



CITTA' DI REGGIO CALABRIA

Settore istruzione - Sport – Politiche Giovanili – Partecipate

Macro Area Istruzione

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA

Scuole dell'Infanzia Comunali di Reggio Calabria

A.S. 2026 - 2027



PREMESSA

La scuola dell'infanzia è il luogo dove si gioca la possibilità di conseguire il futuro successo formativo di tutti i bambini e di tutte le bambine.

Compito specifico della scuola dell'infanzia, è quello di partire da quanto ogni bambino e ogni bambina sa già fare, aiutandoli a scoprire ciò che possono fare.

Le Nuove Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del Primo ciclo di istruzione (D.M 221/2025) aggiornano le precedenti indicazioni alla luce delle trasformazioni sociali, culturali, pedagogiche e delle nuove sfide poste dalla complessità del mondo contemporaneo.

Nella premessa delle Nuove Indicazioni Nazionali, si ribadisce il principio della **centralità della persona** nella sua interezza riferendosi ai valori della Costituzione e si sottolinea che la scuola accompagna gli studenti, sin dall'infanzia, a comprendere la propria identità ed il proprio ruolo sociale, promuovendo una crescita che sia al contempo personale, culturale, relazionale e partecipativa.

Le finalità della scuola dell'infanzia delineate dalle Nuove Indicazioni si concretizzano nella prospettiva di una scuola chiamata a promuovere:

- La maturazione dell'identità personale nelle sue dimensioni affettive, cognitive, psicomotorie, morali, religiose e sociali;
- La progressiva conquista dell'autonomia, intesa come autodirezione e autoregolazione iniziativa personale e cura di sé;
- La crescita armonica ed equilibrata;
- Il benessere psicofisico;
- La costruzione di relazioni positive (secondo modalità amicali, partecipative e cooperative);
- Lo sviluppo di competenze comunicative, linguistiche ed espressive;
- L'avvio del pensiero riflessivo.

In questa prospettiva, "imparare a stare bene", si presenta come un autentico compito educativo che i bambini e le bambine possono progressivamente raggiungere, grazie alla mediazione degli adulti e alla qualità dei contesti nei quali sono inseriti/e.

Un contesto educativo orientato al "benessere", non tiene i bambini e le bambine lontani dalle difficoltà, ma li accompagna nell'esperienza, offrendo strumenti e relazioni che le rendano affrontabili. La responsabilità pedagogica che viene a configurarsi è quella di creare ambienti capaci di sostenere la dimensione emotiva, valorizzare le relazioni, integrare cura e apprendimento. In questo quadro educare al benessere, significa educare alla vita nella sua complessità, accogliendo l'idea che "stare bene" sia una competenza in continua costruzione.

La Progettazione Educativa e Didattica delle scuole dell'infanzia del Comune di Reggio Calabria, si colloca nell'orizzonte culturale e pedagogico delineato dalle Indicazioni Nazionali, che, riconoscono nel bambino, un soggetto attivo, unico e irripetibile, titolare di diritti inalienabili e protagonista consapevole del proprio percorso di crescita globale. In questa prospettiva, la scuola si configura come il primo ambiente di apprendimento intenzionale e istituzionale aperto alla comunità, chiamato a promuovere, in stretta continuità con la famiglia e con il territorio, lo sviluppo integrale della persona.

Nel quadro pedagogico, l'agire educativo e didattico, muove da una visione olistica dello sviluppo, in cui la dimensione emotivo-affettiva, relazionale, cognitiva, motorio corporea, etica ed estetica si intrecciano in modo indissociabile.

L'apprendimento si realizza attraverso l'esperienza diretta, il gioco libero e strutturato, l'esplorazione, la ricerca attiva e la costante interazione socio-relazionale con i pari e con gli adulti.

In quest'ottica, il docente nelle vesti di *magister*, assume un ruolo cruciale di regia educativa e facilitatore dei processi di apprendimento: predispone con cura e intenzionalità metodologica gli spazi, i tempi ed i materiali, strutturando un ambiente "*scaffolding*" (di supporto), capace di sollecitare la curiosità, la riflessione e la metacognizione.

La progettazione si caratterizza per il suo valore ricorsivo, flessibile e dinamico: rifiuta ogni forma di rigido predeterminismo, per modellarsi e ridefinirsi costantemente a partire dall'osservazione sistematica e dell'ascolto attento dei bisogni, degli interessi e delle potenzialità di ciascun bambino.

I Campi di Esperienza, rappresentano i contesti culturali e metodologici all'interno dei quali si articolano le proposte didattiche, favorendo la progressiva maturazione di competenze chiave e la rielaborazione di significati sempre più complessi e strutturati.

L'inclusione costituisce il principio cardine di tutte le azioni didattiche, intesa come capacità del contesto scolastico di offrire risposte personalizzate e flessibili alla pluralità dei contesti evolutivi e dei Bisogni Educativi Speciali (BES) trasformando le differenze individuali in una risorsa euristica e di crescita collettiva. Tale approccio trova il suo fondamento teorico in una molteplicità di contributi pedagogici d'eccellenza:

- Don Lorenzo Milani, il cui monito “ *Non c'è nulla che sia più ingiusto quanto far parti uguali fra disuguali*”, guida la scelta di strategie educativo-didattiche differenziate e compensate, volte a garantire equità e pari opportunità di successo formativo a ciascun alunno.

– Maria Montessori, con il principio dell'autosufficienza “ *Aiutami a fare da solo*”, orienta l'organizzazione di ambienti a misura di bambino, capaci di favorire la libera scelta e la responsabilità personalizzata.

– Lev Vygotskij, evidenzia il valore della Zona di Sviluppo Prossimale e la natura sociale ed interattiva della conoscenza, dove l'apprendimento emerge attraverso il costruttivismo e la mediazione con l'altro.

