aspetti vari e naturali), ma anche sulla fantasia, percorsi centrati sulla importanza dell'interazione continua con gli altri e percorsi capaci di stimolare nei bambini la capacità di ascolto, di comprensione e l'elaborazione di atteggiamenti di rispetto, fiducia e disponibilità verso gli altri.

Il percorso educativo assumerà, come punto di partenza, alcune esperienze del vissuto quotidiano dei bambini dalla cui rielaborazione, analisi e valutazione, si partirà per la trattazione del tema scelto.

Abbiamo individuato 4 materiali (legno, vetro, plastica e latta/ferro).

Ogni materiale verrà presentato attraverso un personaggio che racconterà la propria storia, da dove vengono, dove sono nati, come sono capitati lì...

Arcobaleno ce li farà conoscere e noi, insieme ai bambini esploreremo, toccheremo e ascolteremo le loro storie. Tutto ciò sarà collegato a tanti albi illustrati in base alle tematiche affrontate.

Ogni materiale ci porterà alla scoperta di ambienti diversi:

- Con **IL LEGNO** esploreremo l'ambiente del bosco e ambienti naturali
- Con **LA PLASTICA** esploreremo l'ambiente della quotidianità
- Con **IL VETRO** esploreremo l'ambiente sonoro e musicale oltre che a quello della luce
- Con **LA LATTA** esploreremo l'ambiente fantastico

A tutto questo farà da sfondo la sostenibilità ambientale, uno degli obiettivi principali dell'agenda 2030, che affronteremo con i bambini attraverso piccole azioni come la raccolta differenziata, la riduzione dello spreco, il risparmio energetico, l'inquinamento ambientale e in senso più ampio la salvaguardia del benessere del pianeta.

STRATEGIE DIDATTICHE

All'interno dello sfondo educativo percorreremo trasversalmente i percorsi didattici (scoperta dei colori, delle forme, dei numeri, potenziamento delle capacità espressive/comunicative, sviluppo e rafforzamento delle abilità motorie, ...) in base all'età dei bambini e all'interesse dimostrato.

Al fine di creare aspettative ed entusiasmo nei bambini, verrà utilizzato il **pesce Arcobaleno**, come **personaggio mediatore**: che terrà unite le varie esperienze dei bambini, inteso come cammino di apprendimento. I bambini riceveranno messaggi, doni, spunti di elaborazione e stimoli per partire per un "viaggio"

LO SFONDO INTEGRATORE

La programmazione della scuola dell'infanzia statale GIROTONDO:

- si realizza in itinere;
- nasce dall'osservazione dei bisogni e degli interessi dei bambini;
- valorizza le risorse a disposizione;
- comporta un'organizzazione di spazi, di tempi e di relazioni leggibili e fruibili sia dai bambini sia dagli adulti (genitori e insegnanti);
- ha come scopo quello di far sì che i bambini siano protagonisti ed autori del loro "stare a scuola", consapevoli di COSA FANNO, CON CHI E PERCHÉ.

Elemento indispensabile alla nostra progettazione è l'**individuazione di un argomento** che offra un senso ed un supporto a tutte le esperienze che il bambino effettua.

"Legare" le attività ad un'emozione forte crea aspettative e dà un significato a ciò che i bambini stanno facendo sollecitando entusiasmo, divertimento, scoperta, elementi indispensabili per un apprendimento di qualità.

Come metodologia intendiamo **privilegiare il gioco** favorendo rapporti attivi e creativi, consentendo alle bambine e ai bambini di trasformare la realtà in base alle proprie emozioni, di realizzare le proprie potenzialità e di rivelare, a se stessi e agli altri, una molteplicità d'aspetti, desideri e funzioni.

Le esperienze promosse dalla scuola vogliono inserire l'originaria **curiosità dei bambini in un positivo clima d'esplorazione e di ricerca**, nel quale essi:

- **confrontano situazioni,**
- **pongono problemi,**
- **costruiscono ipotesi,**
- **elaborano soluzioni e strategie.**

IL SÈ E L'ALTRO

Obiettivi di apprendimento

- Prendere coscienza delle proprie emozioni e dei propri sentimenti.
- Riconoscere i sentimenti descritti nelle storie.
- Esprimere idee, opinioni, vissuti.
- Riflettere su di sé e sulle proprie capacità.
- Rafforzare l'autonomia e la stima di sé.
- Osservare e valutare i propri comportamenti, superando i conflitti.
- Scoprire e conoscere ambienti e culture diverse.
- Conoscere usi e costumi diversi dai propri.
- Accogliere le diversità come ricchezza.

Obiettivi di cittadinanza

- Riconoscere comportamenti ed atteggiamenti positivi e negativi.
- Comprendere la necessità delle regole nei diversi contesti.
- Rispettare le norme del vivere comune.
- Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che ci circonda.
- Conoscere, accettare e rispettare le diversità.

Contenuti

“IL SÈ E L'ALTRO” è il **'filo conduttore'** che lega ogni esperienza del bambino nella scuola dell'infanzia ed è trasversale a ciascuna di esse; è la “parola-chiave” per aiutare ciascuno ad integrarsi in modo positivo nel gruppo creando situazioni che favoriscono rapporti di amicizia, confronto, dialogo, scambio di idee.

Competenze

Controlla l'affettività e le emozioni rielaborandole attraverso i diversi linguaggi.

Esprime emozioni e stati d'animo, utilizzando diversi linguaggi.

Condivide esperienze e giochi.

Partecipa ai giochi e alle attività proposte e collabora con i coetanei e gli adulti.

Esprime un parere personale nella conversazione.

Presta attenzione alle idee espresse dai compagni.

Sperimenta le regole del vivere insieme.

