

FONDAZIONE SCUOLA MATERNA
DOTT. GIOVANNI DOLCETTA

SCUOLA DELL'INFANZIA NON STATALE PARITARIA cod. min. VI1A087005
con annesso NIDO INTEGRATO

DOTT. MARIO DOLCETTA

Via Lorenzoni n.4 - 36075 Montecchio Maggiore (VI)
Tel.: 0444/696189 - amministrazione@scuoladolcetta.it
C.F. e P.IVA: 00538100249



PROGETTAZIONE DIDATTICA ANNUALE

“Piccoli esploratori e una macchina del tempo”



A.S. 2026 - 2027

PREMESSA

La progettazione didattica annuale di quest'anno trova fondamento dal naturale interesse e dalla curiosità dei bambini verso il passato, le scoperte, le storie e le civiltà che hanno caratterizzato la storia dell'umanità. Attraverso un percorso ludico-esperienziale, i bambini saranno accompagnati in un affascinante viaggio che partirà dall'epoca dei dinosauri per passare alla Preistoria e poi alle grandi civiltà antiche: Egizi, Greci e Maya.

A fare da guida per il percorso, sarà un personaggio che conosceremo nella prima Unità di Apprendimento: un lupo con la sua macchina del tempo.

Le attività proposte permetteranno ai bambini di esplorare ambienti, usanze, invenzioni, miti, simboli e aspetti della vita quotidiana delle diverse epoche, favorendo lo sviluppo della curiosità, dell'immaginazione e delle competenze cognitive, relazionali ed espressive. Il percorso sarà caratterizzato da racconti, laboratori creativi, giochi simbolici, esperienze manipolative, attività motorie e musicali, finalizzate a rendere l'apprendimento coinvolgente e significativo.

Il viaggio nel tempo rappresenterà un'occasione per promuovere la scoperta delle differenze e delle somiglianze tra culture lontane, sviluppando atteggiamenti di rispetto, apertura e valorizzazione della diversità. Attraverso esperienze adeguate all'età dei bambini, saranno inoltre stimulate le prime capacità di orientamento temporale, favorendo la comprensione dei concetti di passato, presente e cambiamento.

In un clima di ricerca, meraviglia e partecipazione attiva, i bambini diventeranno piccoli esploratori della storia, protagonisti di un percorso che intreccia conoscenza, fantasia ed emozione, contribuendo alla costruzione della propria identità e alla scoperta del mondo che li circonda.

Tutte le proposte didattiche avranno il carattere della gradualità, nel rispetto dei tempi, dei ritmi, delle motivazioni e della curiosità dei bambini. Quindi, le proposte potrebbero subire variazioni in corso d'anno.

La progettazione si articolerà su n. **5 unità di apprendimento** (U.d.A.):

- U.d.A. N°1 – **PROGETTO ACCOGLIENZA E DINOSAURI**;
- U.d.A. N° 2 - **PREISTORIA**;
- U.d.A. N° 3 – **EGIZI**;
- U.d.A N° 4 – **GRECI**;
- U.d.A N° 5 – **MAYA**.

MOTIVAZIONE

Questa progettazione si basa sull'osservazione degli interessi manifestati dai bambini verso mondi lontani e affascinanti, popolati da creature preistoriche, personaggi leggendari, monumenti misteriosi e antiche civiltà. Dinosauri, piramidi, templi, divinità, eroi e racconti del passato rappresentano infatti argomenti capaci di suscitare stupore, curiosità e desiderio di conoscenza.

Partendo da tali interessi, il progetto intende offrire ai bambini occasioni significative di apprendimento attraverso esperienze concrete, ludiche e coinvolgenti, favorendo la scoperta del concetto di tempo e dei cambiamenti che hanno caratterizzato la storia della Terra e dell'umanità. Il percorso consentirà di avvicinare i bambini, in modo adeguato alla loro età, alle prime nozioni di successione temporale, trasformazione ed evoluzione, promuovendo al contempo la capacità di osservare, confrontare e porre domande.

L'esplorazione delle civiltà antiche permetterà inoltre di valorizzare la dimensione interculturale dell'apprendimento, aiutando i bambini a comprendere che popoli diversi hanno sviluppato modi differenti di vivere, comunicare, costruire e rappresentare il mondo. Attraverso il gioco, la narrazione, l'espressione artistica e la sperimentazione diretta, i bambini saranno protagonisti di un percorso ricco di emozioni e scoperte, volto a stimolare la creatività, il pensiero critico, la socializzazione e il senso di appartenenza alla comunità.