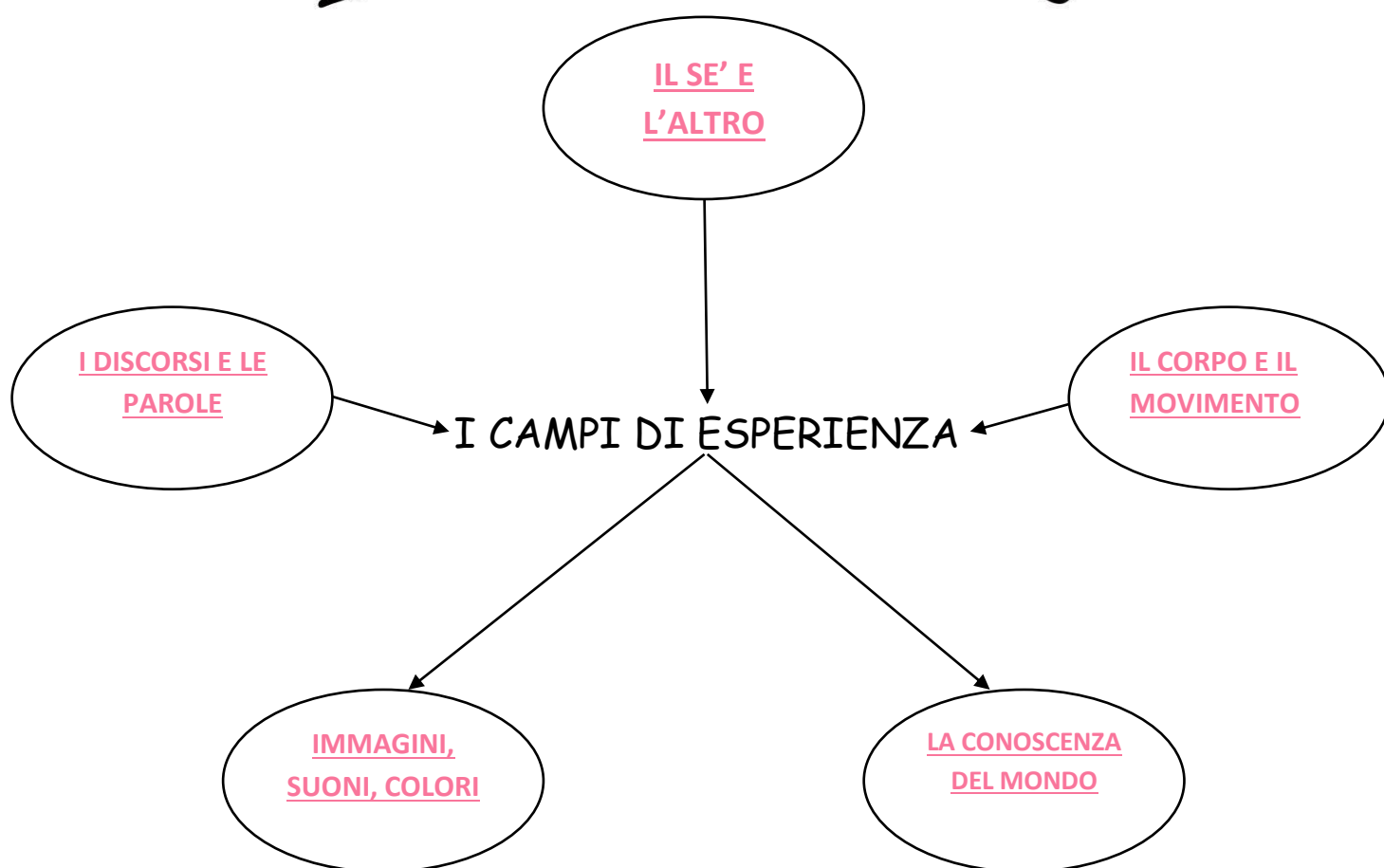
In questa visione, la documentazione e la valutazione formativa e osservativa non rivestono un ruolo meramente burocratico o fiscale, ma rappresentano strumenti indispensabili per rendere visibili e trasparenti i processi di crescita, orientando il continuo miglioramento dell'azione docente.

L'intervento edificante della scuola dell'infanzia, si fonda sul principio della corresponsabilità educativa e della continuità orizzontale e verticale nell'ottica di un'autentica Comunità Educante. La scuola si riconosce così, come un presidio di vita relazionale, sociale e culturale: un luogo in cui ogni bambino, nel rispetto dei propri tempi e dei propri stili cognitivi, possa esprimere appieno le proprie potenzialità, acquisire consapevolezza di sé e dell'altro e muovere i primi passi fondamentali verso una cittadinanza attiva, democratica e globale.

"LA COSTRUZIONE DEL SAPERE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA"

"Il campo di esperienza è uno spazio simbolico e operativo che dà forma al pensiero. Ci sono più campi, cioè più modi per capire il mondo"
(G.Cerini)

IL CURRICOLO ESPLICITO



Il mantenimento del costrutto dei **Campi di esperienza**, nasce da ragioni pedagogiche, legate al riconoscimento dell'esperienza infantile nei diversi ambienti di vita come terreno di costruzione di saperi e di maturazione delle competenze personali sul piano sensoriale-percettivo, emotivo-affettivo, linguistico-espressivo, psicomotorio, sociale, morale, religioso nel rispetto dell'unitarietà dello sviluppo. Nelle Indicazioni Nazionali vengono indicati, per ciascun campo di esperienza, tracciati aperti di

finalità, competenze attese e obiettivi specifici, mettendo a disposizione degli insegnanti, quadri culturali per interpretare e ampliare le esperienze dei bambini. Rappresentano altresì, una modalità di progettazione educativa che valorizza apprendimento, come processo globale, unitario e strettamente connesso all'esperienza concreta. In essi le diverse dimensioni dello sviluppo si integrano in modo armonico, ponendo il bambino al centro del processo educativo, riconoscendolo come protagonista attivo della costruzione del proprio sapere, in un percorso che parte dall'esperienza diretta e si evolve gradualmente verso forme sempre più consapevoli di conoscenza e di rappresentazione della realtà.