Affronta gradualmente i conflitti con e senza la mediazione dell'adulto.

Metodologia

Attività / giochi di simbolizzazione.

Attività / giochi di condivisione, di coppia, cooperativi.

Conversazioni in piccolo / grande gruppo.

Organizzazione e condivisione di eventi e feste ad alta valenza sociale.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Area educazione motoria

Obiettivi di apprendimento

- Rafforzare e consolidare la conoscenza del sé corporeo.
- Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
- Conoscere, sperimentare ed elaborare gli schemi motori di base.
- Controllare l'affettività e le emozioni rielaborandole attraverso il movimento individuale e di gruppo.
- Saper esprimere emozioni e stati d'animo, con il proprio corpo, utilizzando diversi linguaggi.
- Scoprire e usare il proprio corpo per stare bene con se stessi e con gli altri.
- Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adottare pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

Obiettivi di cittadinanza

- Riconoscere comportamenti ed atteggiamenti positivi e negativi.
- Comprendere la necessità delle regole nei vari contesti.
- Rispettare le norme del vivere comune.
- Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che lo circonda.
- Conoscere, accettare, apprezzare e rispettare la diversità.

Contenuti

Conoscenza e controllo degli schemi motori di base dapprima con giochi che implicino movimenti globali e poi fini.

Giochi statici e dinamici di coordinazione e di equilibrio.

Giochi liberi nello spazio psicomotorio utilizzando tappeti, lenzuoli, palle e materiale morbido.

Giochi e attività motorie di socializzazione che prevedano la condivisione di spazi e materiali.

Giochi simbolici individuali e in piccolo gruppo.

Giochi guidati nei diversi "angoli" della sezione (costruzioni, gioco simbolico: casina - travestimenti...)

Competenze

Il corpo e la relazione con lo spazio e il tempo

Rafforza e consolida la conoscenza del sé corporeo.

Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse.

Conosce, sperimenta ed elabora gli schemi motori di base.

Controlla l'affettività e le emozioni rielaborandole attraverso il movimento individuale e di gruppo.

Il linguaggio del corpo come modalità espressiva e comunicativa

Esprime emozioni e stati d'animo utilizzando il proprio corpo e prendendone consapevolezza.

Il gioco, lo sport, le regole, il fair play

Scopre e usa il proprio corpo per star bene con se stesso e con gli altri seguendo regole di gioco elaborate dal gruppo dei pari o proposte dall'adulto, per sperimentare il controllo delle emozioni e superare l'egocentrismo (imparare ad aspettare il proprio turno di azione, controllare l'aggressività).

Salute e benessere - Prevenzione e sicurezza

Utilizza nell'esperienza motoria le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione dei traumi e ai corretti stili di vita.

Metodologia

Giochi motori per la coordinazione dei movimenti in rapporto a sé, agli altri e agli oggetti.

Attività di simbolizzazione.

Giochi con materiali naturali diversi (labirinti, percorsi, giochi di motricità fine)

Proposte mirate al controllo dell'affettività e delle emozioni, attraverso il movimento individuale anche in relazione e contrapposizione con "l'altro da sé".

Proposte mirate al controllo della motricità globale e fine utilizzando materiali e risorse comuni.

Esperienze per affrontare gradualmente i conflitti, con la mediazione dell'adulto e successivamente in autonomia.

Progetto AGIO PSICOMOTRICITÀ per i bambini di quattro anni.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Obiettivi di apprendimento

Area Arte

- Usare e riconoscere i colori in maniera creativa.
- Utilizzare i colori per arrivare, attraverso le sovrapposizioni, ai colori secondari.
- Esprimere, attraverso attività grafico-pittoriche e plastiche, le proprie fantasie, esperienze, emozioni.
- Esprimersi con linguaggi non verbali.
- Esplorare vari materiali, strumenti grafici, e manipolativi, intervenire con essi e su di essi, per provare le diverse possibilità d'uso.
- Sviluppare le capacità percettive.
- Saper utilizzare diverse tecniche grafico-pittoriche con strumenti differenti.
- Incontrare diverse forme di arte visiva, plastica, teatrale, musicale presenti nel territorio per scoprire quali corrispondono ai propri gusti.
- Esprimere le proprie preferenze e idee sull'operato di artisti.
- Affinare il gusto estetico.

Area Musica

- Usare la voce per eseguire canti.
- Produrre suoni e rumori con il corpo e con gli oggetti.
- Riconoscere i suoni e i rumori dell'ambiente circostante.
- Discriminare suoni e rumori ed associarli alla fonte.
- Ascoltare, riconoscere, riprodurre e inventare semplici ritmi.
- Saper associare il ritmo al movimento.

Area Tecnologia

- Utilizzare semplici strumenti tecnologici (ventilatore, radio, computer) e spiegarne le modalità d'uso.

Obiettivi di cittadinanza

- Riconoscere comportamenti ed atteggiamenti positivi e negativi.
- Comprendere la necessità delle regole nei vari contesti.
- Rispettare le norme del vivere comune.
- Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che ci circonda.
- Conoscere, accettare e rispettare la diversità.

Contenuti

Disegni a tema o liberi, realizzati con materiali differenti.

Attività di manipolazione e assemblaggio a tre dimensioni, utilizzando materiali diversi: raccolti, osservati e analizzati negli spazi aperti (terra, foglie, cortecce, bacche, ghiande...) e forniti dalle insegnanti

Analisi degli ambienti dei racconti/storie narrati (il mare/l'acqua, il cielo/l'aria, la terra, ...).

Attività di collage con materiali diversi.

Osservazione di opere in fil di ferro e rielaborazione.

Elaborazioni pittoriche personali e di gruppo, con molteplici tecniche espressive.

