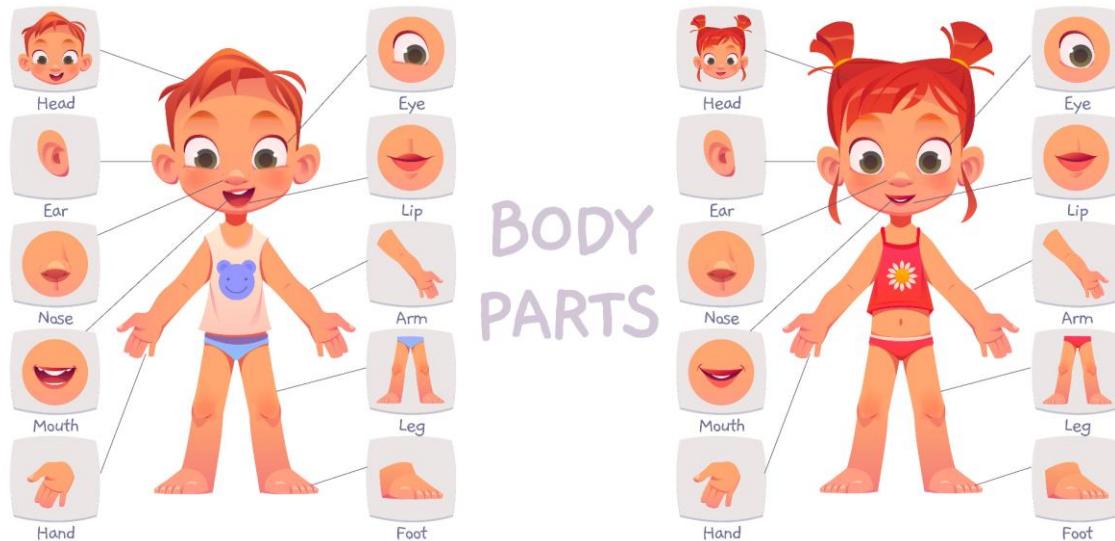


# SCUOLA BILINGUE PARITARIA "LA FAMIGLIA ETS" A.S.2025/2026



Programmazione didattica annuale:

## “Scopriamo insieme il corpo umano”



## Premessa

Il progetto “Scopriamo il Corpo Umano” è pensato per bambini e bambine della scuola dell’infanzia e si propone di accompagnarli alla scoperta del proprio corpo, delle sue parti, delle funzioni vitali e delle buone pratiche per mantenerlo in salute. Attraverso attività ludiche, esperienze motorie, laboratori artistici e momenti di confronto, il percorso favorisce la consapevolezza di sé e promuove il rispetto reciproco.

## Introduzione

“BAMBINI ,IL CORPO UMANO E’ INCREDIBILE!

CI PERMETTE DI CRESCERE, MUOVERCI, RESPIRARE, PENSARE E MANGIARE.

SIAMO TUTTI DIVERSI, EPPURE IL NOSTRO CORPO

FUNZIONA ALLO STESSO MODO PER TUTTI.

QUANDO MANGIAMO, CORRIAMO, RESPIRIAMO, NEL NOSTRO CORPO  
SUCCEDONO COSE SORPRENDENTI!”

Il progetto nasce dall'esigenza di accompagnare i bambini nel loro cammino evolutivo alla scoperta del corpo, offrendo la possibilità di sperimentare, scoprire, evolvere, esprimere le proprie potenzialità e le proprie emozioni, attraverso l'espressività, il movimento e le stimolazioni sensoriali.

Il corpo contiene codici cognitivi, affettivi, espressivi e relazionali. La conoscenza del proprio corpo, dunque, offre ai bambini la possibilità di interpretare e "leggere" i propri codici, di conoscere meglio le proprie emozioni e di prendere consapevolezza di se stessi, anche in relazione agli altri.

D'altra parte, il nucleo dell'identità ha origine nell'immagine corporea e nella consapevolezza del proprio sé corporeo.

Questo progetto nasce per approfondire l'argomento del corpo umano e per rispondere alla curiosità dei bambini : "Il corpo a cosa serve ?Perché è importante mangiare bene e fare esercizio fisico? Cosa succede al nostro corpo quando camminiamo, corriamo, giochiamo?"

I protagonisti del progetto saranno i bambini nel loro apprendimento, che avverrà attraverso l'esplorazione diretta dell'ambiente e di se stessi, reciprocamente.

## Partiamo dalle indicazioni nazionali

Il progetto sul corpo umano per la scuola dell'infanzia, in linea con le Indicazioni Nazionali, deve essere un'esperienza olistica che coinvolge il movimento, l'espressione, la comunicazione, la conoscenza scientifica e le relazioni, permettendo ai bambini di scoprire il loro corpo come una meravigliosa macchina da esplorare e di cui prendersi cura.

## Obiettivi Generali

- Conoscere le principali parti del corpo umano e le loro funzioni.
- Sviluppare la percezione di sé e degli/le altri/e.
- Favorire l'autonomia personale attraverso la cura del proprio corpo.
- Acquisire semplici abitudini igieniche e alimentari.
- Stimolare il linguaggio e l'espressione attraverso attività di gruppo.

## Obiettivi Specifici

- Riconoscere e denominare le parti del corpo (testa, braccia, mani, gambe, piedi, tronco).
- Distinguere i cinque sensi e le loro funzioni.
- Comprendere l'importanza dell'igiene personale e dell'alimentazione sana.
- Sperimentare movimenti e posture con il proprio corpo.
- Collaborare con il gruppo durante giochi e laboratori.

# Articolazione del Progetto, Tempistiche e Traguardi per lo Sviluppo delle Competenze

	<b>PERIODO</b>	<b>CAMPPI DI ESPERIENZA</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>ATTIVITA'</b>	<b>TRAGUARDI DI COMPETENZA</b>
<b>CHI SONO IO</b>	PRIMA PARTE DI OTTOBRE	Prendere consapevolezza di sé; riconoscere e conoscere l'altro.	-Accettare il distacco genitoriale; -attivare processi di autonomia; -esplorare l'ambiente scolastico e sapersi orientare autonomamente.	Racconti di sé e storie personali; descriversi e sapersi raccontare attraverso il disegno (autoritratto); filastrocche e canzoni.	-Comprendere l'appartenenza ad un gruppo; -rafforzare la propria autostima; -stabilire relazioni con i coetanei; -lavorare in gruppo rispettando gli altri; -accettare e condividere regole; -prendere coscienza della propria identità.
<b>NOI PARTE DEL CREATO</b>	FINE OTTOBRE	Prendere consapevolezza delle varie forme di vita; riconoscersi in un gruppo; rispettare le altre forme di vita e apprezzare la loro importanza (mondo animale e vegetale)	- Sentirsi parte del Creato; -saper esplorare il mondo circostante; -rispettare la natura e ciò che ci circonda; -riconoscere ciò che la natura ci dona e il beneficio che si ottiene.	Letture, giochi e laboratori al fine di riconoscere quello che il Creato ci dona e i suoi benefici.	-Riconoscersi in uno specifico gruppo; -riconoscere i benefici di una sana alimentazione, possibile grazie al mondo vegetale; -conoscere i momenti del pasto all'interno della giornata e l'importanza che l'alimentazione

					ha per il nostro corpo;  -saper utilizzare ciò che la natura ci offre;  -imparare a dar nuova vita alle cose attraverso il riciclo.
<b>IL MOVIMENTO</b>	PRIMA PARTE DI NOVEMBRE	“Con il corpo mi muovo”.  Importanza del movimento e dei suoi benefici.	- Esprimersi attraverso il corpo;  - orientarsi nello spazio;  -comprensione delle regole per vivere in gruppo;  -consapevolezza delle possibilità e dei limiti del nostro corpo.	Attività motorie, percorsi, giochi di equilibrio e coordinazione.	-Orientarsi nello spazio;  -comprendere la differenza tra movimenti statici e dinamici;  -riconoscersi come “Io umano” per capire limiti e possibilità del proprio corpo;  -affinare la coordinazione oculo-manuale.
<b>IL SIGNIFICATO DELLA NASCITA</b>	FINE NOVEMBRE	Comprensione della nascita come simbolo di vita e amore.	- Comprendere la nascita come momento fondamentale di vita e simbolo di amore.	Attività che prevedono la raffigurazione del nostro nucleo familiare, la nostra nascita e le nostre radici.	-Sviluppo della propria identità;  -conoscenza di sé e della propria famiglia;  -saper raccontare e raffigurare la propria famiglia.
<b>ESPLORAZIONE DEL CORPO UMANO</b>	GENNAIO FEBBRAIO MARZO APRILE	Scoprire il nostro corpo e capire come siamo formati.	- Riconoscere e nominare le varie parti del corpo;	Attività che prevedono esperienze sensoriali; riproduzioni, attraverso il	-Apprezzamento dell'identità personale ed altrui;

	MAGGIO GIUGNO		<p>-capire limiti e possibilità del nostro corpo;</p> <p>-scoperta dell'anatomia e del funzionamento degli organi principali.</p>	<p>disegnoe la pittura, del corpo umano;attività ludiche che permettano di capire il funzionamento dei vari organi</p>	<p>-motivazione alla curiosità;</p> <p>-sicurezza e stima di sé e della fiducia nelle proprie capacità.</p>
--	------------------	--	---	--	---

## Metodologia

- Attività ludiche e di gruppo
- Didattica Laboratoriale
- Esperienze pratiche (esperimenti sensoriali, osservazione di immagini e modelli).
- Attività motorie

## Progetti trasversali

### Progetti curriculare

#### Progetto di POTENZIAMENTO abilità

All'interno pregrafismo, pre-lettura, pre-scrittura e cooding.(vedi allegati 1,2,3)

Docenti Pioggia, Braghin, Falchero a rotazione.