COMPETENZE ATTESE E OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CAMPO D'ESPERIENZA	COMPETENZE ATTESE	OBIETTIVI SPECIFICI
IL SE' E L'ALTRO	• Sviluppare una prima forma di identità personale, autostima senso morale. • Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni. • Utilizzare le prime generalizzazioni di passato, presente e futuro per comprendere i cambiamenti e le continuità storiche, sviluppando autonomia e sicurezza negli spazi familiari e nelle dinamiche sociali. • Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti, in reciprocità. • Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune. • Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, sviluppando una prima, germinale consapevolezza dei valori costituzionali e riconoscendo le diverse appartenenze e tradizioni culturali, politiche e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	• Imparare a dare un nome alle proprie emozioni e ai propri stati d'animo • Ricercare le prime risposte, anche fantasiose e immaginari e ai grandi interrogativi sulla vita e la morte, la gioia e il dolore a partire dalla narrazione e dalla condivisione delle proprie esperienze personali. • Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. • Gestire i piccoli conflitti fra pari e con gli adulti. • Orientarsi nelle prime generalizzazioni delle categorie di passato, presente e futuro. • Riconoscere i principali segni della propria cultura e di quella espressa dalle varie formazioni sociali nel territorio di appartenenza.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- | | | |
|--------------------------------------|--|---|
| <h2>IL CORPO E
IL MOVIMENTO</h2> | <ul style="list-style-type: none"> • Maturare una prima padronanza della propria corporeità nella consapevolezza delle sue potenzialità espressive, comunicative ed artistiche. • Produrre gesti, condotte, sequenze motorie, psicomotorie e coreutiche, individuali o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile. • Orientarsi nello spazio, in relazione agli altri e all'ambiente. • Saper assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri. • Sviluppare un corretto e completo schema corporeo • Riconoscere i segnali ed i ritmi di funzionamento del proprio corpo, le differenze sessuali e sviluppo. | <ul style="list-style-type: none"> • Sapersi esprimere e comunicare attraverso il corpo, per migliorare le proprie capacità percettive e la conoscenza di sé, degli altri e dell'ambiente. • Orientarsi nello spazio, sapersi muovere e coordinare con gli altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. • Controllare l'esecuzione dei propri gesti e movimenti corporei, anche attraverso esperienze ludiche, psicomotorie e coreutiche, valutandone il rischio e imparando a interagire con rispetto con gli altri. • Sperimentare una pluralità di schemi posturali e motori, all'interno di giochi individuali o di gruppo, con l'utilizzo di semplici attrezzi e alternando lo svolgimento in spazi interni e spazi esterni. • Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse componenti, imparando a rappresentarlo da fermo e in movimento. • Attuare corrette pratiche di cura di sé, di igiene e di alimentazione, apprese in modalità ludica attraverso narrazioni, canti, filastrocche, ecc. • Percepire e saper comunicare i propri malesseri, dolori e difficoltà legati al corpo. |
|--------------------------------------|--|---|

IMMAGINI SUONI E COLORI

- | | | |
|--------------------------------------|---|--|
| <h2>IMMAGINI
SUONI E COLORI</h2> | <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare i principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico, pittorico, plastico, ecc.), sperimentandoli in diversi ambiti e modalità a seconda dei propri talenti e potenzialità. • Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, attraverso diversi linguaggi espressivi, come la drammatizzazione, il disegno, la pittura e le attività manipolative, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative. • Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere, maturando un proprio gusto estetico personale. • Maturare una prima competenza critico-riflessiva rispetto ai messaggi veicolati dalle produzioni artistiche. • Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e i simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, sviluppando sensibilità e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali. • Partecipare con interesse e piacere a spettacoli (teatrali, musicali, di animazione, ecc.). • Ampliare le proprie modalità espressive attraverso l'esplorazione, mediata dall'insegnante, delle potenzialità offerte dalle tecnologie multimediali. | <ul style="list-style-type: none"> • Imparare a discriminare e a riconoscere i diversi stimoli sensoriali. • Narrare le proprie esperienze o semplici storie inventate avvalendosi di diverse modalità comunicative non verbali (musica, drammatizzazione, disegno pittura, manipolazione, ecc.) • Realizzare piccole produzioni artistiche (manufatti, canti, musiche, danze, scenette teatrali, ecc.), sperimentando le varie possibilità di apprendimento offerte dal proprio corpo e dalla propria voce • Utilizzare materiali e strumenti di varia natura, tecniche espressive e creative, per esprimere e comunicare emozioni sentimenti, stati d'animo, sogni e desideri a bambini adulti. • Sviluppare interesse per l'ascolto della musica, la fruizione di opere d'arte e la pratica coreutica. • Sperimentare e combinare elementi musicali di base attraverso la produzione di semplici sequenze sonore con l'impiego della voce, del corpo e degli oggetti come strumenti • Esplorare i primi alfabeti artistici, grafico-pittorici, plastici e musicali, utilizzando anche semplici simboli di notazione informale. • Interfacciarsi, con la mediazione didattica dell'insegnante, ai nuovi linguaggi della comunicazione. |
|--------------------------------------|---|--|

I DISCORSI E LE PAROLE

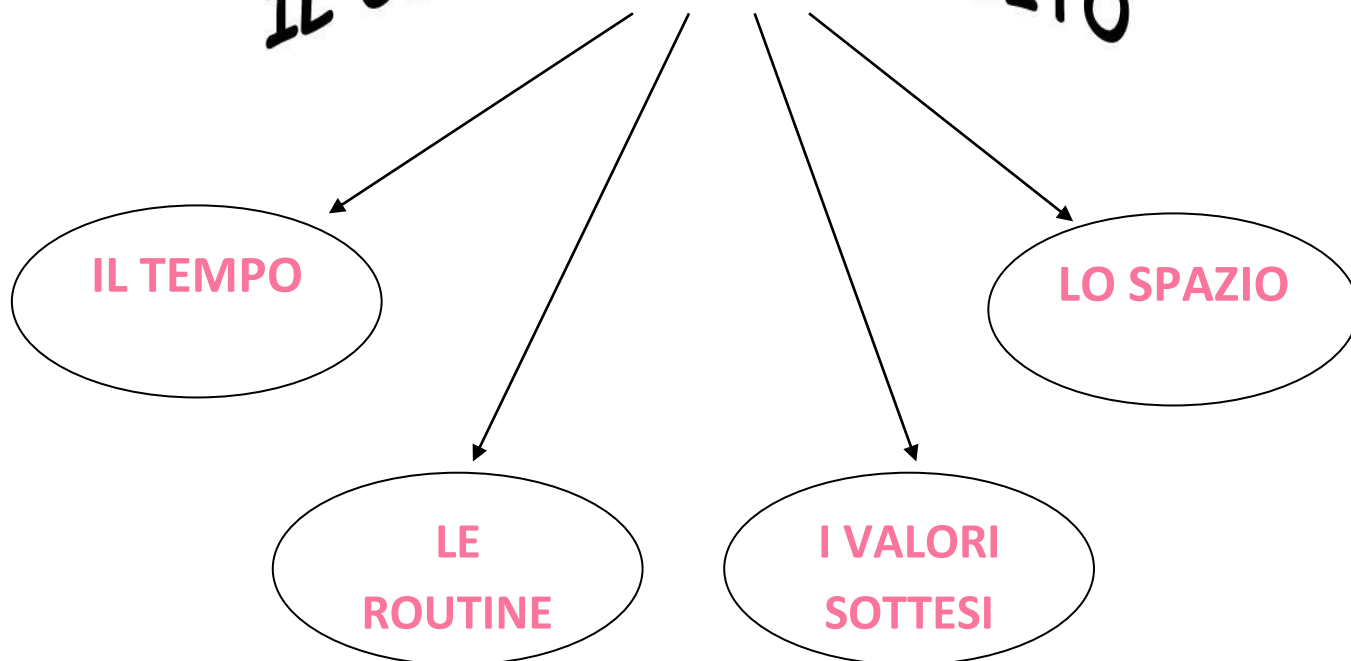
- | | | |
|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lingua italiana, mostrando di comprendere e di produrre enunciati semplici incontrati nella propria esperienza quotidiana • Raccontare le proprie esperienze esprimendo in maniera appropriata emozioni, sentimenti, gusti, interessi, desideri • Ascoltare con attenzione narrazioni e racconti, rielaborare contenuti e inventare storie • Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati. • Utilizzare il linguaggio per interagire con gli altri, collaborare nelle attività di gruppo e contribuire alla definizione di regole e progetti condivisi. • Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua. • Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa • Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica che anticipano la scrittura. | <ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata • Comprendere parole e discorsi, • Padroneggiare un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso. • Esprimere attraverso il linguaggio verbale emozioni, sentimenti, gusti, interessi, desideri. • Elaborare ipotesi circa i significati di parole sconosciute o inventate, cogliendo somiglianze e analogie tra suoni e significati. • Chiedere e offrire spiegazioni a partire da esperienze comunicative reali. • Giocare con le parole e i loro componenti, anche inventando nuove sequenze verbali. • Apprendere e praticare rime, filastrocche, drammatizzazioni • Ascoltare narrazioni e imparare a narrare, anche lasciando spazio all'immaginazione. • Scoprire l'esistenza e la diversità di altre lingue rispetto all'italiano. • Familiarizzare con una lingua diversa dall'italiano. • Incontrare e sperimentare le prime forme di linguaggio scritto. |
|--|--|--|