Ascolto di brani musicali, di suoni e rumori della natura.

Giochi, drammatizzazioni (con marionette, travestimenti...)

Giochi simbolici, narrazioni, letture di testi, filastrocche, fiabe, racconti.

Elaborazioni e produzioni narrative fantastiche, afferenti ai contenuti dello sfondo integratore.

Competenze di Arte

Espressione e comunicazione

Si esprime e comunica attraverso il linguaggio grafico- pittorico e altre attività manipolative, con una varietà creativa di tecniche, strumenti e materiali.

Osservazione e lettura di immagini

Sceglie, individualmente e in gruppo, materiali e strumenti, in relazione al progetto da realizzare.

Apprezzamento della bellezza nelle opere d'arte

Impara a conoscere e ad apprezzare alcuni beni culturali, ambientali e artigianali presenti nel proprio territorio.

Competenze di Musica

Ascolto e analisi

Ascolta con intenzionalità e piacere, discriminando suoni e rumori.

Ascolta brani musicali diversi e li commenta dal punto di vista delle sollecitazioni emotive e corporee.

Distingue alcune caratteristiche dei suoni.

Rappresentazione

Scopre ed usa la musica come un vero e proprio linguaggio, come un mezzo di espressione e comunicazione.

Pratica vocale, strumentale e corporea

Scopre, sperimenta, manipola semplici materiali sonori in contesti collettivi e/o individuali.

Si muove seguendo ritmi e li sa riprodurre.

Competenze di Tecnologia

Mostra curiosità per gli strumenti tecnologici e per il loro funzionamento.

Metodologia

Brainstorming / Conversazioni guidate.

Lavoro individuale e di piccolo-grande gruppo.

Attività grafico/pittoriche/manipolative.

Attività libere e guidate / Esperimenti.

I DISCORSI E LE PAROLE

Area linguistica

Obiettivi di apprendimento

Ascolto e comprensione

- Ascoltare con attenzione e con tempi prolungati, conversazioni / racconti, in diversi contesti (di gioco, di conversazione...).
- Ascoltare e comprendere semplici spiegazioni, consegne e istruzioni.
- Comprendere i diversi linguaggi verbali e non verbali.
- Ascoltare e comprendere semplici racconti o favole lette e narrate, anche con supporto mimico-gestuale o di immagini.
- Comprendere semplici messaggi e i contenuti principali di canzoni, filastrocche, poesie.
- Ascoltare idee, linguaggi e opinioni dei coetanei e degli adulti.

Parlato

- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità di comunicazione.
- Accettare di parlare a voce alta di fronte agli altri, anche per esprimere le proprie emozioni e le proprie opinioni.
- Raccontare esperienze/episodi personali, storie fantastiche rispettando l'ordine cronologico degli eventi.
- Rispettare i turni di parola.

Lessico e registri linguistici

- Utilizzare un repertorio linguistico articolato, costruire frasi articolate, arricchire il proprio vocabolario.
- Utilizzare correttamente la parola negli scambi comunicativi.

Letture / scrittura

- "Leggere" e descrivere immagini e libri dal semplice al complesso.
- "Leggere" immagini, riconoscere e distinguere il segno grafico.

Inglese

- Imparare semplici filastrocche, conte, canzoncine in lingua inglese.
- Riconoscere semplici vocaboli legati alla quotidianità (i modi di salutare; i nomi dei colori, dei giorni della settimana, ...)

Obiettivi di cittadinanza

- Riconoscere comportamenti ed atteggiamenti positivi e negativi.
- Comprendere la necessità delle regole nei vari contesti.
- Rispettare le norme del vivere comune.
- Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che ci circonda.
- Conoscere, accettare e rispettare la diversità.

Inglese

- Essere consapevole delle differenze tra individui ed averne rispetto.
- Riconoscere le caratteristiche peculiari dei compagni e valorizzare gli aspetti positivi di ciascuno.

Contenuti

Italiano

- Lettura di racconti, storie, fiabe, brani, anche con supporto mediatico.
- Elaborazione di produzioni narrative fantastiche, in piccolo-grande gruppo, e da raccontare ai compagni.
- Analisi dei racconti/storie/ fiabe nei loro personaggi e contenuti principali.
- Drammatizzazioni
- Ascolto di brani musicali da cantare insieme.
- Espressione personale di pensieri, emozioni e stati d'animo.
- Osservazione ed esplorazione nel giardino della scuola.
- Riconoscimento e utilizzo di simboli codificati e non.
- Realizzazione e verbalizzazione di semplici elaborazioni e sperimentazioni (travasi, passaggi di stato dell'acqua, ...).
- Riconoscimento di nuove forme di espressione.

Inglese

- Prima conoscenza della lingua inglese in modo ludico.
- Familiarizzazione con suoni diversi da quelli della lingua madre.
- Memorizzazione di semplici vocaboli presenti nei canti, giochi.
- Sperimentazione della capacità di comunicare in lingua inglese pronunciando semplici vocaboli e brevi frasi.

Competenze

Comunicare in italiano

Ascolta, comprende e narra racconti ed esperienze vicine al proprio vissuto, rispettando un criterio logico e cronologico.

Acquisisce fiducia nelle proprie capacità comunicative ed espressive.

Mostra interesse nelle attività di biblioteca.

Utilizza, sfoglia, "legge" correttamente semplici libri.

Comprende semplici testi narrativi letti o raccontati dall'adulto con interesse ed attenzione.

Esprime un rapporto positivo rispetto al segno grafico.

Si avvia alla conoscenza, alla consapevolezza e all'utilizzo di tanti modi diversi per comunicare.