Questo progetto è previsto per i bambini di 4 e 5 anni in vista del passaggio alla scuola primaria. Le attività proposte sono sviluppate in un percorso graduale che, attraverso l'approfondimento dei prerequisiti di tipo percettivo, logico, sensoriale e topologico, porta i bambini all'acquisizione di strumenti indispensabili all'inserimento scolastico.

**Obiettivi pregrafismo:** Le attività operative proposte sviluppano un percorso graduale e piacevole che porta il bambino ad affinare la coordinazione della mano all'interno di uno spazio delimitato, alla conoscenza delle lettere dell'alfabeto e del suono iniziale delle parole e alla decodifica dei numeri e della rispettiva quantità. Attraverso queste attività mirate e graduali si accompagna il bambino alla progressiva maturazione delle proprie capacità globali facendo sì che approdi alla Scuola Primaria con un approccio adeguatamente opportuno e consapevole.

**Obiettivi pre-lettura e pre-scrittura:** Gli obiettivi principali di un laboratorio di pre-calcolo e pre-scrittura nella scuola dell'infanzia servono a preparare i bambini alla scuola primaria sviluppando competenze linguistiche, fonologiche, logico-matematiche e di coordinazione oculo-manuale. Le attività mirano a familiarizzare i bambini con i sistemi simbolici della lingua scritta e dei numeri, promuovendo la fiducia in sé attraverso la scoperta guidata e l'apprendimento graduale, senza enfasi sugli errori.

**Obiettivi coding :** il progetto mira a sviluppare una serie di competenze chiave, in linea con i traguardi fissati dalle indicazioni Nazionali. Tra gli obiettivi primari vi sono:

- Pensiero Computazionale: sviluppare la logica, la creatività di risolvere problemi attraverso la scomposizione di azioni.
- Competenze trasversali: coltivare la collaborazione, la comunicazione, la perseveranza e il pensiero critico, essenziale per la formazione di individui autonomi e responsabili.
- Orientamento Spaziale e Lateralità: acquisire e consolidare i concetti di “avanti, indietro, destra, sinistra”, applicandoli sia ai movimenti del proprio corpo che alla manipolazione di oggetti nello spazio.
- Linguaggio e Comunicazione : arricchire il vocabolario con termini specifici e imparare a comunicare in modo chiaro e preciso per dare e ricevere istruzioni.

### **Progetto LETTURA (vedi allegato 4)**

Docente: Falchero Simona

Questo progetto è rivolto a tutte le fasce d’età e verrà svolto tutto l’anno. Il progetto sarà diviso in diverse tematiche, ognuna dedicata a una specifica parte del corpo o a una funzione. Ogni sessione durerà circa 45 minuti.

Ha l’obiettivo di esplorare il corpo umano in modo divertente e interattivo attraverso la lettura. L’approccio si basa sull’uso di libri, giochi e attività pratiche per rendere l’apprendimento un’esperienza sensoriale e coinvolgente. Sarà svolto con la collaborazione della biblioteca Civica di Caselle T.se.

#### **Obiettivi:**

Conoscenza del sé: aiutare i bambini a riconoscere e nominare le diverse parti del proprio corpo.

Vocabolario: arricchire il linguaggio con termini specifici legati all'anatomia (es. "scheletro", "muscoli", "cuore").

Consapevolezza corporea: sviluppare la percezione e la coordinazione motoria.

Salute e igiene: sensibilizzare all’importanza di prendersi cura del proprio corpo.

Sviluppo affettivo: promuovere l'accettazione e l'apprezzamento del proprio corpo e di quello degli altri.

### **Progetto ED.CIVICA (vedi allegato 5)**

Docenti Falchero, Braghin, Pioggia a rotazione.

Il progetto durerà tutto l’anno scolastico e i tempi destinati a ciascuna attività saranno flessibili a seconda dell’età dei bambini, dei tempi di attenzione, del coinvolgimento, dell’interesse. Sarà rivolto a tutte e tre le fasce d’età.

Attenendosi ai principi della Costituzione italiana e alle nuove “Indicazioni Nazionali per il Curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione” settembre 2012, la Scuola dell’Infanzia promuove i seguenti **obiettivi**:

lo sviluppo dell’identità, dell’autonomia, della competenza e fa vivere le prime esperienze di cittadinanza.

### **Progetto ORTO DIDATTICO (vedi allegato 6)**

Docente Braghin Emanuela

Il progetto durerà tutto l’anno scolastico e i tempi destinati a ciascuna attività saranno flessibili a seconda dell’età dei bambini, dei tempi di attenzione, del coinvolgimento, dell’interesse.

Siamo attenti e ci teniamo fortemente alla sensibilizzazione dell’ambiente e al rispetto di quest’ultimo e lo facciamo anche tramite il nostro orto didattico. A cadenza settimanale i bambini si recheranno, con gli strumenti del caso, nell’orto per seguire la semina ed il raccolto. I bambini saranno così protagonisti attivi in questo interessante progetto green. Tale progetto, per i bambini di 3, 4 e 5 anni, permette al bambino di attingere direttamente dalla realtà e gli fornisce occasioni di scambio, gioco, equilibrio tra realtà esterna ed interiore. Osservare e scoprire l’ambiente naturale significa imparare a conoscerlo, rispettarlo e difenderlo. In altre parole, interpretarlo sia come bene primario della persona singola sia come bene della collettività. Tale interpretazione nasce dalla necessità di far crescere nei bambini un senso di responsabilità nei confronti della natura e nella fruizione delle sue risorse. Promuovendo un atteggiamento di curiosità, di analisi, di ricerca, di spinta ad esplorare, si avvia il bambino alla comprensione degli eventi e alla scoperta dei rapporti che intercorrono tra uomo ed ambiente favorendo così un buon atteggiamento ecologico e sociale.

### **Progetto PITTURA E CREATIVITA’ (vedi allegato 7)**

Docenti Braghin Emanuela, Pioggia Iolanda

Questo progetto è rivolto a tutte le fasce d’età e verrà svolto tutto l’anno.

Un progetto di laboratorio creativo e pittura per la scuola dell’infanzia mira a sviluppare la creatività, l’autostima e la manualità dei bambini attraverso la sperimentazione di tecniche artistiche e manipolative. Si usano materiali diversi come tempere, spugne e carte, si esplorano le opere dei grandi artisti come fonte di ispirazione e si promuove l’espressione libera, la collaborazione e il rispetto per l’ambiente. Le attività vengono proposte sotto forma di gioco, con un approccio visivo e tattile, per stimolare il benessere e la scoperta personale dei bambini.

### **Progetto RELIGIONE CATTOLICA (vedi allegato 8)**

#### **Progetti extra curriculari**

- Yoga (vedi allegato)
- Gioco-motricità (vedi allegato)

- Musica ( vedi allegato)

## Inclusione

L'inclusione nella scuola dell'infanzia non è solo accogliere tutti i bambini, ma **creare un ambiente dove ognuno si senta parte attiva e valorizzata del gruppo**. Significa riconoscere e celebrare le differenze individuali, che siano culturali, linguistiche, fisiche o di apprendimento, trasformandole in una risorsa per tutti.

Gli elementi chiave dell'inclusione sono:

- **Accoglienza e Senso di Appartenenza:** Ogni bambino deve sentirsi accettato per ciò che è, senza giudizio. La scuola diventa una comunità in cui si costruiscono relazioni positive e si rafforza il senso di appartenenza.
- **Valorizzazione delle Differenze:** La diversità viene vista come un'opportunità. Attraverso attività didattiche e ludiche, si insegna ai bambini a rispettare le tradizioni, le lingue e le abitudini degli altri, sviluppando empatia e curiosità.
- **Didattica Flessibile:** Le attività e i materiali sono adattati per rispondere ai diversi bisogni e stili di apprendimento di ogni bambino. Si usano approcci creativi e personalizzati per garantire che nessuno venga lasciato indietro.
- **Collaborazione:** L'inclusione coinvolge non solo i bambini, ma anche insegnanti, genitori e specialisti. La partnership con le famiglie è fondamentale per un approccio educativo coerente e di successo.

In sintesi, fare inclusione nella scuola dell'infanzia significa costruire un mondo a misura di bambino, dove la diversità non è un ostacolo, ma la base per un'esperienza di crescita ricca e condivisa.

## Modalità di Verifica e Valutazione

- Osservazione quotidiana dei comportamenti e delle competenze acquisite durante le attività.
- Documentazione fotografica e raccolta di elaborati dei bambini e delle bambine.
- Condivisione con le famiglie durante incontri di restituzione e feste scolastiche.
- Diario attività didattiche

## Conclusione

Il progetto si propone di offrire un'esperienza educativa significativa, coinvolgente e inclusiva, permettendo a ogni bambina e bambino di esplorare il proprio corpo e le proprie potenzialità in un ambiente sereno e rispettoso.

ALLEGATO 1:



Titolo: Pregrafismo

Destinatari: bambini di 4 anni

**Premessa**

I concetti di logica, quantità, gli aspetti linguistici, sono gli ambiti in cui si svolge gran parte del percorso didattico dei tre anni di Scuola dell'Infanzia, coinvolgendo i bambini in esperienze dense di significati, piacevoli e divertenti. Crescendo, però, ogni bambino ha bisogno di essere opportunamente guidato ad approfondire e sistematizzare gli apprendimenti ed avviare processi di simbolizzazione e formalizzazione.

Ecco quindi che il laboratorio di pregrafismo vuole essere una risposta a queste esigenze, fornendo ai bambini gli stimoli e gli strumenti adatti per esercitarsi e per acquisire le competenze più opportune al proprio percorso di crescita.