Il progetto si inserisce pienamente nelle finalità della scuola dell'infanzia, promuovendo lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, delle competenze e della cittadinanza, attraverso un'esperienza educativa significativa.

U.d.A. N. 1

“Sulle Tracce dei dinosauri” (PROGETTO ACCOGLIENZA)

PROGETTO di cui l’U.D.A fa parte:

“Piccoli esploratori e una macchina del tempo”



L'ambientamento è un momento importante di crescita, che corrisponde per i bambini più piccoli al passaggio dalla dimensione familiare a quella sociale. L’emotività non accompagna solo i piccoli ma il carico emotivo è grande anche nei bambini più grandi, già inseriti nella scuola, perché stanno per iniziare un nuovo anno dopo i mesi estivi.

Accogliere significa, innanzitutto, per noi avere una predisposizione d’animo favorevole verso chi arriva e preparare un luogo gradevole.

Il periodo di accoglienza è fondamentale:

- Per i bambini: per avere un graduale distacco dai genitori, per conoscere i compagni e il personale della scuola, per esplorare gli spazi scolastici e i materiali;
- Per i genitori: per conoscere la vita della scuola, le insegnanti e lo stile educativo in un clima di reciproca fiducia e collaborazione, per socializzare con gli altri genitori;
- Per le insegnanti: per conoscere i bambini, la loro storia, il contesto di provenienza e raccogliere elementi, per osservare e documentare, per calibrare la progettazione con obiettivi adeguati a promuovere lo sviluppo dell’identità, dell’autonomia, della competenza, della cittadinanza, etc.

Per questo motivo, abbiamo pensato di accompagnare l’ingresso e il “reinserimento” a scuola dei bambini utilizzando il racconto *“Piccolo T-Rex va a scuola”* di Angelina Doria, testo che favorisce

l'inclusione, la valorizzazione delle differenze e la costruzione di relazioni positive nel gruppo sezione, al fine promuovere un ambientamento sereno e coinvolgente.

L'obiettivo primario è proprio quello di creare un ambiente accogliente, dove i bambini possano sentirsi sicuri di esprimere ciò che provano e dove accompagnarli attraverso un itinerario adatto alla loro età con esperienze altamente educative sul piano cognitivo, affettivo, linguistico e creativo.

L'Unità di Apprendimento (U.d.A.) inaugura poi il percorso annuale dedicato alla *scoperta della Storia* attraverso un approccio narrativo, ludico ed esperienziale. Il racconto *"Il lupo che viaggiava nel tempo"* accompagnerà quindi i bambini in un viaggio immaginario verso il tema dei dinosauri e delle prime forme di vita sulla Terra. Questo personaggio accompagnerà i bambini a spasso nella storia e sarà il filo conduttore tra le varie civiltà.

Attraverso attività laboratoriali, manipolative, artistiche, scientifiche e motorie, i bambini esploreranno il concetto di tempo lontano, sviluppando curiosità verso il passato e costruendo le prime rappresentazioni della storia. Saranno promossi il benessere emotivo, l'ambientamento graduale nella comunità scolastica e l'acquisizione di competenze trasversali nei diversi campi di esperienza.

ANALISI SITUAZIONE

Il periodo di ambientamento riveste una fase delicata ed emotivamente intensa sia per il bambino che per la sua famiglia. Accompagneremo bambini e famiglie quindi all'ingresso e al ritorno alla scuola. Nello specifico, le finalità sono:

- ❖ Accogliere i bambini in un ambiente positivo e sereno per consentire loro un miglior ambientamento;
- ❖ Incoraggiare un graduale distacco dalle figure parentali;
- ❖ Favorire la progressiva sperimentazione dello spazio-scuola e dei ritmi scolastici;
- ❖ Scoprire il valore della condivisione;
- ❖ Accettare per gradi semplici regole per vivere insieme.

Nello specifico, le sezioni sono composte da bambini di 3, 4 e 5 anni con differenti livelli di sviluppo, esperienze pregresse e bisogni educativi. L'inizio dell'anno scolastico richiede particolare attenzione all'accoglienza, alla costruzione del senso di appartenenza e alla creazione di un clima relazionale sereno. La storia del piccolo Anice, pensata come primissima lettura, offre in questo senso uno spunto significativo per affrontare temi quali: conoscenza reciproca; inclusione; amicizia; valorizzazione delle differenze; rispetto delle regole.