Comunicare in inglese

In contesti di gioco ascolta, ripete, riconosce e comprende nomi e semplici frasi in lingua.

Metodologia

Lettura di storie quali, ad esempio, "Il pesciolino Arcobaleno", per scoprire il valore dell'amicizia; "Bastoncino" di Julia Donaldson che insegna ai bambini i molteplici modi in cui può essere utilizzato un bastoncino, ma soprattutto insegna ad ascoltare e ad essere ascoltati: giocare con percorsi sia di motricità fine sia di sviluppo dell'equilibrio dinamico; "Il filo emozionato".

Storie, racconti e fiabe presentate attraverso immagini e drammatizzazioni.

Storie inventate dagli alunni, nate dopo l'esplorazione di materiale destrutturato (fili di diverse consistenze).

Memorizzazione di filastrocche e poesie.

Brainstorming e/o conversazioni guidate: partire dalle idee pregresse dei bambini per giungere ad attività che sviluppino tali conoscenze.

Attività di sviluppo (imparare dai libri, rappresentare graficamente opere d'arte, manipolare e modellare, ecc.).

Lavoro di gruppo per sollecitare le attività cooperative.

Giochi linguistici per arricchire il lessico.

Riflessione sui comportamenti.

Attività libere e guidate.

AZIONI DI CONTINUITÀ: attività linguistiche per i bambini di cinque anni, con un'insegnante della scuola primaria.

Laboratorio "LOGOS" per i bambini di 4 e 5 anni.

Inglese

Canti, giochi e balli.

Semplici elaborati grafici (colori, animali, ...).

Filastrocche, giochi e canti.

Giochi per riconoscere ed abbinare i colori e i numeri in lingua inglese, filastrocche, giochi e canti.

AZIONI DI CONTINUITÀ: attività di approccio ludico alla lingua inglese per i bambini di cinque anni, con un'insegnante della scuola primaria.

Corso di lingua inglese per i bambini di 5 anni

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Obiettivi di apprendimento

Area scientifica

- Esplorare con curiosità e atteggiamento critico l'ambiente naturale e artificiale.
- Osservare, porre in relazione; porsi domande.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze.
- Osservare i cambiamenti e le trasformazioni naturali dell'ambiente.
- Osservare e comprendere le trasformazioni apportate dall'uomo nell'ambiente naturale.
- Partecipare attivamente e creativamente ai processi di ricerca; usare correttamente gli strumenti di ricerca, raccogliere i dati.
- Acquisire una propria coscienza ecologica: rispettare tutti gli esseri viventi; impegnarsi attivamente per la salvaguardia dell'ambiente.

Area storico – geografica

- Comprendere le relazioni di successione in sequenza (prima-dopo).
- Comprendere le scansioni temporali: prima-adesso-dopo; mattino-pomeriggio-sera; ieri-oggi-domani; giorno- settimana- mesi...
- Muoversi nello spazio, accomodando la propria azione rispetto ai parametri spaziali dell'ambiente fisico.

Area matematica

- Osservare oggetti e forme diverse; denominare; diversificare, raggruppare, classificare.
- Riconoscere l'appartenenza e la non appartenenza di un elemento all'insieme.
- Utilizzare semplici criteri per la seriazione di oggetti, forme (dal grande al piccolo, dal più alto al più basso...).
- Identificare le regole di una successione.
- Individuare le simbologie associate all'insieme.
- Identificare e descrivere semplici rapporti logici e causali.
- Usare la conta numerica in situazione.
- Riconoscere in situazione l'aspetto cardinale del numero.
- Utilizzare un ambiente di apprendimento digitale, flessibile e innovativo che coniughi creatività, manualità e ricerca per promuovere l'interesse al pensiero computazionale e alla robotica.
 - Attività di tinkering con materiali riciclati e materiali naturali.

Relazioni, dati, previsioni

- Osservare, porre in relazione, porsi domande.
- Osservare i cambiamenti e le trasformazioni naturali dell'ambiente.
- Osservare e comprendere le trasformazioni apportate dall'uomo nell'ambiente naturale.
- Partecipare attivamente e creativamente ai processi di ricerca; usare correttamente strumenti di ricerca; raccogliere i dati.
- Acquisire una propria coscienza ecologica: rispetto per tutti gli esseri viventi; impegno attivo per la salvaguardia dell'ambiente circostante.

- Comprendere semplici eventi consequenziali secondo la linea del tempo.

Obiettivi di cittadinanza

- Riconoscere comportamenti ed atteggiamenti positivi e negativi.
- Comprendere la necessità delle regole nei vari contesti.
- Rispettare le norme del vivere comune.
- Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che ci circonda.
- Conoscere, accettare e rispettare la diversità.
- Approcciarsi ad un contesto innovativo di cittadinanza digitale attiva attraverso gli apprendimenti che promuovono l'interesse al pensiero computazionale e alla robotica.

Contenuti

Attività manuali libere e finalizzate, svolte con materiali diversi, e verbalizzazioni delle sensazioni ricevute.

Giochi per riconoscere le forme degli oggetti / seriazione

Esperienze di raggruppamento di oggetti (in particolare: oggetti naturali raccolti dai bambini come ad esempio le foglie).

Canzoni di conta e numerazione.

Contare durante le attività di routine, nel corso di giochi e in attività didattiche specifiche.

Giochi con i numeri. Giochi di misurazione.

Giochi d'attenzione, di discriminazione, di analisi / Puzzle, incastri.

Problemi vissuti di scoperta dello spazio e delle relazioni spaziali più comuni. Percorsi.

Giochi logici (es.: ricostruire una figura).

Giochi motori per spazializzare "davanti/dietro" "destra/sinistra".