Le attività operative proposte sviluppano un percorso graduale e piacevole che porta il bambino ad affinare la coordinazione della mano all'interno di uno spazio delimitato, alla conoscenza delle lettere dell'alfabeto e del suono iniziale delle parole e alla decodifica dei numeri e della rispettiva quantità. Attraverso queste attività mirate e graduali si accompagna il bambino alla progressiva maturazione delle proprie capacità globali facendo sì che approdi alla Scuola Primaria con un approccio adeguatamente opportuno e consapevole.

Alla Scuola dell'Infanzia è prematuro parlare di scrittura perché i bambini non hanno ancora raggiunto lo stadio delle operazioni concrete; è invece importante mirare a sviluppare le potenzialità linguistiche ed affinare il gesto motorio attraverso percorsi di pregrafismo, grafomotricità e sviluppo di competenze metalinguistiche. L'insegnante valorizzerà quindi conoscenze e abilità informali di lingua scritta, fondamentali per l'alfabetizzazione formale che avverrà poi alla Scuola Primaria, non offrendo soluzioni e modelli passivi, ma invogliando i bambini a ricercare e formulare ipotesi. Verranno inoltre valorizzati gli esiti positivi interpretandoli come costruzioni personali della conoscenza, evitando di sottolineare errori ed imperfezioni per permettere ai bambini di acquisire fiducia in se stessi.

E' importante indurre nei bambini la curiosità nei confronti della lingua scritta ma anche dei meccanismi che regolano la lingua orale attraverso un atteggiamento di riflessione nei confronti del linguaggio e del suo utilizzo. Uno degli obiettivi, che si propongono le Nuove Indicazioni per il Curricolo per la Scuola dell'Infanzia, è quello infatti di permettere ai bambini di familiarizzare con la lingua sviluppandone il potenziale attraverso materiali e stimoli per permettere di accrescere le competenze. Il percorso consente quindi ai bambini di apprendere a comunicare verbalmente, a descrivere le proprie esperienze e il mondo, a conversare e dialogare, a riflettere sulla lingua, e ad avvicinarsi alla lingua scritta. E' importante quindi permettere ai bambini di esplorare e conoscere la realtà partendo da esperienze concrete e oggettive, in cui siano loro i protagonisti dell'azione e dell'esperienza. In questo laboratorio quindi la diversità delle proposte permette ai bambini di eseguire le "astrazioni" dei concetti desumendole dalle azioni svolte nei giochi strutturati, dall'uso di materiali realizzati con tecniche artistico-espressive, dalle attività finalizzate ad avere relazioni con oggetti e classi di oggetti, e dai momenti di osservazione di situazioni guidate che ai bambini permettano di raccogliere informazioni e saperle organizzare.

I materiali che verranno utilizzati per questi laboratori non saranno i consueti fogli pieni di lettere da ricopiare, o quantità numeriche in insiemi da collegare, ma verranno utilizzate tecniche altenative, quali ad esempio:

- utilizzo del proprio corpo correlato agli oggetti (davanti/dietro; sopra/sotto; ecc...) nei quali i bambini si sposteranno nello spazio posizionandosi in relazione ad un oggetto qualsiasi, quali una sedia, un libro, un compagno stesso;
- quantità apprese tramite utilizzo di giochi, come costruzioni, macchinine, ecc..in correlazione ai concetti di tanti/pochi, uno/nessuno, uno in più o in meno, ecc..
- lettere proposte e ricerca di oggetti nella classe che inizino con quella lettera, o nomi dei compagni; formazione della lettera in questione fisicamente con le matite o la pasta modellabile;
- utilizzo di lavagnette magnetiche, sulle quali i bambini potranno esercitarsi a scrivere per poi cancellare e riprovare, come da metodo Bortolato, senza dover utilizzare fogli, ad impatto ecologico basso;
- gessetti da esterno;

- collage e ritagli da giornali;
- tessere con lettere e numeri prestampati per la formazione di parole o somme;
- varie tecniche pittoriche o altro

Non troverete a fine anno un quadernone pieno di lettere e numeri, ma un riassunto delle attività svolte redatto dall'insegnante ad ogni lezione.

### Criteri di Valutazione

La valutazione non si basa sulla perfezione del risultato finale, ma sul processo e sull'impegno del bambino. I criteri da considerare sono:

- **Capacità di seguire le istruzioni:** il bambino riesce a comprendere e a eseguire il compito proposto?
- **Miglioramento della presione dello strumento:** si nota un'evoluzione nel modo in cui il bambino impugna la matita, il pennarello o le forbici?
- **Coordinazione oculo-manuale:** il bambino riesce a tracciare le linee all'interno degli spazi o a ritagliare lungo i contorni?
- **Autonomia e creatività:** il bambino lavora in modo indipendente e aggiunge dettagli personali ai suoi disegni?

## ALLEGATO 2:

### **Titolo: Pre-lettura e pre-scrittura**



#### **Premessa**

I concetti di logica, quantità, gli aspetti linguistici, sono stati gli ambiti in cui si è svolto gran parte del percorso didattico dei tre anni di Scuola dell’Infanzia, coinvolgendo i bambini in esperienze dense di significati, piacevoli e divertenti. Crescendo, però, ogni bambino ha bisogno di essere opportunamente guidato ad approfondire e sistematizzare gli apprendimenti ed avviare processi di simbolizzazione e formalizzazione. Ecco quindi che il laboratorio di precalcolo e prescrittura vuole essere una risposta a queste esigenze, fornendo ai bambini gli stimoli e gli strumenti adatti per esercitarsi e per acquisire le competenze più opportune al proprio percorso di crescita.

Le attività operative proposte sviluppano un percorso graduale e piacevole che porta il bambino ad affinare la coordinazione della mano all’interno di uno spazio delimitato, alla conoscenza delle lettere dell’alfabeto e del suono iniziale delle parole e alla decodifica dei numeri e della rispettiva quantità. Attraverso queste attività mirate e graduali si accompagna il bambino alla progressiva maturazione delle proprie capacità globali facendo sì che approdi alla Scuola Primaria con un approccio adeguatamente opportuno e consapevole.

#### **Prelettura – Prescrittura**

La prelettura-prescrittura è stata pensata per i bambini dell’**ultimo anno** della Scuola dell’Infanzia. Le attività proposte sviluppano un percorso graduale che conduce il bambino all’acquisizione di conoscenze informali sulla lingua scritta e all’apprendimento di competenze linguistiche, fonologiche e narrative.

Alla Scuola dell’Infanzia è prematuro parlare di scrittura perché i bambini non hanno ancora raggiunto lo stadio delle operazioni concrete; è invece importante mirare a sviluppare le potenzialità linguistiche ed affinare il gesto motorio attraverso percorsi di pregrafismo, grafomotricità e sviluppo di competenze metalinguistiche. L’insegnante valorizzerà quindi conoscenze e abilità informali di lingua scritta, fondamentali per l’alfabetizzazione formale che

avverrà poi alla Scuola Primaria, non offrendo soluzioni e modelli passivi, ma invogliando i bambini a ricercare e formulare ipotesi. Verranno inoltre valorizzati gli esiti positivi interpretandoli come costruzioni personali della conoscenza, evitando di sottolineare errori ed imperfezioni per permettere ai bambini di acquisire fiducia in se stessi.

La scrittura, così come il disegno, è un oggetto simbolico, un sostituto che rappresenta qualcosa, ma mentre il disegno mantiene una relazione di somiglianza con ciò che rappresenta, la scrittura no.

Questo laboratorio vuole essere un tentativo di avvicinare e conciliare questo aspetto di sistema simbolico della scrittura attraverso il disegno.

E' importante indurre nei bambini la curiosità nei confronti della lingua scritta ma anche dei meccanismi che regolano la lingua orale attraverso un atteggiamento di riflessione nei confronti del linguaggio e del suo utilizzo.

Uno degli obiettivi, che si propongono le Nuove Indicazioni per il Curricolo per la Scuola dell'Infanzia, è quello infatti di permettere ai bambini di familiarizzare con la lingua sviluppandone il potenziale attraverso materiali e stimoli per permettere di accrescere le competenze.

Il percorso consente quindi ai bambini di apprendere a comunicare verbalmente, a descrivere le proprie esperienze e il mondo, a conversare e dialogare, a riflettere sulla lingua, e ad avvicinarsi alla lingua scritta.

## **Precalcolo**

Il precalcolo è stato pensato per i bambini dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia. Le attività proposte sviluppano un percorso che conduce il bambino all'acquisizione del codice numerico. Avvicinarsi al numero come segno e strumento per interpretare la realtà e interagire con essa è uno degli obiettivi che si propongono le Nuove Indicazioni per il Curricolo per la Scuola dell'Infanzia.

E' importante quindi permettere ai bambini di esplorare e conoscere la realtà partendo da esperienze concrete e oggettive, in cui siano loro i protagonisti dell'azione e dell'esperienza.

La comprensione di un numero o di un problema arriva solo intorno ai 5 anni; per questo non bisognerebbe insegnare ai bambini concetti dei quali non hanno padronanza, ma offrire loro invece la possibilità di costruire la conoscenza. Per fare ciò bisogna adottare un metodo basato sulla pratica che, attraverso l'ideazione e l'organizzazione di diverse attività ludiche, favorisca lo sviluppo delle capacità logico-oggettuali dedotte dall'esperienza diretta sulle cose.

In questo laboratorio quindi la diversità delle proposte permette ai bambini di eseguire le "astrazioni" dei concetti desumendole dalle azioni svolte nei giochi strutturati, dall'uso di materiali realizzati con tecniche artistico-espressive, dalle attività finalizzate ad avere relazioni con oggetti e classi di oggetti, e dai momenti di osservazione di situazioni guidate che ai bambini permettano di raccogliere informazioni e saperle organizzare.