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Avere una prima consapevolezza del ciclo di vita, delle stagioni, dei principali cambiamenti negli organismi animali e vegetali, delle modifiche degli ambienti artificiali, a partire da quelli osservati e conosciuti nella propria vita quotidiana
- Saper collocare le proprie azioni nel tempo della giornata e della settimana
- Riferire correttamente eventi di un passato recente e sapersi confrontare con eventi prevedibili in un futuro immediato e prossimo.
- Sapersi muovere e collocare nello spazio in autonomia.
- Rappresentare con il disegno o comunicare verbalmente alcuni aspetti di spazi vissuti e osservati, anche esprimendo il legame emotivo con luoghi e spazi conosciuti.
- Riconoscere semplici forme geometriche.
- Avviarsi al concetto di numero e operare semplici attività di raggruppamento, ordine, misurazione, quantificazione, confronto.
- Maturare le prime competenze in ambito logico.

- Imparare ad osservare con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e il loro habitat, fenomeni naturali e artificiali, per riconoscerne i principali processi di cambiamento.
- Conoscere il ritmo delle diverse fasi della giornata scolastica, imparando ad utilizzare le categorie di prima/dopo, precedente/successivo, ecc.
- Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie come sopra/sotto/avanti/dietro, destra/sinistra/lontano vicino/dentro/fuori, ecc.
- Orientarsi nello spazio strutturato della scuola conoscendo la posizione, la denominazione e la funzione degli spazi, per arrivare poi all'esplorazione guidata di luoghi fuori dalla scuola e alla loro rappresentazione attraverso il disegno.
- Imparare ad eseguire un percorso nello spazio a partire da semplici indicazioni verbali, avvalendosi anche del coding con la mediazione didattica dell'insegnante.
- Eseguire semplici misurazioni dello spazio con varie tipologie di strumenti.
- Osservare e distinguere semplici forme geometriche.
- Saper raggruppare, confrontare e ordinare oggetti e materiali di vario genere secondo differenti criteri.
- Imparare a operare con piccole quantità per effettuare semplici misurazioni di lunghezza, larghezza, quantità, peso, ecc. e utilizzare simboli per registrarne i risultati.

IL CURRICOLO IMPLICITO



Il curriculum implicito della scuola dell'infanzia non coincide con la sola organizzazione delle attività didattiche ma si esplica in un'equilibrata integrazione di momenti di cura, di relazione, di apprendimento, di gioco libero, dove le stesse routine svolgono una funzione di regolazione dei ritmi della giornata e si offrono come "base sicura" per nuove esperienze e nuove sollecitazioni. L'organizzazione degli spazi e dei tempi diventa elemento di qualità pedagogica dell'ambiente educativo. Il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

IL TEMPO

La scuola dell'infanzia è uno degli ambiti fondamentali in cui il bambino sviluppa le proprie esperienze rispetto alla conoscenza del tempo. Il contesto educativo organizza le condizioni dell'esperienza e muove principalmente dalle condizioni spazio-temporali della scuola stessa. La successione e la durata sono le nozioni base del concetto di tempo. L'orientamento temporale, cioè la capacità di percepire la successione di due momenti è sicuramente la base della rappresentazione del tempo da parte del bambino. Il tempo è il modo in cui ci si accorge del cambiamento. Il senso originario del nostro vivere (come la successione degli eventi, l'avventura del crescere ecc.)

Avvertire e padroneggiare i cambiamenti che si osservano nell'ambiente significa avere una rappresentazione dei rapporti temporali. Il bambino è titolare del "senso" del tempo e vive continuamente il proprio cambiamento come un continuo senza frammentazioni, che si basa sulla percezione della successione, sulla persistenza della durata di un evento e sulla periodicità di alcune ricorrenze (attività, azioni, fenomeni ecc.). Il tempo, insieme con lo spazio e la disponibilità dei materiali, rappresenta una risorsa fondamentale per la realizzazione di una efficace esperienza educativa.

Affinché la giornata scolastica risulti armoniosa e stimolante è indispensabile prevedere

- I tempi distesi per l'accoglienza e per le attività di routine.
- L'alternanza di attività impegnative con momenti di gioco, di svago e di relax.
All'interno di ogni sezione il bambino troverà
- Il luogo del cerchio: per ritrovarsi ogni giorno, raccontarsi, giocare, cantare.
- Il calendario delle presenze: per affermare la propria presenza a scuola
- Il calendario del tempo: per la registrazione del giorno e del numero corrispondente, per verificare il tempo meteorologico, per giocare con la striscia della settimana, con i numeri e i colori.
- Calendario degli incarichi giornalieri: segretario aiutante della maestra, responsabile riordino giochi, responsabile dei libri, giardiniere, responsabile riordino degli spazi.