Calendario con rappresentazione della successione del tempo e delle condizioni atmosferiche.

Attività di raccolta differenziata e riciclaggio.

Rappresentazioni grafiche e simboliche di esperimenti e costruzioni. Diagrammi delle esperienze.

Attività di semina e di coltivazione delle piante. Semplici esperimenti.

Piccola azione didattica di EDUCAZIONE STRADALE.

Piccola azione didattica di EDUCAZIONE ALIMENTARE.

Giochi di degustazione e verbalizzazione delle esperienze.

Progetto SET Parco Grosso/Villa Ghigi, per tutti i bambini di entrambe le sezioni.

Piccola sperimentazione di attività di OUTDOOR EDUCATION (per gli alunni di 5 anni) basata sulla realizzazione di micro aree ortive, nel giardino scolastico, che permettano ai bambini esperienze di manipolazione di materiali naturali (acqua, terra, semi, ecc.), di osservazione, di scoperte, di sperimentazioni.

Attività di CODING come apprendimento per prove ed errori, scoperta e competenza.

Utilizzo di materiali provenienti dall'atelier digitale della scuola Panzini (robot "bee bot") (per i bambini di 5 anni).

Potenziamento delle capacità logico matematiche (per gli alunni di 5 anni).

Competenze sociali e civiche

Imparare ad imparare

Sperimenta e riconosce materiali di diversa natura.

Riconosce, nomina, utilizza correttamente i principali indicatori topologici.

Esplora con curiosità e attenzione l'ambiente naturale e artificiale costruito dall'uomo (case/strade...), ponendosi semplici domande sulle trasformazioni e sui cambiamenti osservati.

Scienze

Osserva ed elabora la realtà naturale attraverso molteplici attività ed esperienze, imparando ad organizzarla nello spazio e nel tempo.

Dimostra attenzione verso le trasformazioni del mondo naturale, degli organismi e dei fenomeni.

Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo facendo previsioni.

Matematica

Ordina serialmente oggetti, figure, forme per gradazione.

Raggruppa e classifica oggetti, figure, forme in base ad una proprietà.

Percepisce la propria posizione nello spazio.

Coglie la lateralità e intuisce destra e sinistra

Compie semplici misurazioni con strumenti diversi (ad esempio con fili di lunghezze diverse).

Compie osservazioni ed esplora realtà significative dell'ambiente.

Verbalizza e rappresenta graficamente esperienze e fenomeni osservati.

Formula ipotesi e semplici previsioni circa l'origine e l'evoluzione di determinati fenomeni.

Competenze di cittadinanza

Sperimenta le regole del vivere insieme.

Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti con e senza la mediazione dell'adulto.

Metodologia

Osservazione dei fenomeni naturali.

Esperimenti /Brainstorming / Conversazioni guidate.

Lavoro individuale e di gruppo.

Attività grafico/pittoriche/manipolative.

Filastrocche e poesie.

Riflessione sui comportamenti.

Attività di progettazione e realizzazione di costruzioni con diversi materiali.

Attività di scoperta delle forme, in generale, e delle forme geometriche, in particolare, attraverso l'uso di fili.

Attività libere e guidate.

Attività laboratoriali di "OUTDOOR EDUCATION".

AZIONI DI CONTINUITÀ: attività logico-matematiche per i bambini di cinque anni con un'insegnante della scuola primaria

EDUCAZIONE CIVICA

ESPERIENZE TRASVERSALI AI CAMPI DI ESPERIENZA

Obiettivi di apprendimento

COSTITUZIONE

- Rafforzare l'autonomia e la stima di sé.
- Riflettere su di sé e sulle proprie capacità.
- Consolidare la fiducia nelle proprie capacità di comunicazione.
- Accettare di parlare a voce alta di fronte agli altri, anche per esprimere le proprie emozioni e le proprie opinioni.
- Parlare, descrivere, raccontare con gli adulti e i coetanei.
- Rispettare i turni di parola.
- Partecipare attivamente ed in modo pertinente a dialoghi, conversazioni, discussioni con gli adulti e con i pari.
- Formulare domande idonee ad ottenere spiegazioni.
- Sviluppare un senso di fiducia nell'esprimere e comunicare le proprie emozioni e i propri pensieri agli adulti e ai pari

- Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza.
- Conoscere, accettare e rispettare le differenze.
- Collaborare e rispettare i compagni
- Apprezzare e sperimentare la pluralità linguistica
- Imparare ad ascoltare con attenzione le idee dei compagni, anche se diverse dalle proprie.
- Iniziare a orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato presente futuro.
- Rispettare le regole dei giochi.
- Mostrare rispetto e cura verso i giochi.
- Lavorare in piccoli gruppi utilizzando materiali comuni per realizzare un progetto comune.
- Confrontare idee ed opinioni con i compagni e con gli adulti.
- Sperimentare e gradualmente accettare semplici regole del vivere insieme, i ritmi, le turnazioni.
- Conoscere e rispettare semplici regole di educazione stradale.
- Prendere coscienza di eventuali pericoli della strada.
- Conoscere alcuni segnali stradali.

SVILUPPO SOSTENIBILE Conoscere la propria realtà territoriale ed ambientale (luoghi, storie, tradizioni).