Tra le finalità di questo percorso c'è l'approfondimento di conoscenze spaziali e topologiche, di abilità logiche, quantitative e numeriche fino alla conquista di competenze logico-matematiche. Inoltre il progetto si propone di aiutare i bambini ad acquisire ed utilizzare un linguaggio che comprenda aspetti matematici, ma, nello stesso tempo, sia adeguato e idoneo per la sua età e per le fasi del suo sviluppo cognitivo.

## **OBIETTIVI:**

Gli obiettivi principali di un laboratorio di precalcolo e prescrittura nella scuola dell'infanzia sono preparare i bambini alla scuola primaria sviluppando competenze linguistiche, fonologiche, logico-matematiche e di coordinazione oculo-manuale. Le attività mirano a familiarizzare i bambini con i sistemi simbolici della lingua scritta e dei numeri,

promuovendo la fiducia in sé attraverso la scoperta guidata e l'apprendimento graduale, senza enfasi sugli errori.

- **Sviluppo del linguaggio e delle competenze fonologiche:**

Riconoscere e distinguere suoni, imparare filastrocche e sviluppare la consapevolezza della lingua attraverso il dialogo e la narrazione.

- **Avvicinamento alla lingua scritta:**

Distinguere il disegno dalla scrittura, associare testo e immagine e comprendere il rapporto tra testo e significato.

- **Competenze grafomotorie:**

Affinare la coordinazione della mano, il gesto motorio e la precisione del tratto all'interno di uno spazio delimitato.

- **Familiarizzazione con le lettere:**

Osservare le lettere dell'alfabeto, associarle al suono iniziale delle parole e iniziare a riconoscere le parole globalmente.

## **Obiettivi specifici per il Pre-calcolo**

- **Sviluppo del pensiero logico-matematico:** Classificare oggetti per forma e colore, operare confronti e raggruppare secondo criteri diversi.

- **Introduzione ai numeri e quantità:** Riconoscere e nominare i numeri, capire il rapporto tra numero e quantità, e rappresentare graficamente le quantità.

- **Orientamento spaziale e temporale:** Orientarsi nello spazio, conoscere i giorni della settimana e le stagioni.

- **Logica insiemistica:** Avvicinarsi alla logica degli insiemi e manipolare insiemi di oggetti.

Principi pedagogici del laboratorio

- **Apprendimento graduale:**

Le attività sono strutturate per accompagnare il bambino in un percorso progressivo e piacevole.

- **Valorizzazione delle conoscenze informali:**

Si parte dalle abilità e conoscenze che i bambini già possiedono, incoraggiandoli a formulare ipotesi.

- **Coinvolgimento attivo:**

Attraverso il gioco e attività pratiche, i bambini sono stimolati a sperimentare, esplorare e riflettere.

## **Obiettivi formativi del Pre-calcolo.**

- Saper riconoscere e usare numeri in situazioni di vita quotidiana;
- Saper costruire insiemi; Saper riconoscere globalmente ...

## **TRAGUARDI DI COMPETENZA**

-conoscenza della corretta postura seduta nell'atto di scrivere;

- adeguata motricità fine nella presa corretta e nell'uso degli strumenti comuni (ad esempio le forbici);

- adeguata presa degli strumenti grafici con pollice, indice e medio vicini alla punta della

matita;

- colorazione piena e precisa entro i contorni, con direzioni funzionali delle forme;
- riconoscimento e utilizzo abituale della mano più abile per scrivere;
- capacità di seguire le direzioni più funzionali per la scrittura, dall'alto verso il basso, da sinistra a destra e dall'alto in senso antiorario negli ovali;
- copia fedele di tracciati e di forme geometriche per preparare alla scrittura in stampato maiuscolo;
- capacità di copiare tracciati continui semplici per avviare al corsivo;
- disegno di una persona in modo completo e spazialmente armonico, con senso di appoggio, di verticalità, di orizzontalità e di simmetria.

### **ATTIVITA'**

- impugnare matita, pennarello, pastello con presa corretta e utilizzarli articolando correttamente il polso, la mano, le dita
- tagliare con le forbici seguendo una traccia (retta, circolare zig-zag) con una certa precisione scostandosi al massimo di mezzo centimetro
- opporre il pollice alle altre dita nel corso di attività (congiungere le dita, appallottolare carta con i polpastrelli, toccare le dita con il pollice secondo movimenti in sequenza)
- riprodurre tracciati retti, curvi, misti con attività di grafismo dalle più semplici alle più complesse
- disegni di case, finestre per il controllo della manualità e ricerca di equilibrio nel tratto
- tracciati analoghi con il colore a dita
- soggetti da disegnare: la pioggia (tratti verticali ed obliqui), spighe di grano, letti di paglia, rami di pino, bolle di sapone (tracciati e forme circolari), montagne (linee miste, curve, angoli), piste delle macchinine (tracciati curvilinei, ellissoidali), rami di fiori (tracciati circolari, curvilinei, ellissoidali), reti metalliche con trame.

### **Valutazione**

#### **Precalcolo:**

- **Seriazione e Classificazione:** capacità di ordinare oggetti in base a una caratteristica (dimensione, colore) e di raggrupparli.
- **Corrispondenza Biunivoca:** valutare se il bambino riesce a capire che a ogni oggetto corrisponde un solo altro oggetto. Un esempio pratico è contare disponendo un oggetto per ogni posto o persona.
- **Quantità e Numerosità:** comprendere i concetti di "più", "meno", "tanti" e "pochi". Il bambino sa riconoscere quale mucchio ha più sassi?
- **Riconoscimento dei Numeri:** capacità di identificare i simboli numerici e collegarli alle quantità.

#### **Prescrittura:**

- **Coordinazione Oculo-Manuale:** l'abilità di utilizzare occhi e mani in modo coordinato. Si manifesta in attività come ritagliare, infilare perline o usare la plastilina.
- **Pensione dello Strumento Scrittorio:** come il bambino impugna la matita o il pennarello. L'obiettivo non è la presione corretta in senso stretto, ma l'evoluzione verso una presa funzionale.
- **Orientamento Spaziale:** la consapevolezza dello spazio del foglio e la capacità di muoversi in esso (alto, basso, destra, sinistra).

- **Tracciato e Segno:** la produzione di segni, scarabocchi e prime forme che mostrano un controllo del gesto. La variazione e la ricchezza dei segni sono indicatori importanti.

### ALLEGATO 3



## **PROGETTO DIDATTICO INTEGRATO CODING**

### **Titolo: “IL CORPO UMANO IN CODICE”**

#### **Introduzione**

Questo progetto didattico è rivolto ai bambini di 4 e 5 anni, si propone di introdurre il pensiero computazionale (CT) nella scuola dell'infanzia, utilizzando il tema del corpo umano come filo conduttore. È fondamentale chiarire che il pensiero computazionale non si limita all'apprendimento di linguaggi di programmazione, ma rappresenta un insieme di processi mentali e abilità logiche per formulare e risolvere problemi in modo strutturato e passo dopo passo. Tali competenze includono la capacità di analizzare un problema, scomporlo in parti più semplici, definire una sequenza di operazioni non ambigue (algoritmo) e identificare e correggere gli errori (debugging).

Il progetto si basa sulla metodologia del "coding unplugged", un approccio didattico che introduce i concetti fondamentali dell'informatica e della logica della programmazione senza l'ausilio di dispositivi digitali come computer o tablet. Le attività impiegano materiali tangibili di facile reperibilità come fogli, carte, matite colorate e, in modo cruciale, il proprio corpo. Tale metodologia offre numerosi vantaggi: riduce il carico cognitivo legato all'uso della tecnologia, potenzia le abilità motorie e facilita l'inclusione di alunni con disabilità o barriere linguistiche, poiché la comprensione avviene attraverso l'azione e l'osservazione pratica.

Il fulcro del progetto risiede nella sua capacità di connettere concetti astratti del coding con l'esperienza più immediata e personale del bambino: il proprio corpo. L'idea di base è che il

corpo stesso diventi il "robot" da programmare, eseguendo una sequenza di istruzioni (un algoritmo) impartite da un compagno. Questa analogia crea un ponte tra il mondo cognitivo e quello cinestesico del bambino.

Il percorso didattico sfrutta l'apprendimento corporeo, che per i bambini in età prescolare rappresenta il mezzo primario di esplorazione e conoscenza. Dando un'istruzione come "gira a destra", il bambino sperimenta in modo tangibile il legame di causa-effetto tra il comando e l'azione. Una sequenza come "avanti, avanti, gira a sinistra" diventa una serie di azioni discrete che producono un risultato prevedibile. In questo modo, l'algoritmo non è più un concetto astratto, ma un'esperienza vissuta e internalizzata.

## Obiettivi Formativi

Il progetto si fonda su metodologie pedagogiche attive, che mettono il bambino al centro del processo di apprendimento. Il ruolo dell'insegnante non è quello di trasmettitore di nozioni, ma di guida e facilitatore che predispone l'ambiente e stimola la scoperta. Il gioco è l'elemento trainante, trasformando l'apprendimento in un'attività spontanea e divertente che motiva intrinsecamente i bambini. Le attività sono concepite per essere svolte in coppia o in piccoli gruppi, promuovendo il lavoro collaborativo, la capacità di interagire con gli altri e lo sviluppo di competenze sociali fondamentali.