LO SPAZIO

L'organizzazione del progetto educativo deve tenere in considerazione anche variabili spazio-temporali all'interno delle quali i bambini vivono la loro esperienza educativa e di crescita.

La giornata del bambino alla scuola dell'infanzia è scandita da momenti diversi, consueti e familiari, che si connotano per le loro caratteristiche di routine, di cure fisiche, di vita quotidiana (ingresso, pranzo, bagno ecc.) ma che non per questo rinunciano a una precisa valenza educativa.

E' necessario tener conto di questi importanti momenti, poiché forniscono all'insegnante elementi di osservazione costante per le necessità di ogni singolo bambino e del gruppo sezione.

I momenti di vita quotidiana in cui ^{Text} si articola la scuola costituiscono un ambito privilegiato di interazione personale, di esplorazione spontanea e di conoscenza della realtà, favorendo lo sviluppo dell'autonomia.

In realtà, sono proprio questi momenti che, ripetendosi regolarmente, aiutano il bambino a costruire il se e i propri sistemi di riferimento per la rappresentazione degli eventi, dello scorrere del tempo e dell'orientamento spaziale, aumentando la sua capacità di rassicurazione e di familiarità con l'ambiente scolastico. Si può affermare che il tempo e lo spazio possono "lavorare" in sintonia con il progetto educativo della scuola o addirittura determinare le condizioni di realizzabilità, fino a diventare ostacoli insormontabili. Lo spazio non può essere inteso come semplice contenitore, al contrario esso costituisce una precisa risorsa educativa, infatti, interpreta alcune funzioni particolari che possono differenziarsi a seconda dell'età dei bambini, che in esso vivono. Le funzioni principali dello spazio-scuola possono essere rintracciabili nella possibilità di:

- comunicare, cioè rappresentare l'immagine stessa della scuola e il "clima" che in essa si respira;
- stimolare l'azione, cioè favorire la possibilità e la libertà di esplorazione diretta, di gioco e di attività didattica in genere.

All'interno di ogni sezione il bambino troverà una suddivisione degli spazi simile in ogni aula:

- spazio del costruire: allestito con costruzioni di legno, lego, domini, puzzle memory.

- spazio del disegno: predisposto con carta, pennarelli grandi e piccoli, colori a matita, a cera acquerelli e tempere ...
- spazio del taglio/incollo: preparato con carta di vario genere, materiale di riuso, forbici e colla ...
- spazio del cerchio: il luogo in cui ritrovarsi per conversare, discutere, prendere accordi per un'attività in comune o in piccoli gruppi
- spazio della cucina/ dei travestimenti: allestito con bambole, peluche, teli, vestiti, pentolame
- spazio della manipolazione: costituito da pongo, pasta di sale, farina, semi vari.

LE ROUTINE

Le routine sono dei momenti ricorrenti, che vengono così definiti proprio perché si ripetono ogni giorno e, in alcuni casi, più volte nel corso delle attività quotidiane. Si tratta di un insieme di compiti che fanno parte integrante del quadro della vita della scuola: l'organizzazione, la strutturazione del tempo, dello spazio, le attività ricorrenti di vita quotidiana, le relazioni sociali, sono tutte azioni estremamente importanti perché accompagnano e sottolineano quello che si propone a scuola, creano un clima, trasmettono messaggi, influiscono sul comportamento dei bambini, delineano la coerenza educativa fra ciò che viene scritto nei documenti ufficiali e ciò che realmente la scuola è in grado di offrire, tenuto conto della sua complessità. A questo tempo prezioso è dedicata gran parte della vita della scuola. La scuola non è solo il luogo degli apprendimenti cognitivi e formali, ma è anche lo spazio nel quale il bambino ha necessità di trovare sicurezza emotiva, calore, affetti e benessere.

svolte con la necessaria "lentezza" del tempo dell'apprendimento, dell'incontro con l'altro, possono diventare tempi "preziosi" di sviluppo e di crescita, in quanto attraverso di essi il bambino:

- riesce a mettere in atto comportamenti autonomi
- acquista un tempo essenziale di calma per apprendere;
- socializza e si relaziona con gli altri.

VALORI SOTTESI

Nelle nuove indicazioni, si evidenzia, che il principio educativo che sottende la scuola, a partire dall'infanzia, è il saper governare "il bene della libertà". La libertà infatti, è un processo dinamico di crescita che si sviluppa attraverso il pensiero critico e la costruzione collettiva. E' una conquista sociale che matura attraverso l'etica del rispetto, delle diversità culturali, linguistiche, cognitive ed emotive. La scuola diventa così un laboratorio di convivenza democratica, dove si apprende che la propria libertà, si realizza pienamente nel riconoscimento di quella altrui, trasformando il pluralismo in una ricchezza comune.

La scuola ha dunque il compito di avviare un profondo lavoro educativo e preventivo: **un'educazione del cuore** che crei occasioni didattiche di esperienza di sentimenti basilari come la fiducia, l'empatia relazionale ed affettiva, la tenerezza, l'incanto, la gentilezza. Questa azione preventiva deve essere trasversale a tutti i campi di esperienza. Una scuola dove, "la germinazione dei saperi", incontra la cura di sé e dell'ambiente, la creatività, il senso critico e quello civico alla ricerca di un nuovo umanesimo.

Anche l'educazione alla sostenibilità assume un ruolo centrale sin dalla prima infanzia. È essenziale infatti, coltivare un'etica della cura, sperimentando la propria appartenenza ad un ecosistema fragile e maturando un senso di responsabilità civica.

Oltre alle competenze chiave europee (Alfabetica di base, multilinguistica, matematica in scienze tecnologiche e ingegneria, digitale, imprenditoriale, di consapevolezza ed espressione, di cittadinanza, personale, sociale e capacità di imparare ad imparare), tradotti nei quadri culturali dei campi di esperienza, e, in coerenza con le Linee pedagogiche 0-6, è importante sviluppare le competenze trasversali, le life skills.