- Esplorare con curiosità e atteggiamento critico l'ambiente naturale e artificiale (case, strade, ...).
- Osservare; porre in relazione; porsi domande.
- Osservare i cambiamenti e le trasformazioni naturali dell'ambiente.
- Osservare e comprendere le trasformazioni apportate dall'uomo nell'ambiente naturale
- Adottare comportamenti corretti per la salvaguardia della salute e del benessere personale nel gioco e nelle attività.
- Conoscere e praticare semplici regole di corretta alimentazione e igiene personale.
- Essere attento alla cura della propria persona
- Concepire la differenza tra le diverse tipologie di abitato: paese, campagna, città, collocandosi correttamente nel proprio ambiente di vita e conoscendo gli elementi basilari degli altri.
- Incontrare diverse forme di arte visiva, plastica, teatrale, musicale presenti nel territorio per scoprire quali corrispondono ai propri gusti.
- Affinare il proprio gusto estetico.
- Acquisire una propria coscienza ecologica: rispettare tutti gli esseri viventi; impegnarsi attivamente per la salvaguardia dell'ambiente circostante.
- Promuovere la gestione dei rifiuti urbani, in particolare la raccolta differenziata.

CITTADINANZA DIGITALE

- Iniziare ad orientarsi nel mondo dei media e delle tecnologie.
- Iniziare a comprendere che esistono diversi tipi di linguaggi (linguaggio simbolico)
- Iniziare a essere consapevoli che visionando immagini, video, ecc. si possono acquisire nuove informazioni, sempre mediate dalla presenza di un adulto.
- Essere consapevole di poter fruire di materiale informatico solo con la supervisione di un adulto.
- Prevedere lo svolgimento e il risultato di semplici processi o procedure in contesti conosciuti
- Osservare; porre in relazione; porsi domande.
- Partecipare attivamente e creativamente ai processi di ricerca.
- Usare correttamente strumenti di ricerca; raccogliere i dati.
- Iniziare a comprendere che si possono usare strumenti tecnologici, non solo per giocare, ma anche per imparare cose nuove.
- un ambiente di apprendimento flessibile ed innovativo che coniuga creatività, manualità e promozione dell'interesse al pensiero computazionale e alla robotica.
- Sviluppare il pensiero computazionale e un primo approccio alla robotica attraverso attività di coding.
- Mostrare curiosità per macchine e strumenti tecnologici e per il loro funzionamento.

- Utilizzare semplici strumenti tecnologici (radio televisione) e spiegarne le modalità d'uso.

Contenuti

Giochi e attività motorie di socializzazione che prevedano la condivisione di spazi e materiali.

Giochi simbolici individuali e in piccolo gruppo.

Osservazione di opere in fil di ferro e rielaborazione.

Elaborazioni pittoriche personali e di gruppo, con molteplici tecniche espressive.

Ascolto di brani musicali, di suoni e rumori della natura.

Lettura di racconti, storie, fiabe, brani, anche con supporto mediatico.

Espressione personale di pensieri, emozioni e stati d'animo.

Piccola azione progettuale "Progetto Hera"

Piccola azione didattica di EDUCAZIONE STRADALE.

Piccola azione didattica di EDUCAZIONE ALIMENTARE.

Progetto SET Parco Grosso/Villa Ghigi

Osservazione ed esplorazione nel giardino della scuola.

Attività di CODING come apprendimento per prove ed errori, scoperta e competenza.

Competenze COSTITUZIONE

- Rafforza l'autonomia, la stima di sé, l'identità.
- Esercita la lingua italiana in tutte le sue funzioni per esprimere emozioni, sentimenti, argomentazioni personali o interpersonali.
- Esprime un parere personale nella conversazione.
- Instaura rapporti di fiducia con i pari e gli adulti.
- Sviluppa il senso di solidarietà e accoglienza.
- Sviluppa la capacità di accettare l'altro, di collaborare e di aiutarlo.
- Si avvia alla conoscenza, alla consapevolezza e all'utilizzo di tanti modi per comunicare. Presta attenzione alle idee espresse dai compagni.
- Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo facendo previsioni.
- Riflette sui valori della Costituzione vivendoli in modo esperienziale affiancato da un adulto.
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti con e senza la mediazione dell'adulto.
- Riflette, si confronta, discute con adulti e bambini.
- Sperimenta le regole del vivere insieme.

Competenze SVILUPPO SOSTENIBILE

- Esplora con curiosità e attenzione l'ambiente naturale e artificiale costruito dall'uomo (case/strade...), ponendosi semplici domande sulle trasformazioni e sui cambiamenti osservati.
- Dimostra attenzione verso le trasformazioni del mondo naturale, degli organismi e dei fenomeni.
- Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
- Compie osservazioni ed esplora realtà significative dell'ambiente.
- Impara a conoscere e ad apprezzare alcuni beni culturali, ambientali ed artigianali presenti nel proprio territorio.

Competenze CITTADINANZA DIGITALE

- Inizia ad orientarsi nel mondo dei media e delle tecnologie.
- Mostra curiosità per macchine e strumenti tecnologici e per il loro funzionamento.
- Esplora direttamente oggetti e strumenti tecnologici e prova interesse nello scoprire la loro funzione.

- Inizia ad essere consapevole di poter acquisire informazioni visionando immagini, video e rappresentazioni multimediali.
- Viene informato dell'importanza della mediazione di un adulto, che sia da filtro nella fruizione del materiale informatico.
- Individua problemi di ordine pratico, li risolve su stimolo e operativamente.
- Inizia ad essere consapevole dell'uso dello strumento digitale, utilizzato per l'apprendimento di concetti topologici, matematici, logici e linguistici.
- Utilizza un ambiente di apprendimento flessibile ed innovativo che coniuga creatività, manualità e promozione dell'interesse al pensiero computazionale e alla robotica.
- Sceglie, individualmente o in gruppo, materiali e strumenti, in relazione al progetto da realizzare.

Metodologia

Attività / giochi di simbolizzazione.

Attività / giochi di condivisione, di coppia, cooperativi.

Conversazioni in piccolo / grande gruppo.

Proposte mirate al controllo dell'affettività e delle emozioni, attraverso il movimento individuale anche in relazione e contrapposizione con "l'altro da sé".