Il progetto mira a sviluppare una serie di competenze chiave, in linea con i traguardi fissati dalle Indicazioni Nazionali. Tra gli obiettivi primari vi sono:

- **Pensiero Computazionale:** Sviluppare la logica, la creatività e la capacità di risolvere problemi attraverso la scomposizione delle azioni.
- **Competenze Trasversali:** Coltivare la collaborazione, la comunicazione, la perseveranza e il pensiero critico, essenziali per la formazione di individui autonomi e responsabili.
- **Orientamento Spaziale e Lateralità:** Acquisire e consolidare i concetti di "avanti, indietro, destra, sinistra", applicandoli sia ai movimenti del proprio corpo che alla manipolazione di oggetti nello spazio.
- **Linguaggio e Comunicazione:** Arricchire il vocabolario con termini specifici e imparare a comunicare in modo chiaro e preciso per dare e ricevere istruzioni.

Un aspetto centrale del progetto è l'introduzione del concetto di "debugging", ovvero l'attività di individuazione e correzione degli errori. Nella didattica per la prima infanzia, l'errore non viene visto come un fallimento, ma come una preziosa opportunità di apprendimento, un punto di partenza per una nuova riflessione e un miglioramento continuo.

La pratica del debugging in un contesto di gruppo, dove un bambino programma e un altro esegue i comandi, favorisce lo sviluppo di competenze metacognitive e socio-emotive. Quando l'azione non produce il risultato atteso, i bambini sono spinti a collaborare per ripercorrere la sequenza di istruzioni e trovare l'istruzione errata. Questo processo richiede negoziazione, comunicazione costruttiva e rispetto reciproco. L'alunno che ha "programmato" impara ad accettare il feedback e a riconsiderare il proprio ragionamento, mentre il gruppo impara a offrire aiuto in modo non giudicante. La necessità di analizzare il proprio pensiero per identificare la fonte dell'errore allena una forma di riflessione sulle proprie azioni che è trasferibile a tutti gli ambiti del sapere.

**Tavola 1: Mappatura Obiettivi-Competenze (Traguardi Indicazioni Nazionali)**

Obiettivi del Progetto	Competenze	Traguardi per lo Sviluppo della Competenza (Indicazioni Nazionali 2012)
Sviluppare il pensiero computazionale	Risoluzione di problemi, Competenza digitale	Sviluppa atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che stimolino la ricerca di spiegazioni relative a quanto osservato.
Migliorare l'orientamento spaziale e la lateralità	Competenza matematica, Competenza motoria	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti, dietro, sopra, sotto, destra, sinistra.
Rafforzare le competenze linguistiche	Competenza linguistica	Usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Ascolta e comprende narrazioni.
Promuovere il lavoro di squadra e la collaborazione	Competenze sociali e civiche	Interagisce con i coetanei, gli adulti e con la comunità, si autoregola nell'alternare ascolto e parlato.
Sviluppare un approccio costruttivo all'errore	Imparare a imparare, Problem-solving	Impara a riconoscere l'errore come parte del processo di apprendimento. Esplora e sperimenta diverse soluzioni a un problema.
Avvicinarsi alla robotica educativa	Competenza tecnologica	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, impara a scoprirne le funzioni e i possibili usi.

### 3.Articolazione del Percorso: Moduli Tematici e Attività

#### Il Corpo-Robot: Sequenze e Direzioni

Il primo modulo introduce i concetti di sequenza e direzione attraverso attività motorie. Su una grande griglia disegnata sul pavimento con nastro adesivo, i bambini si dividono in coppie: un "programmatore" e un "robot". Il programmatore impedisce comandi verbali semplici come "avanti", "gira a destra" o "gira a sinistra" per guidare il compagno-robot verso una meta prestabilita. Questa attività non solo sviluppa la comprensione di un algoritmo, ma rafforza anche l'orientamento spaziale e la capacità di ascolto. Una variante dell'attività consiste nell'utilizzare carte con frecce direzionali, note come "Cody cards". Il programmatore posiziona le carte a terra per costruire visivamente l'algoritmo, che il robot poi segue passo dopo passo.

#### Mani, Piedi e Dita: Gli Algoritmi Quotidiani

Questo modulo estende il concetto di algoritmo alla vita di tutti i giorni. I bambini imparano che molte azioni quotidiane sono, in realtà, sequenze logiche di passaggi. Un'attività ludica prevede l'uso di filastrocche o canzoni sulle parti del corpo, come "testa, spalle, gambe e più" o "Tocca la testa, tocca la bocca". La ripetizione ritmica della canzone rafforza l'idea di un'azione ripetibile e ordinata. I bambini possono anche lavorare su schede che presentano

immagini di routine quotidiane (es. lavarsi le mani) da mettere in sequenza logica. Un'altra attività è il "puzzle del corpo" in cui si ricompono una figura umana a partire da parti separate, introducendo il concetto di scomposizione di un problema complesso in componenti più semplici.

### Scheletro e Organi: Il "Codice" Interno e il Debugging Strutturale

L'ultimo modulo approfondisce la scomposizione e il debugging. Utilizzando una grande sagoma del corpo su carta da pacchi , i bambini possono posizionare i ritagli di organi interni e dello scheletro. L'insegnante può introdurre un "bug" (un organo posizionato in modo errato) e chiedere ai bambini di "debuggare" il modello e correggerne la posizione. Se sono disponibili, i robottini educativi come Bee-Bot possono essere utilizzati su una mappa a griglia che riproduce l'interno del corpo umano, programmando il robot per viaggiare dalla bocca allo stomaco, simulando il percorso della digestione. Questo permette di applicare le conoscenze acquisite in modalità unplugged a un contesto tecnologico.

## 4. Metodologie Didattiche e Strumenti

Il progetto si svolgerà all'interno dei locali scolastici (salone interno e zona esterna del cortile, in condizioni climatiche idonee). In questo progetto, il docente agisce come un facilitatore che prepara l'ambiente di apprendimento e pone domande stimolo, guidando i bambini senza fornire risposte dirette. Le attività sono concepite per essere svolte in gruppo, con ruoli come "programmatore" e "esecutore" che vengono scambiati a turno, favorendo la collaborazione e la negoziazione tra pari. Questo approccio permette ai bambini di imparare a risolvere problemi e a confrontarsi in modo costruttivo.

Il progetto valorizza l'uso di materiali semplici e di recupero come fogli di carta a quadretti, matite colorate, nastro adesivo e cartone. Questi strumenti artigianali hanno un alto valore creativo e didattico. L'uso di kit di carte stampabili, come le "Cody cards", rende i concetti di programmazione visivi e manipolabili.

Per un'estensione più avanzata, rivolta ai bambini in fascia di età prescolare (5 anni), si possono integrare robottini educativi (Bee Bot). Il progetto segue una progressione strategica nell'uso degli strumenti:

- **Fase 1 (Concreta):** Il corpo del bambino è il primo strumento di apprendimento.
- **Fase 2 (Simbolica):** Carte e schede didattiche introducono la rappresentazione simbolica di un programma.
- **Fase 3 (Tecnologia Tangibile):** I robottini educativi fungono da ponte verso il mondo digitale.

Le **Bee-Bot** sono piccoli robot a forma di ape, facili da usare, progettati per insegnare ai bambini i concetti base del coding e della programmazione in modo ludico e intuitivo.

Le Bee-Bot hanno un pannello di controllo con pochi tasti direzionali e di comando. I bambini devono premere una serie di pulsanti per programmare un percorso che l'ape deve seguire su un tappeto a griglia, fatto di quadrati da 15 cm. Ogni pulsante corrisponde a un'istruzione:

- **Freccia avanti:** fa muovere la Bee-Bot di un passo (un quadrato) in avanti.
- **Freccia indietro:** la fa muovere di un passo indietro.

- **Freccia sinistra:** la fa girare di 90° a sinistra.
- **Freccia destra:** la fa girare di 90° a destra.
- **Pausa:** interrompe il movimento.
- **Go:** avvia la sequenza di istruzioni programmate.
- **X:** cancella la memoria della programmazione precedente.

Le Bee-Bot sono uno strumento educativo molto efficace perché permettono ai bambini di età prescolare e dei primi anni della scuola primaria di apprendere i principi fondamentali del pensiero computazionale, come l'algoritmo (una sequenza di istruzioni) e il debugging (trovare e correggere gli errori di programmazione), trasformando un concetto complesso in un gioco tangibile e divertente.

## 5. Valutazione e Documentazione del Percorso

La valutazione del progetto è di natura formativa e si concentra sul processo di apprendimento piuttosto che sul prodotto finale. Non si utilizzano test standardizzati, ma si ricorre all'osservazione sistematica, alla documentazione fotografica e video, e alla raccolta di note aneddotiche da parte dell'insegnante. L'obiettivo è cogliere il coinvolgimento del bambino, la sua capacità di cooperare e la sua progressiva autonomia nella risoluzione dei problemi.

Per rendere visibile il percorso di ogni bambino, si consiglia la creazione di un portfolio individuale. Questo strumento raccoglie i disegni, le schede didattiche completate e la documentazione visiva delle attività di gruppo. Il portfolio diventa una narrazione tangibile del progresso del bambino, permettendo di registrare i cambiamenti nel suo approccio ai problemi e nell'uso del linguaggio specifico.