Le competenze emotive, finalizzate alla capacità di gestire lo stress, l'ansia, la frustrazione e le emozioni; le competenze relazionali che comprendono l'empatia, la comunicazione efficace e la capacità di costruire relazioni positive. Attraverso l'incontro con l'altro, il bambino impara a superare il proprio egocentrismo per entrare in una dimensione di ascolto e collaborazione. Le competenze cognitive che includono il pensiero critico e creativo, il problem solving e la capacità di prendere decisioni al fine di promuoverne l'autostima.

In questa cornice si ribadisce l'importanza del valore dell'inclusione che si basa sul riconoscimento dell'importanza della piena partecipazione alla vita scolastica da parte di tutti.

Il cuore della didattica inclusiva segue il principio della personalizzazione : ogni bambino deve essere accompagnato a "riconoscersi" capace, sviluppando i propri talenti e costruendo la propria identità in un clima di fiducia e ascolto.

In questo contesto le differenze divengono una ricchezza per tutti.

PROGETTAZIONE CURRICOLARE (LE UDA)

Nella pratica didattica, le unità di apprendimento (UDA) , continuano ad essere lo strumento operativo di programmazione per tradurre le Indicazioni Nazionali in percorsi concreti.

Nella progettazione, la scansione temporale, elabora per il mesi di Settembre/Ottobre, il momento iniziale d'ingresso del bambino a scuola declinandolo nel _ l'inserimento tradotto nell'accoglienza e ne processo di costruzione dell'identità Il focus è sulla conoscenza di sé e dell'altro, sull'acquisizione delle prime regole, sulla scoperta delle emozioni e sulla conoscenza dello spazio-sezione.

Competenze chiave coinvolte: consapevolezza ed espressione culturale, competenze sociali e civiche.

Novembre e Dicembre, scoperte d'Autunno tra natura e sostenibilità ed esplorazione sensoriale dei fenomeni naturali. Centro d'interesse per eccellenza, il mutamento della natura e dei suoi colori.

Competenze chiave: competenze in scienze, tecnologia e matematica (STEM), cittadinanza.

Nei mesi di Gennaio e Febbraio, nucleo tematico prevalente è l'inverno con le sue trasformazioni scientifiche. Dall'acqua al ghiaccio, ed altri percorsi logici.

Competenze chiave: STEM, alfabetizzazione digitale.

Nei mesi di Marzo e Aprile, l'obiettivo prioritario, la scoperta di nuovi linguaggi, prerequisiti di scrittura e lettura e narrazione, in un'ottica di continuità con la scuola primaria.

Competenze chiave prevalente: Alfabetica funzionale.

Nei mesi di Maggio e Giugno, centro di interesse, la valigia delle competenze (maturate), nei termini di consapevolezza delle proprie capacità.

Competenze chiave: personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

In questa calendarizzazione, non possono essere disattese le ricorrenze delle Feste e delle Giornate mondiali:" La festa dei Nonni e la Giornata mondiale dell'Alimentazione (Ottobre), la Festa dell' Albero e la Giornata dei Diritti dell'Infanzia (Novembre), le Festività Natalizie (Dicembre), la Giornata dei Calzini Spaiati ed il Carnevale (Febbraio), la Festa del Papà e la Giornata mondiale dell'Acqua (Marzo), la Pasqua e la Giornata mondiale della Terra (Aprile), la Festa della Mamma e la Giornata mondiale dell'Ambiente (Maggio) che, accompagnano i bambini e le bambine della scuola dell'infanzia, alla scoperta di valori, tradizioni e tematiche importanti. Ogni giornata rappresenta un'occasione per promuovere esperienze significative, favorendone la crescita personale, la socializzazione, il rispetto verso sé, gli altri e l'ambiente. Attraverso attività ludiche, di laboratorio, creative e narrative, i bambini potranno sviluppare curiosità, consapevolezza e competenze, in un clima di inclusione, partecipazione e scoperta.

Le giornate "speciali" sono spesso utilizzate nelle scuole come strumenti educativi per sensibilizzare su temi di rilevanza sociale, ambientale e culturale. La progettazione non è mai un atto isolato, bensì l'esito di una collegialità autentica. In questo scenario, si sottolinea la professionalità docente intesa come formazione continua che abbracci non solo i saperi disciplinari, ma anche solide competenze relazionali, didattiche e valutative. Come viene evidenziato nelle Nuove Indicazioni, "gli insegnanti sono consapevoli del legame esistente in ogni loro azione, fra cura, educazione, formazione e istruzione, con l'obiettivo di garantire il benessere dei bambini..."

L'insegnante diviene ancora una volta il regista di una didattica fondata sull'educazione indiretta, dove l'intenzionalità pedagogica, trasforma lo spazio scolastico in un luogo di crescita significativa. Al fine di favorire una maturazione armonica e integrale, il docente, mette il bambino, riconoscendolo come persona, al centro del processo educativo, ne valorizza l'unicità, riconoscendone i talenti e le peculiarità.

IMPOSTAZIONI METODOLOGICHE

Nella scuola dell'infanzia il gioco, inteso come strumento euristico, riveste un'importanza fondamentale. Come viene evidenziato nelle Indicazioni Nazionali " la promozione del gioco nelle sue diverse forme, gioco simbolico, di finzione, di immaginazione, di rappresentazione, di identificazione, gioco strutturato, libero, di gruppo, ecc", attiva nei bambini processi cognitivi, metacognitivi, emotivi e di relazione in una prospettiva globale e inclusiva. Si evidenzia anche l'approccio ludico al digitale che trasforma l'aula in uno spazio creativo dove il virtuale potenzia l'ascolto, la parola, l'immaginazione.

Le STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics), rappresentano un paradigma educativo volto a integrare le discipline scientifiche in un quadro unitario e multidisciplinare. L'azione di questa metodologia permette di sviluppare competenze trasversali come:

- la creatività ed il pensiero divergente che favoriscono la capacità di immaginare soluzioni originali guardando i problemi da diverse prospettive ;
- le competenze di problem solving che consentono di sviluppare la logica, la capacità di analisi, lo spirito di iniziativa e la capacità di collaborare per raggiungere un obiettivo comune;
- la metacognizione che consente di riflettere sul proprio percorso imparando a considerare l'errore come una tappa dell'apprendimento.

Nell'approccio STEM le bambine e i bambini osservano, sperimentano, formulano ipotesi, comunicano le proprie scoperte e collaborano per risolvere situazioni problematiche reali.

Le esperienze outdoor/indoor , favoriscono la possibilità di osservare direttamente l'ambiente, di esplorare, di sperimentare, di raccogliere materiali naturali stimolando la curiosità degli alunni.