Esperienze per affrontare gradualmente i conflitti, con la mediazione dell'adulto e successivamente in autonomia.

Brainstorming / Conversazioni guidate.

Lavoro individuale e di piccolo-grande gruppo.

Attività grafico/pittoriche/manipolative.

Attività libere e guidate / Esperimenti.

Drammatizzazioni

Attività laboratoriali di "OUTDOOR EDUCATION"

Attività creative con utilizzo di materiale riciclato.

Attività di raccolta differenziata.

ATTIVITÀ ALTERNATIVA ALLA RELIGIONE **il Pesciolino Arcobaleno " Amici per le pinne....."**

Obiettivi di apprendimento

- Promuovere e favorire l'uso precoce del libro come mezzo per stimolare la fantasia dei bambini, arricchire le loro conoscenze del mondo e della realtà e le loro competenze linguistiche.
- Promuovere la valenza affettiva dei momenti di lettura fra adulti (insegnanti- genitori) e bambini, offrendo alternative culturali al consumo mass-mediale.
- Ascoltare con tempi prolungati racconti, narrazioni con uso dell'immagine.
- "Leggere" descrivere immagini.
- Utilizzare libri sempre più complessi.
- Comprendere semplici eventi consequenziali secondo la linea del tempo.

Obiettivi di cittadinanza

- Rispettare le norme del vivere comune anche nel rispetto dei tempi e delle esigenze dell'altro da sé.
- Curare e rispettare l'oggetto "libro".
- Conoscere, accettare, apprezzare e rispettare la diversità.

Contenuti

Narrazioni.
Lecture di storie, fiabe, racconti.
Fruiione individuale del testo illustrato.
Drammatizzazione.
Disegni a tema o liberi con materiali differenti.
Pitture con diverse tecniche.
Attività di manipolazione.

Competenze

Ascolta, comprende racconti ed esperienze vicine al proprio vissuto.
Mostra interesse nelle attività di biblioteca, usa, sfoglia, "legge" correttamente semplici libri.
Comprende semplici testi letti o narrati dall'adulto attivando interesse ed attenzione.
Migliora la competenza linguistica, la ricchezza lessicale, la verbalizzazione, la struttura e l'articolazione della frase.
Comprende e rielabora il racconto rispettando un criterio logico e cronologico.

Metodologia

Lettura di testi brevi con intrecci molto semplici e ricchi di immagini.
Lettura di brani dagli intrecci sempre più complessi con i quali il bambino può spaziare con la fantasia.
Lettura, narrazione di libri, storie, fiabe.
Consultazione e fruizione libera dei testi della biblioteca.
Attività di rielaborazione linguistica.
Drammatizzazione e animazione delle storie (anche con burattini).
Rielaborazione dei testi, mediante le tecniche grafico-pittoriche-manipolative

LA VALUTAZIONE

Nella scuola dell'infanzia la valutazione assume una funzione formativa perché: *«...riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità...»*

In generale le Indicazioni Nazionali del 2012 affermano che: *«...la valutazione precede, accompagna e segue i percorsi curricolari ... assume una funzione formativa, di accompagnamento dei processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento»*

La scuola dell'infanzia propone una valutazione NON centrata sugli esiti e si propone di osservare:

- il benessere dei bambini
- lo sviluppo e apprendimento dei bambini
- la relazione
- l'ambiente di apprendimento

Metodologia

- Documentazione dei "prodotti" di ciascun bambino (disegni, foto, verbalizzazione delle riflessioni del bambino).
- Strumenti di tipo narrativo (eventuale verbalizzazione dell'insegnante, conversazioni guidate sulle attività, ...).
- Osservazione individuale del bambino, che indica la partecipazione (non un ipotetico livello raggiunto), i comportamenti, le abilità e le competenze.
- Giochi o schede per l'osservazione individuale del bambino e delle dinamiche di gruppo.

Bologna 15/11/2022

Le Insegnanti

Azzaro Vincenza
Di Capua Anita
Guidastri Chiara
Maggiori Giovanna
Pagliarani Marina
Pierucci Laura
Rinaldi Valeria
Zunarelli Marta

PROGRAMMAZIONE DI RELIGIONE CATTOLICA

PREMESSA

Il progetto dell'Insegnamento della Religione Cattolica, nell'ambito della Scuola dell'Infanzia, concorre alla formazione e allo sviluppo armonioso della personalità del bambino, nell'ottica di una crescita equilibrata e tranquilla, non accelerata dal ritmo ossessivo dei tempi odierni.

Le attività in questo ambito offrono quindi occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini, aprendo alla dimensione religiosa e valorizzandola, promuovendo la riflessione sul loro patrimonio di esperienze e contribuendo a rispondere al bisogno di significato di cui anch'essi sono portatori.

Attraverso l'espressione e la comunicazione con parole e gesti, il bambino e la bambina vengono aiutati a maturare il rispetto e la gioia di stare insieme. In particolare, sono promossi atteggiamenti e comportamenti di accoglienza interculturale, al fine di dare una più ampia possibilità di integrazione all'interno del gruppo.

L'IRC non intende "fare il credente", ma mediante l'utilizzo di alcuni strumenti propone un percorso che affronta e approfondisce una prima conoscenza dei temi fondamentali della Religione Cattolica, inoltre volge l'attenzione alle differenze culturali e religiose, favorendo il dialogo e il rispetto, premessa per una vera e propria convivenza tra i popoli

Il bambino viene aiutato a prendere coscienza delle dinamiche che portano all'affermazione della propria identità; viene aiutato a superare lo smarrimento di fronte a ciò che cambia, a partire

da se stesso e dalla propria esperienza. Si può essere ogni volta diversi, pur rimanendo sempre se stessi (conoscenza di sé).