**Tavola 2: Indicatori di Sviluppo del Pensiero Computazionale**

Area di Sviluppo	Livello Iniziale (Indicatore)	Livello Intermedio (Indicatore)	Livello Avanzato (Indicatore)
Capacità di coordinamento motorio	Il bambino si sforza di seguire comandi motori semplici ma può confondersi con la lateralità.	Il bambino individua i passi di una procedura e si muove nello spazio rispettando comandi e punti di riferimento.	Il bambino riflette su comandi e procedure e le esegue correttamente, anche in contesti diversi.
Capacità di orientamento spazio-temporale	Il bambino ha bisogno di supporto per orientarsi nello spazio e per comprendere la successione temporale delle azioni.	Il bambino individua autonomamente un percorso per un compito semplice.	Il bambino è in grado di individuare la procedura completa più adeguata per dare istruzioni in autonomia, prendendo decisioni.
Capacità relazionale	Il bambino partecipa in modo limitato agli scambi comunicativi,	Il bambino partecipa agli scambi comunicativi alternando ascolto e	Il bambino si autoregola nell'alternare ascolto e parlato, chiedendo di

Area di Sviluppo	Livello Iniziale (Indicatore)	Livello Intermedio (Indicatore)	Livello Avanzato (Indicatore)
	necessitando di un mediatore per il turno di parola.	parlato, ponendo domande coerenti.	formulare esempi per comprendere meglio.
Capacità di debugging	Il bambino è in grado di identificare un errore solo con l'aiuto dell'insegnante o dei compagni.	Il bambino individua i semplici errori nel programma e prova a correggerli.	Il bambino è in grado di procedere al debugging di un programma in modo autonomo e in presenza di più possibilità.

## 6. Conclusioni

Il progetto didattico "Il Corpo Umano in Codice" dimostra che l'introduzione del pensiero computazionale nella scuola dell'infanzia non richiede l'uso di tecnologie avanzate, ma può essere efficacemente realizzata attraverso il gioco, l'esplorazione e l'esperienza corporea. Il valore di questo percorso non si limita all'acquisizione di competenze logico-matematiche, ma prepara i bambini a sviluppare abilità trasversali essenziali per il loro futuro. Attraverso il gioco, i bambini sono incoraggiati a essere "autori attivi" del proprio apprendimento, trasformando la loro curiosità in un motore di scoperta. Questo progetto nutre una mentalità orientata alla risoluzione dei problemi, alla collaborazione e alla perseveranza, competenze che trascendono qualsiasi disciplina. Il percorso descritto è un'esperienza di "imparare ad imparare" che equipaggia i bambini di abitudini intellettuali fondamentali. La capacità di scomporre un problema e di vedere gli errori come opportunità di miglioramento è un'abilità che li accompagnerà per tutta la vita, permettendo loro di affrontare sfide complesse in ogni ambito, dalla matematica alle relazioni interpersonali.

## ALLEGATO 5 : Educazione Civica



### **Titolo: Dalla cellula al buon piccolo cittadino**

#### **PREMESSA:**

Da sempre la nostra scuola, pur non chiamarla Educazione Civica ,ha dato importanza alle regole per facilitare una convivenza civile basata su un comportamento sociale corretto,nel rispetto di sé e degli altri, con attenzione alla cura delle cose proprie e altrui.“La scuola dell'infanzia promuove lo star bene e riconosce la pluralità di elementi che creano la possibilità di crescita ,emotiva e cognitiva insieme,per far evolvere le potenzialità di tutti e di ciascuno, creare la disponibilità nei bambini a fidarsi e ad essere accompagnati ,nella avventura della conoscenza.”

Il progetto partirà dal vissuto dei bambini sviluppando e approfondendo i concetti di sé e di identità, il concetto di appartenenza ad una famiglia e di appartenenza ad una famiglia più grande : la comunità scolastica!

In entrambe le famiglie sono presenti delle regole da rispettare per una buona convivenza civile, con lo scopo di vivere bene con se stessi , ma anche con gli altri e con l'ambiente che ci circonda. Il progetto si svilupperà durante l'intero l'anno scolastico, senza avere lo scopo di esaurirlo completamente, in quanto dovrebbe durare tutta la vita per diventare veramente cittadini del mondo.

#### FINALITA':

La scuola dell'infanzia mira a porre le basi per l'esercizio della Cittadinanza attiva che consiste nel prendersi cura di sé stessi, degli altri e dell'ambiente ,ma anche nel mettere in atto forme di cooperazione e di solidarietà. Educare alla Cittadinanza e alla Costituzione è anche l'occasione per costruire nelle nostre classi, dove sono presenti bambini e bambine con provenienza, storie ,tradizioni e culture diverse, delle vere comunità di vita che costruiscono contemporaneamente identità personale e solidarietà collettiva. Con il termine Cittadinanza si vuole indicare la capacità di sentirsi cittadini attivi che esercitano diritti inviolabili e rispettano i doveri inderogabili nella società di cui fanno parte

#### OBIETTIVI:

- Costruire una positiva immagine di sé
- Imparare a chiedere aiuto
- Acquisire l'autonomia
- Riconoscere le parti del corpo e rappresentarle graficamente
- Sviluppare la capacità di discutere in gruppo episodi della propria vita ed esprimerli graficamente
- Cogliere la propria identità all'interno dell'ambito familiare
- Riconoscere gli adulti di riferimento nella propria storia personale
- Collocare persone ed eventi nel tempo e nello spazio
- raccontare una storia seguendo lo sviluppo cronologico dei fatti
- Riconoscere il concetto di appartenenza ad una famiglia o gruppo
- Assumere comportamenti rispettosi dei compagni, degli adulti e delle regole in contesti diversi
- Distinguere fra modelli positivi e negativi
- Essere collaborativi e rispettosi con gli altri
- Individuare alcuni diritti dei bambini
- Riconoscere gli altri come portatori degli stessi diritti

- Rafforzare lo spirito di amicizia
  - Accettare il diverso da sé
  - Rispettare l'identità di compagni provenienti da altri Paesi
  - Vivere momenti di festa a scuola insieme ai genitori
- Racconti da parte dei bambini del loro tragitto casa-scuola
- Eseguire esercizi di simulazione di percorsi sulla strada
  - Sviluppare e adottare pratiche corrette di cura di sé e di igiene
  - Interagire con gli altri nei giochi di movimento,nella musica  
e nella comunicazione espressiva
  - Raggruppare ed ordinare oggetti e materiali secondo diversi criteri
  - Eseguire percorsi con i bambini sulle strade vicine alla scuola.

#### IDENTITA'-CHI SONO IO?

I bambini verranno accompagnati verso la scoperta della loro identità ,non solo sotto il loro aspetto fisico,ma anche sotto quello dei loro gusti personali.

#### ATTIVITA': IL CORPO AMICO

- “maschio o femmina? “

Al bambino verrà consegnato l'immagine che ritrae un maschio e di una femmina e gli verrà chiesto di colorare la figura che ritiene più simile a lui/lei

- “maschio o femmina? +specchio”

Gli si chiederà cosa vede di lui/ lei quando si specchia e quali sono le parti di un viso che vede(occhi ,naso..ecc)

- “La Mappa del Corpo Amico”

al bambino verrà richiesto di collegare la conoscenza delle parti del corpo alla capacità di riconoscere e rispettare le differenze e i bisogni degli altri. L'attività mira a far capire ai bambini che il corpo è uno strumento per aiutare e collaborare con gli altri, non solo per se stessi.

- “ Il sacchetto dei gusti”

Ognuno di noi ha il suo gusto personale. Questa attività aiuta il

bambino a comprendere i propri gusti e quelli degli altri, trovando differenze e similitudini. A ciascuno verrà consegnato un sacchetto nel quale potrà inserire le cose che ama di più( frutta, animali,colori giochi..ecc.)

#### LA FAMIGLIA DA CHI E' COMPOSTA?

I bambini verranno accompagnati ,verso la riflessione sulla famiglia, alla condivisione con gli altri i membri che la compongono.

#### ATTIVITA'

-” La mia famiglia è un'opera d'arte”

Il bambino verrà invitato a disegnare liberamente la propria famiglia

-”La mia famiglia è un grande albero”

In questa attività si vuole introdurre il concetto dell'albero genealogico.

Verrà realizzato un albero con lo stampo del braccio dei bambini al quale verranno appesi dei tondini rosa che saranno i volti dei componenti della famiglia .Verrà chiesto ad ogni bambino di disegnare sui tondini i suoi famigliari.

-” Con la mia famiglia mi piace fare....”

Verrà chiesto ad ogni singolo bambino di rappresentare liberamente cosa ama fare con mamma,papà e i nonni nel tempo libero.

#### LA MIA FAMIGLIA IN SENSO PIU' ALLARGATO: LA MIA CLASSE.

I bambini verranno accompagnati verso la riflessione sulla famiglia in senso più allargato,la loro classe.

Lo scopo è far riflettere i bambini non solo sui componenti che formano la classe ,ma anche e soprattutto sulle regole necessarie per una convivenza civile all'interno di essa.

#### ATTIVITA'

- “Insieme siamo classe”

ai bambini verrà chiesto di fare un loro autoritratto .una volta completati gli autoritratti verranno appesi uno accanto all'altro su di un unico tabellone.

- “Quali regole dobbiamo rispettare”  
a scuola sono necessarie alcune semplici regole per poter mantenere la giusta armonia.

Verrà proposta ai bambini una semplice caccia al tesoro ,con lo scopo di raccogliere alcune immagini.

Alcune di queste immagini saranno casuali,mentre altre si riferiranno alle regole necessarie per una buona convivenza in classe.

Insieme ai bambini si rifletterà sulla loro importanza e si realizzerà un cartellone da appendere in classe.

- “Le paroline super magiche”  
“Abracadabra” non è l'unica parolina magica esistente. Noi ne conosciamo altre molto più potenti che dobbiamo imparare ad usare:un semplice sacco le conterrà tutte e ci aiuterà a ricordarle per sempre

## VALUTAZIONE :

- **Partecipazione attiva:** il bambino partecipa alle attività proposte? Mostra interesse e curiosità?
- **Interazione sociale:** come si relaziona con i compagni e gli adulti? Rispetta le regole stabilite?
- **Sviluppo dell'autonomia:** è capace di compiere piccole azioni in autonomia (es. mettere a posto i giochi, curare una piantina)?
- **Consapevolezza dell'ambiente:** mostra sensibilità e cura per gli spazi comuni e la natura?