Nel documento si sottolinea l'importanza di favorire la conoscenza di diversi linguaggi espressivi, tra i quali quelli relativi ai primi Alfabeti musicali.

L'introduzione della musica nella scuola dell'infanzia consente di promuovere lo sviluppo emotivo, psicomotorio (musicoterapia) e cognitivo dei bambini. La musica, agisce come un canale privilegiato verso il mondo interiore,

facilitandone l'alfabetizzazione emotiva. Attraverso il suono, i bambini imparano a riconoscere, accogliere ed esprimere i propri stati d'animo in modo equilibrato, sviluppando l'intelligenza emotiva. La musica educa anche al silenzio inteso non come divieto, ma come spazio di accoglienza che stimola la meraviglia e la riflessione. La musica è strumento di partecipazione e inclusione che educa all'empatia, migliora l'attenzione e favorisce la concentrazione.

Nei laboratori i piccoli imparano facendo, attraverso la manipolazione e l'esplorazione attiva. I percorsi più comuni riguardano l'espressività artistica e manipolativa, la lettura e la narrazione, la musica ed il movimento e le prime esperienze scientifiche.

EDUCAZIONE CIVICA

Nelle nuove Indicazioni Nazionali 2025, si sottolinea che l'educazione civica orienta l'intero percorso educativo. Come si evidenzia nel documento, i Campi di esperienza promuovono iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza. Nelle linee Guida per l'insegnamento dell'educazione civica, sono indicati tre pilastri fondamentali su cui costruire un percorso che è trasversale a tutti i Campi di esperienza:

- Costituzione: attraverso la condivisione delle regole, l'attesa del proprio turno, la cura dei materiali e degli spazi comuni, le bambine ed i bambini scoprono il valore dell'altro e del bene collettivo. In questa fase si introducono i concetti di diritto e di dovere. È in questa dimensione che si pongono le fondamenta per una cultura del rispetto, dell'inclusione e della pace.
- Sviluppo economico e sostenibilità : mentre esplorano il mondo naturale, i bambini sviluppano empatia e responsabilità verso l'ambiente, che, viene percepito, come patrimonio comune da ^{Text}proteggere e valorizzare in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030.
- Cittadinanza digitale: attraverso la conoscenza delle tecnologie guidata dalla mediazione dell'insegnante, i bambini diventano esploratori consapevoli e non fruitori passivi. Imparano inoltre a distinguere la dimensione reale da quella virtuale e a riconoscere le opportunità offerte dalle risorse digitali ma anche intuirne i potenziali pericoli.

OSSERVAZIONE, DOCUMENTAZIONE, VALUTAZIONE

Nel contesto della scuola dell'infanzia, Osservazione, Documentazione e Valutazione, costituiscono una triade pedagogica indissociabile che, rappresenta il cuore metodologico e la struttura portante della professionalità docente. Questi tre elementi, non sono fasi sequenziali separate, ma un processo circolare e ricorsivo in continua evoluzione, volto a promuovere la crescita integrale dei bambini e a guidare la riflessività dell'equipe educativa.

L'osservazione, vista come sguardo pedagogico, è l'atto fondativo dell'azione formativa. Non si tratta di un semplice "guardare", ma di un'azione intenzionale sistematica e fondata da teorie di riferimento alla psicologia dello sviluppo e alla pedagogia dell'infanzia. L'insegnante osservatore focalizza la propria attenzione sui processi di apprendimento, sulle relazioni interpersonali, sull'autonomia, sulle modalità di gioco, sull'uso dei linguaggi, sulla corporeità e gestualità e sulle reazioni emotive.

La documentazione è la trasformazione dell'osservazione in traccia visibile, condivisibile e rielaborabile. In linea con la lezione “malaguzziana” (Reggio Children Approach), la documentazione rende visibile la natura dei processi di apprendimento. Per il bambino è uno strumento di metacognizione, rivedersi in foto, riosservare i propri elaborati, permette al piccolo di ricostruire la memoria delle proprie esperienze, prendere consapevolezza delle proprie competenze e sviluppare l'autostima. Per i docenti rappresenta una traccia di lavoro che consente la riprogettazione, permette di valutare l'efficacia del contesto, dei tempi, degli spazi e delle strategie didattiche adottate.

La valutazione alla scuola dell'infanzia si distanzia in modo radicale da logiche sommative, sanzionatorie o classificatorie, ha una natura squisitamente formativa, diagnostica e orientativa. Dal latino *valitus*, dare valore, comporta il riconoscere e dare valore ai progressi individuali, prendendo come riferimento, la situazione di partenza di ciascun bambino. Oggetto di valutazione sarà il modo in cui il bambino esplora, scopre, interagisce e acquisisce autonomia nei diversi Campi di esperienza. La valutazione riflette anche sull'operato degli insegnanti nei termini di autovalutazione. La verifica consta di tre fasi: una iniziale, una in itinere ed una finale.

La valutazione iniziale o diagnostica, inquadra le competenze ed i bisogni di partenza per calibrare la progettazione.

In itinere o formativa, monitora il percorso durante il suo svolgimento consentendo modifiche, correzioni e adattamenti.

La valutazione finale, descrittiva, traccia il quadro delle competenze maturate. Strumenti finalizzati al percorso valutativo sono: le griglie osservative e, le checklist, le scale di valutazione sul comportamento, conversazioni in circle time, materiale fotografico, manufatti ed elaborati grafici, pannelli documentativi, portfolio individuale, video- documentazione.

OFFERTA PROGETTUALE EXTRACURRICOLARE

L'offerta progettuale extracurricolare, detta anche multicampo e a sfondo integratore, si colloca non come un semplice "ampliamento" o attività ricreativa a sé stante, bensì come un'estensione funzionale e qualitativa del curricolo implicito ed esplicito. Il presupposto teorico dell'intervento, risiede nella concezione del bambino quale soggetto attivo, curioso e portatore di diritti, la cui crescita si realizza attraverso l'esperienza diretta. In questa prospettiva, le attività multicampo, rappresentano uno spazio - tempo privilegiato, per favorire la personalizzazione dei percorsi educativi, rispondendo ai molteplici stili cognitivi e valorizzando le inclinazioni individuali.

Il progetto extracurricolare permette il consolidamento dei Campi di esperienza mediante metodologie laboratoriali e linguaggi espressivi integrati. Incentiva inoltre l'inclusione e la socializzazione, offrendo contesti di interazione tra gruppi eterogenei in un clima relazionale sereno e privo di pressione valutativa.