L'Insegnamento della Religione Cattolica contribuisce quindi allo sviluppo individuale, armonico e completo di ogni bambino

CAMPI DI ESPERIENZA

Il sé e l'altro

Scoprire nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprendere che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome. Il bambino sviluppa così un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose.

Il corpo in movimento

Accompagnare il bambino a riconoscere 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.

Linguaggi creatività, espressione

Riconoscere 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

Imparare alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

La conoscenza del mondo

Osservare con meraviglia ed esplorare 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.

L'Insegnamento della Religione Cattolica si propone quindi come un'occasione per far emergere esperienze significative che possano aiutare i bambini a rispondere alle loro domande di significato.

Infatti attraverso attività educativo-didattiche strutturate si stimola la curiosità e la motivazione a capire meglio il mondo in cui si vive, con i suoi simboli e i suoi messaggi.

Tre sono i Traguardi per lo sviluppo delle competenze, individuati dalla Conferenza Episcopale Italiana:

“**Osservare** il mondo che viene riconosciuto dai cristiani come dono di Dio Creatore”.

“**Scoprire** la persona di Gesù di Nazaret come viene presentata dai Vangeli e come viene celebrata nelle feste cristiane”.

“**Individuare** i luoghi di incontro della comunità cristiana e le espressioni del comandamento evangelico dell'amore, testimoniato dalla Chiesa”.

Metodologia e attività

Al fine di favorire l'acquisizione dei valori religiosi, la scelta delle attività educative assume come base di partenza le esigenze, gli interessi e le esperienze che i bambini vivono in famiglia, nella scuola e nell'ambiente sociale.

Adottando il criterio della gradualità pedagogica, nel rispetto dei ritmi di sviluppo e di apprendimento di ciascun bambino, vengono favorite e promosse esperienze che valgono anche in ordine all'insegnamento della Religione Cattolica:

- ascolto e comunicazione verbale (racconto di episodi tratti dal Vangelo, lettura di brevi testi religiosi)
- attività di osservazione (dal vivo, con immagini e poster o con video)
- utilizzo di schede da colorare
- conversazione e riflessioni guidate
- attività ludiche (giochi finalizzati a precise esperienze per far scoprire i concetti di fratellanza, pace, perdono, ...)
- attività espressive (interiorizzare le esperienze fatte con dialoghi, canti, musiche, drammatizzazioni)
- attività grafico - pittoriche - plastiche (acquisizione del concetto presentato attraverso disegni individuali con varie tecniche, cartelloni eseguiti in gruppo, ecc...)

Unità di lavoro 1: Settembre-Ottobre

IO-TU-NOI

- presentarsi ai compagni e alle insegnanti;
- descriversi agli amici, parlare di sé;
- assumere piccoli incarichi durante la giornata scolastica a servizio degli altri;
- sperimentare l'appartenenza ad un gruppo;

Unità di lavoro 2: Novembre

IL MONDO: UN DONO

- aiutare il bambino a guardarsi attorno;
- fargli scoprire un mondo meraviglioso;
- stimolare la curiosità a domandarsi: "chi ha fatto tutte le cose che mi circondano?";
- far intuire al bambino la presenza di Dio, Creatore e Padre, nelle cose che lo circondano.

Unità di lavoro 3: Dicembre

IL NATALE DI GESU'

- favorire il bambino nel cogliere i segni dell'atmosfera del Natale nell'ambiente che gli sta intorno;
- aiutare il bambino ad intuire che la festa del Santo Natale è motivo di gioia, ma soprattutto di amore;
- comprendere che a Natale si fa festa perché nasce Gesù;
- far interiorizzare al bambino il messaggio d'amore e di pace espresso dalla nascita di Gesù

Unità di lavoro 4: Gennaio

GESU': bambino come me

- far intuire al bambino l'importanza del vivere in famiglia attraverso la scoperta della storia dell'infanzia di Gesù;
- scoprire che Gesù è stato bambino come loro.

Unità di lavoro 5: Febbraio

GESU': un vero amico

- spiegare al bambino il messaggio d'amore e di fratellanza donato da Gesù ai suoi discepoli;
- presentargli Gesù come amico della gente povera e bisognosa;

- fargli apprezzare l'amicizia e le confidenze dei propri amici;
- aiutarlo a riflettere sull'esempio di *Gesù* che è amico di tutti e cerca il bene di tutti;
- fargli scoprire che *Gesù* è il Signore, figlio di Dio, padre di tutti.

Unità di lavoro 6: Marzo-Aprile

GESU': il comandamento dell'amore

- far intuire al bambino il significato cristiano della Pasqua: tempo di gioia, fratellanza e pace;
- aiutarlo a capire e interiorizzare il messaggio di vita espresso dalla Pasqua di *Gesù*;
- fargli conoscere il racconto della Pasqua;
- fargli scoprire alcune liturgie, simboli, riti e tradizioni.

Unità di lavoro 6: Maggio-Giugno

MARIA

- far conoscere al bambino la figura chiave della storia di *Gesù*: *Maria*;
- aiutarlo a capire che *Maria* è la madre di tutti noi;

- apprezzare insieme i valori di purezza e gentilezza di cui Maria è portatrice.

LA CHIESA: la mia comunità

- far riconoscere al bambino il luogo dove i cristiani si radunano a pregare: la chiesa;
- fargli intuire il significato della messa domenicale;
- ricordare insieme alcuni episodi salienti della vita di Gesù;
- condividere ciò che abbiamo imparato durante l'anno scolastico.

Insegnante

Cimato Carolina