La valutazione, in questo contesto, serve a capire come i bambini stanno interiorizzando i concetti di **rispetto, solidarietà e cittadinanza attiva**, osservando i loro gesti quotidiani e le loro interazioni.

## Conclusioni del progetto:

Questo laboratorio di educazione civica ha come fine il dimostrare come anche i più piccoli possano apprendere e mettere in pratica i principi fondamentali del vivere insieme.

Il percorso di educazione civica ha come fine, gettare le basi per la crescita di futuri cittadini responsabili e attenti. Le piccole ma significative azioni quotidiane, come aspettare il proprio turno, condividere un gioco o prendersi cura di una piantina, rappresentano i primi passi verso la costruzione di una società più giusta e inclusiva. Il nostro compito è continuare a coltivare questi semi di civiltà, giorno dopo giorno.

ALLEGATO 5: lettura

Titolo: *Progetto di Laboratorio di Lettura: Viaggio nel Corpo*



Questo progetto è pensato per bambini della scuola dell'infanzia, con l'obiettivo di esplorare il corpo umano in modo divertente e interattivo attraverso la lettura. L'approccio si basa sull'uso di libri, giochi e attività pratiche per rendere l'apprendimento un'esperienza sensoriale e coinvolgente.

**Obiettivi Educativi**

Conoscenza del sé: aiutare i bambini a riconoscere e nominare le diverse parti del proprio corpo.

Vocabolario: arricchire il linguaggio con termini specifici legati all'anatomia (es. "scheletro", "muscoli", "cuore").

Consapevolezza corporea: sviluppare la percezione e la coordinazione motoria.

Salute e igiene: sensibilizzare all'importanza di prendersi cura del proprio corpo.

Sviluppo affettivo: promuovere l'accettazione e l'apprezzamento del proprio corpo e di quello degli altri.

**Libri e Risorse Consigliate**

È fondamentale scegliere libri con illustrazioni chiare e un linguaggio semplice.

I libri saranno selezionati dalla docente, in collaborazione con la “Biblioteca Civica” di Caselle T.se

Verranno utilizzate anche canzoni, filastrocche e video animati per integrare la lettura.

## **Struttura del Laboratorio**

Il progetto sarà diviso in diverse sessioni, ognuna dedicata a una specifica parte del corpo o a una funzione. Ogni sessione durerà circa 45 minuti.

Sarà rivolto ai bambini di 4 e 5 anni , nelle ore pomeridiane.

### **1. Le Parti del Corpo**

Lettura: Si inizia con un libro che introduce le parti esterne del corpo (testa, braccia, gambe).

Attività: "Gioco dello specchio". I bambini si posizionano davanti a uno specchio e, guidati dall'insegnante, toccano e nominano le parti del corpo.

Laboratorio creativo: Creazione di un "pupazzo del corpo umano" con materiali di riciclo (cartone, lana, bottoni).

### **2. La Forza dei Muscoli e delle Ossa**

Lettura: Libro che parla di ossa e muscoli .

Attività: "Gioco dello scheletro". I bambini si sdraianno a terra e, a turno, un bambino disegna il contorno del compagno. Poi, si disegnano all'interno le ossa e i muscoli in modo stilizzato.

Canzone: Canzoni che invitano a muoversi, come "Testa, spalle, ginocchia e piedi".

### **3. Organi interni**

Lettura: Approfondiamo il funzionamento degli organi interni con libri adatti.

Attività: "Ascoltiamo il nostro cuore". Usando uno stetoscopio giocattolo o semplicemente appoggiando l'orecchio sul petto di un amico, i bambini ascoltano il battito cardiaco. Poi saltano per un minuto e riascoltano il cuore che batte più forte.

Laboratorio: Disegno di un "corpo mangione". I bambini disegnano il percorso che fa il cibo dalla bocca alla pancia.

## **Valutazione del Progetto**

La valutazione sarà continua e basata sull'osservazione. Valuto i progressi dei bambini in base a:

La loro partecipazione e il loro entusiasmo.

La capacità di nominare le parti del corpo e i sensi.

L'uso appropriato dei termini acquisiti.

Al termine del progetto, organizzo una piccola "Mostra del corpo" in cui i bambini possono mostrare i loro disegni e le loro creazioni alle famiglie.

ALLEGATO 6 : orto didattico



Titolo: “ Ci vuole un seme”

**INTRODUZIONE:**

La realizzazione di un orto a scuola permette di imparare “facendo”, di sviluppare la manualità, il rapporto con gli elementi naturali ed ambientali, di rispetto dei valori ambientali e alimentari. La strutturazione di un orto scolastico rappresenta uno strumento di educazione ecologica. Rappresenta un percorso di attività didattica all’aperto con un apprendimento esperienziale che non sempre gli alunni hanno modo di sperimentare.

L’orto rappresenta, quindi, uno strumento per meglio affrontare il tema di un corretto rapporto con l’ambiente e che possa costituire un modesto contributo all’assunzione di *scelte responsabili* per il futuro di noi tutti e per la sopravvivenza del pianeta.

Per i bambini della scuola dell’infanzia la terra è un elemento quasi magico, tutto da esplorare, scavare, travasare, trasportare, mescolare... e rappresenta un’opportunità davvero speciale per spaziare attraverso innumerevoli

esperienze che partendo dal proprio corpo giungono ad interessare tutto ciò che li circonda.

**OBIETTIVI :**

Un progetto di orto nella scuola dell’infanzia mira a far conoscere ai bambini il mondo della natura attraverso esperienze pratiche e sensoriali. L’orto diventa uno spazio educativo dove i bambini possono osservare, manipolare, scoprire e sperimentare, imparando a prendersi cura delle piante e dell’ambiente, sviluppando competenze e responsabilità.

Obiettivi:

- **Avvicinare i bambini alla natura:** Scoprire i ritmi della natura, le stagioni, i cicli di crescita delle piante.
- **Sviluppare competenze sensoriali e percettive:** Osservare, toccare, annusare, gustare i prodotti dell'orto.
- **Promuovere la conoscenza delle piante e degli ortaggi:** Riconoscere semi, piante, fiori, frutti, apprendere le loro caratteristiche e i loro utilizzi.
- **Educere al rispetto dell'ambiente e alla sostenibilità:** Imparare a prendersi cura dell'orto, a riciclare, a compiere scelte alimentari consapevoli.
- **Sviluppare competenze motorie e manuali:** Manipolare la terra, trapiantare, raccogliere, usare strumenti semplici.
- **Favorire la cooperazione e la socializzazione:** Lavorare insieme, condividere esperienze, prendersi cura di uno spazio comune.
- **Promuovere la cittadinanza attiva:** Contribuire alla cura di uno spazio condiviso, valorizzando il bene comune.

#### **ATTIVITÀ:**

- **Esplorazione dell'orto:** Osservazione diretta, manipolazione della terra, scoperta degli attrezzi da giardino.
- **Semina e trapianto:** Scelta dei semi, preparazione del terreno, semina in vasetti o nell'orto, trapianto delle piantine.
- **Cura delle piante:** Innaffiare, concimare, eliminare le erbacce, proteggere le piante.
- **Raccolta dei prodotti:** Raccogliere frutta, verdura, erbe aromatiche.
- **Laboratori creativi:** Creare cartellini per identificare le piante, realizzare disegni e decorazioni a tema orto.
- **Degustazione dei prodotti:** assaggiare piatti con i prodotti dell'orto, scoprire i sapori e le consistenze.

#### **FINALITÀ:**

- avvicinare fin da piccoli i bambini alla natura, ai suoi ritmi, ai suoi tempi, alle sue manifestazioni e consegnare loro un ambiente tutto da scoprire, esplorare, amare e rispettare;
- promuovere tutte quelle esperienze che permettano ai bambini di acquisire una serie di competenze, tra le quali osservare, manipolare, cogliere somiglianze

Il progetto orto nella scuola dell'infanzia è un'esperienza coinvolgente e stimolante che permette ai bambini di crescere in modo armonico, acquisendo competenze e valori importanti per il loro futuro.

I traguardi di competenza per un progetto di laboratorio orto in una scuola dell'infanzia si basano principalmente sullo sviluppo di abilità motorie, sensoriali, cognitive e sociali, L'obiettivo è che i bambini imparino a conoscere e rispettare il mondo naturale attraverso l'esperienza diretta.

#### **Traguardi di Competenza per i Campi di Esperienza**

##### **1. Il corpo e il movimento**

- Abilità motorie: I bambini sviluppano la motricità fine e grossa attraverso azioni come scavare, zappare, travasare la terra, piantare i semi e innaffiare.
- Coordinazione oculo-manuale: Imparano a coordinare i movimenti delle mani con la vista per svolgere compiti precisi, come disporre i semi o le piantine.

##### **2. Immagini, suoni, colori**

- Esplorazione sensoriale: I bambini usano tutti i sensi per esplorare l'orto, distinguendo odori (terra, erbe aromatiche), colori (fiori, frutti), forme e consistenze (terra, foglie, semi).
- Espessione creativa: Utilizzano materiali dell'orto (foglie, fiori, sassi) per creare piccole opere d'arte, sviluppando la propria creatività e il senso estetico.

### **3. I discorsi e le parole**

- Arricchimento del lessico: Acquisiscono e usano nuove parole legate all'orto e alla natura (es. "semina", "trapianto", "radice", "gambo").

### **4. La conoscenza del mondo**

- Educazione ambientale: Sviluppano un senso di responsabilità e cura verso l'ambiente, imparando l'importanza di prendersi cura di un essere vivente e comprendendo il valore del cibo che mangiamo.