L'impianto metodologico si fonda sulle evidenze della pedagogia attiva e del costruttivismo sociale (Dewey, Piaget, Vygotskij, Malaguzzi). L'azione educativa si svilupperà attraverso la dimensione ludica. Il gioco, risorsa privilegiata di apprendimento e medium fondamentale attraverso cui il bambino esplora, rielabora e rispecchia la realtà. La didattica del laboratorio come spazio per "fare insieme" in cui l'operatività concreta, precede e sostiene la formalizzazione dei concetti, stimolando il pensiero divergente ed il problem solving.

L'iniziativa extracurricolare si integra pienamente con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF), garantendo un'interconnessione coerente con la programmazione di sezione e promuovendone la continuità educativa.

MINI PROGETTO: IL MONDO DEGLI ABISSI



Il miniprogetto risponde alla curiosità e al bisogno di esplorazione di bambine e bambini e li accompagna a conoscere la realtà attraverso la scoperta e l'osservazione degli ambienti naturali, il mare, gli oceani e le loro profondità, formulando ipotesi, avviando al pensiero scientifico e acquisendo conoscenze sugli ecosistemi e sugli equilibri ecologici

DESTINATARI - Bambine e bambini di 3, 4 e 5 anni

TEMPI - Il progetto si svolgerà durante l'intero anno scolastico 2026/2027

SOGGETTI COINVOLTI - Il personale docente, quello ausiliario, le assistenti educative e tutta la comunità educante.

CAMPI DI ESPERIENZA - I discorsi e le parole, il sé e l'altro, la conoscenza del mondo, immagini, suoni e colori, il corpo in movimento.

COMPETENZE EUROPEE PREVALENTI – Competenza alfabetica funzionale, competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare, competenza in materia di consapevolezza e espressione culturale

COMPETENZE ATTESE – Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie. Giocare con la lingua attraverso filastrocche, drammatizzazioni e invenzioni di parole riconoscendo analogie tra suoni e significati.

OBIETTIVI SPECIFICI - Sviluppare la capacità di ascolto e di comprensione. Comprendere un testo contestualizzato all'ambiente marino, Partecipare alla conversazione in modo pertinente. Arricchire il lessico ed il vocabolario. Memorizzare un testo in rima. Rappresentare graficamente un racconto.

Esprimere sensazioni ed impressioni sul mare, l'oceano e l'abisso. Collaborare alla costruzione di un acquario, effettuare semplici esperimenti della materia. Introdurre al pensiero scientifico. Dimostrare originalità, curiosità, e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative.

ATTIVITA' - Il progetto prevede un percorso di esperienze, racconti e giochi, attraverso i quali, i bambini possono sperimentare, conoscere, interiorizzare le proprie capacità, mentre sviluppano comportamenti di socializzazione e cooperazione con l'altro.

Il memory degli abissi, pesci nella rete, pesciolino spugna.

METODOLOGIE - Circle time, metodo scientifico/STEM, peer to peer, attività di laboratorio.

VERIFICA E VALUTAZIONE - Seguendo la prospettiva della valutazione formativa, il progetto sarà monitorato e verificato in itinere, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica dei bambini, durante lo svolgimento delle attività. Sarà valutato mediante conversazioni libere guidate, il livello di gradimento dei giochi e contestualmente le abilità, motorie e cognitive acquisite. L'efficacia del progetto proposto, verrà inoltre valutata, osservando le dinamiche di classe e analizzando gli obiettivi raggiunti in termini di competenze e metacompetenze.

MINI PROGETTI: I MESTIERI



Questo progetto è nato in base agli interessi , alle curiosità ed ai bisogni dei bambini.

Durante il periodo dell'inserimento, nella routine mattutina, i bambini hanno introdotto più volte l'argomento dei mestieri ovvero quello che svolgono i loro genitori e nonni (poliziotto, pompiere, maestra ecc.) discutendo e raccontando e anche più volte imitando il lavoro con il gioco simbolico. La finalità di questo progetto è quella di scoprire la realtà, attraverso il lavoro e le professioni, arricchendo conoscenze e vocaboli, sperimentando e introducendo i bambini al concetto di cittadinanza.

DESTINATARI - Bambine e bambini di 3, 4 e 5 anni

TEMPI - Il progetto si svolgerà durante l'intero anno scolastico 2026/2027

SOGGETTI COINVOLTI - Il personale docente, quello ausiliario, le assistenti educative e tutta la comunità educante.

CAMPI DI ESPERIENZA- I discorsi e le parole, il sé e l'altro, la conoscenza del mondo

COMPETENZE EUROPEE PREVALENTI - Competenza alfabetica funzionale, competenza personale sociale e capacità di imparare a imparare, competenza in materia di consapevolezza e espressione culturale, competenza imprenditoriale.

COMPETENZE ATTESE - Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie. Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche,

drammatizzazioni e invenzioni di parole riconoscendo analogie tra suoni e significati.

OBIETTIVI SPECIFICI - Utilizzare la lingua italiana in maniera appropriata, per comprendere parole e discorsi. Sviluppare la capacità di ascolto e di comprensione del testo. Comprendere un testo contestualizzato ai mestieri ed alle professioni. Partecipare alla conversazione in modo pertinente. Arricchire il lessico ed il vocabolario. Memorizzare un testo in rima. Rappresentare graficamente un racconto. Esprimere sensazioni e impressioni sui mestieri e le professioni.

ATTIVITA' - Il progetto prevede un percorso di esperienze, racconti e giochi, attraverso i quali, i bambini possono sperimentare, conoscere, interiorizzare le proprie capacità, mentre sviluppano comportamenti di socializzazione e cooperazione con l'altro.

Cosa farò da grande, gli odori dei mestieri, il gioco dei postini, l'albero dei mestieri.

METODOLOGIE - Circle time, metodo scientifico/STEM, peer to peer, attività di laboratorio.

VERIFICA E VALUTAZIONE - Seguendo la prospettiva della valutazione formativa, il progetto sarà monitorato e verificato in itinere, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica dei bambini, durante lo svolgimento delle attività. Sarà valutato mediante conversazioni libere guidate, il livello di gradimento dei giochi e contestualmente le abilità, motorie e cognitive acquisite. L'efficacia del progetto proposto, verrà inoltre valutata, osservando le dinamiche di classe e analizzando gli obiettivi raggiunti in termini di competenze e metacompetenze.

20

[illegible]