### **5. Il sé e l'altro**

- Cooperazione: Collaborano con i compagni per raggiungere un obiettivo comune, come innaffiare le piante.
- Rispetto: Imparano a rispettare i tempi della natura e a prendersi cura dell'orto, sviluppando un senso di appartenenza e responsabilità nei confronti del progetto di gruppo.

## **VALUTAZIONE FINALE**

### **•Competenze e apprendimenti:**

Sviluppare conoscenze su piante, natura e cicli di crescita, nonché abilità pratiche legate alla cura dell'orto.

### **● Sviluppo personale:**

Osservare la crescita di responsabilità, cura, pazienza e la soddisfazione per il lavoro svolto.

### **● Educazione ambientale:**

Verificare l'acquisizione di un atteggiamento di rispetto verso la Terra e il suo ambiente.

### **● Educazione alimentare:**

Verificare se si promuove la conoscenza e il consumo di prodotti locali e di stagione, riscoprendo tradizioni culinarie.

## **PERIODO DI ATTUAZIONE:**

Il laboratorio si svolgerà nell'orto della scuola.

Verrà dedicato uno spazio all'interno della scuola dove verranno riposti stivaletti,palette e l'occorrente per tale laboratorio.

Si svolgerà a partire da marzo /aprile per la preparazione del terreno, in tale occasione saranno presenti nonni e genitori volontari che aiuteranno le insegnanti e i bambini alla realizzazione di tale progetto.

Tale progetto sarà rivolto a tutte le fasce d'età .

## ALLEGATO 7



Titolo: laboratorio pittura e creatività

### **PREMESSA:**

Un progetto di laboratorio creativo e pittura per la scuola dell'infanzia mira a sviluppare la creatività, l'autostima e la manualità dei bambini attraverso la sperimentazione di tecniche artistiche e manipolative. Si usano materiali diversi come tempere, spugne e carte, si esplorano le opere dei grandi artisti come fonte di ispirazione e si promuove l'espressione libera, la collaborazione e il rispetto per l'ambiente. Le attività vengono proposte sotto forma di gioco, con un approccio visivo e tattile, per stimolare il benessere e la scoperta personale dei bambini.

### **OBIETTIVI:**

- **Sviluppo della creatività:** Stimolare i bambini a trovare soluzioni creative e a liberare la fantasia.

- **Sviluppo della manualità:**

Potenziare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine attraverso il fare e il manipolare materiali.

- **Espressione e benessere:**

Creare uno spazio per l'espressione delle emozioni e il benessere attraverso un linguaggio non verbale.

- **Collaborazione e inclusione:**

Favorire lo spirito di gruppo, l'amicizia e l'integrazione attraverso attività comuni.

- **Conoscenza e autonomia:**

Conoscere e sperimentare diversi materiali e tecniche artistiche, promuovendo l'autonomia personale e l'autostima.

A

### **ATTIVITÀ:**

- **Sperimentazione di materiali:**

Manipolare plastilina, das, carte, tessuti e utilizzare colori a tempera con mani, spugne, pennelli e stampi.

- **Esplorazione del colore:**

Sperimentare l'uso dei colori primari e secondari, ispirandosi a tecniche artistiche e opere famose

- **Tecniche di stampa e impronte:**

Creare texture uniche e pattern originali utilizzando oggetti quotidiani come spazzolini e spugne.

- **Creazione collaborativa:**

Realizzare un elaborato collettivo che non appartenga a un singolo bambino, ma sia frutto di un'opera condivisa. (pittura in verticale dove si dipinge su una lunga striscia di carta apesa al muro o messa a terra)

- **Gioco e narrazione:**

Integrare le attività artistiche con letture animate e racconti per stimolare ulteriormente la fantasia.

#### METODOLOGIA:

- **Coinvolgimento attivo:**

Far sentire il bambino protagonista della sua scoperta e del suo processo creativo.

- **Approccio ludico:**

Proporre attività sotto forma di gioco, con spiegazioni più visive che verbali.

- **Sperimentazione tattile:**

Far toccare e sperimentare i vari materiali per coinvolgere tutti i sensi.

- **Inclusione:**

Creare un ambiente che favorisca l'inclusione e l'integrazione all'interno del gruppo.

- **Rispetto e riordino:**

Insegnare le regole di pulizia e di riordino dello spazio, promuovendo il rispetto per i materiali e l'ambiente.

Il **laboratorio di pittura** si svolge durante l'intero anno scolastico con **cadenza settimanale** (normalmente si tratta di almeno un'ora a settimana) e si tiene all'interno di un'**aula dedicata**, dove i bambini trovano tutti i materiali per dipingere, forniti direttamente dalla nostra scuola dell'infanzia paritaria

#### TRAGUARDI DI COMPETENZA:

I traguardi di competenza in un laboratorio di pittura e creatività nella scuola dell'infanzia includono la capacità dei bambini di esprimere e comunicare emozioni attraverso la pittura, sperimentare varie tecniche e materiali, sviluppare la coordinazione oculo-maniale e il senso estetico, e riconoscere gli elementi base del linguaggio visivo come colori e forme, in un'ottica di crescita personale e collettiva.

#### VALUTAZIONE:

- **Partecipazione e impegno:** si osserverà il coinvolgimento e l'impegno .
- **Processo Creativo:** si valuterà il modo in cui hanno usato i materiali. Se hanno seguito un'idea predefinita o hanno sperimentato liberamente, mescolando colori o usando strumenti in modi inaspettati
- **Sviluppo delle Abilità:** si controllerà come sono migliorate le loro abilità motorie fini, come la presa del pennello, il controllo del tratto e la coordinazione oculo-maniale. Si valuterà anche la loro capacità di riconoscere e usare i colori..
- **Autonomia e Problem Solving:** verrà valutata la loro capacità di lavorare in modo indipendente, di prendere decisioni (ad esempio, quale colore usare) e di risolvere piccoli problemi (come un pennello che non funziona).

## ALLEGATO 8



### **Titolo: “LE STORIE DEL CUORE: RACCONTI E PARABOLE PER CRESCERE INSIEME”**

#### **Introduzione**

Questo progetto è rivolto a tutti i bambini delle varie fasce di età che frequentano la scuola e mira allo sviluppo armonioso del bambino, introducendo ai valori del cristianesimo attraverso il racconto di episodi biblici, la celebrazione delle feste religiose e attività ludiche, espressive e creative. Utilizzando parabole e racconti biblici, si vogliono promuovere valori come l'accoglienza, la condivisione, il perdono e l'amore per il prossimo.

#### **Obiettivi Didattici**

L'obiettivo nella scuola dell'infanzia della Religione è capire se il progetto possa stimolare la curiosità e il benessere dei bambini, aiutandoli a crescere in un clima di rispetto e apertura verso la dimensione religiosa e spirituale di loro stessi, favorendoli a:

- **Conoscere** alcune figure e storie chiave della tradizione biblica (ad es. la Creazione, Noè, Gesù).
- **Comprendere** il significato di valori come l'amore, l'amicizia, la generosità, il perdono e il rispetto per sé, per il creato e per il prossimo
- **Sviluppare** la capacità di ascolto, l'empatia e la cooperazione.
- **Esprimere** le proprie emozioni e pensieri attraverso il linguaggio artistico.
- **Accogliere es includere** gli altri e il prossimo, anche di diversa cultura o religione.

## Storie e Temi Proposti

Verranno scelti racconti e parabole particolarmente adatti ai bambini per la loro semplicità e il loro messaggio immediato, per ripercorrere feste liturgiche, quali Natale e Pasqua e vivere concretamente i momenti della Cristianità. Alcuni esempi possono essere:

1. **La Creazione (Genesi 1-2):**
  - **Tema:** La bellezza del mondo e il rispetto per la natura.
  - **Attività:** Creare un grande collage della Creazione con materiali naturali (foglie, sassi, fiori), cantare canzoni sulla natura, dipingere gli animali.
2. **La Parola del Buon Samaritano (Luca 10:25-37):**
  - **Tema:** Aiutare il prossimo e non giudicare dalle apparenze.
  - **Attività:** Drammatizzare la storia con burattini o personaggi creati dai bambini. Discutere di chi è "il prossimo" e di come possiamo essere gentili e aiutare gli amici a scuola.
3. **La Parola del Figliol Prodigio (Luca 15:11-32):**
  - **Tema:** Il perdono e il valore della famiglia.
  - **Attività:** Creare una rappresentazione grafica dove ogni bambino può disegnare un'esperienza di scuse o di riconciliazione. Leggere la storia con l'aiuto di immagini illustrate.

## Svolgimento delle Attività

Ogni argomento può essere esplorato attraverso l'utilizzo di immagini, filmati, dedicando un momento alla lettura e alle attività creative.

- **L'Ascolto:** Ogni sessione inizia con la lettura della storia in modo coinvolgente,
- **La Riflessione:** Subito dopo, si apre una breve conversazione guidata con domande aperte, come: "Cosa ti è piaciuto di più?", "Cosa faresti tu al posto del protagonista?".
- **L'Espressione Creativa:** Segue l'attività pratica (disegno, collage, drammatizzazione) per permettere ai bambini di rielaborare i concetti appresi in modo personale e divertente, oppure L'utilizzo del libro in dotazione "Gesù c'insegna a scoprire il Vangelo" per tutte le fasce d'età dei bambini.
- **La Condivisione:** Le opere realizzate vengono esposte in classe e, se possibile, i bambini raccontano a turno le loro creazioni.

## **Valutazione del progetto**

Attraverso l'osservazione sistematica, creando un portfolio con i lavori dei bambini, si documenta il percorso di apprendimento dei bambini. Pertanto la valutazione nella scuola di infanzia vuole essere un processo di accompagnamento e documentazione del percorso di apprendimento.