Il viaggio nel tempo prenderà il via con il personaggio del lupo de “Il lupo che viaggiava nel tempo”, introducendo così il tema annuale della Storia in modo coinvolgente e vicino agli interessi dei bambini. I dinosauri rappresentano infatti un argomento capace di suscitare meraviglia, curiosità, desiderio di ricerca ed esplorazione. Favoriremo l'inserimento scolastico, lo sviluppo dell'identità personale, la socializzazione; introdurremo il concetto di passato e stimoleremo atteggiamenti di ricerca e scoperta.

PRINCIPALI COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018	
• Competenza alfabetica funzionale; • Competenza in scienze; • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; • Competenza in materia di cittadinanza; • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	
COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA	
• Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui; • Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto; • Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti; • Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento; • È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro; • Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione; • Osserva e interpreta fenomeni naturali; • Manifesta curiosità e interesse verso il passato; • Esplora l'ambiente e ne coglie relazioni e trasformazioni.	
PRINCIPALI CAMPI DI ESPERIENZA	
• IL SÉ E L'ALTRO • IL CORPO E IL MOVIMENTO • IMMAGINI, SUONI, COLORI • I DISCORSI E LE PAROLE • LA CONOSCENZA DEL MONDO	
TRAGUARDI DI COMPETENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.

DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA	
Il sé e l'altro Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo da solo e con gli altri Si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi in rapporto con gli altri e con le regole condivise Il corpo e il movimento Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo Immagini, suoni, colori Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative I discorsi e le parole Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente Si esprime e comunica con gli altri Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi La conoscenza del mondo Coglie differenze evidenti	Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri Il corpo e il movimento Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa Immagini, suoni, colori Esprime con creatività il proprio vissuto religioso I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso La conoscenza del mondo Assume atteggiamenti di stupore verso la natura e la vita

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA	
Il sé e l'altro Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo da solo e con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Vivere in modo via via più sereno il distacco dalle figure parentali ✓ Riconoscere la propria appartenenza al gruppo ✓ Sviluppare fiducia verso adulti e compagni ✓ Condividere esperienze comuni ✓ Conoscere le proprie emozioni	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Simbolo della sezione di appartenenza
Il sé e l'altro Si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi in rapporto con gli altri e con le regole condivise	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Orientarsi nello spazio ✓ Sviluppare gradualmente l'autonomia ✓ Comprendere ed interiorizzare gradualmente le regole della Scuola	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Regole fondamentali della convivenza
I.R.C. Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>

Sviluppare positive relazioni con gli altri	Relazioni
Il corpo e il movimento	
Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Esprimersi attraverso il corpo	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Giochi espressivi
I.R.C. Il corpo e il movimento	
Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Esprimersi attraverso il corpo	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Espressione corporea
Immagini, suoni, colori	
Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Utilizzare le varie possibilità che il corpo consente	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Principali forme di espressione artistica
Immagini, suoni, colori	
Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Sperimentare tecniche e materiali differenti	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Tecniche artistiche
I.R.C. Immagini, suoni, colori	
Esprime con creatività il proprio vissuto religioso	
ABILITÀ	CONOSCENZE

<u>3 – 4 – 5 anni</u>	<u>3 – 4 – 5 anni</u>
Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi	Gesti e simboli religiosi
I discorsi e le parole Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Arricchire il proprio lessico	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole Si esprime e comunica con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Raccontare agli altri le proprie esperienze ✓ Comunicare bisogni ✓ Ampliare il lessico	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Ascoltare racconti, storie e filastrocche	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Lessico fondamentale per la comprensione di semplici racconti
I.R.C. I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>

Esprimersi con gentilezza	Valori morali
La conoscenza del mondo Coglie differenze evidenti	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Cercare reperti; ✓ Formulare semplici ipotesi	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Fossili ✓ Preistoria
I.R.C. La conoscenza del mondo Assume atteggiamenti di stupore verso la natura e la vita	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Scoprire il mondo come dono prezioso da conoscere e rispettare ✓ Maturare la cura verso il creato ✓ Meravigliarsi	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Creato come dono di Dio
In una sezione sono presenti bambini certificati. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- ✓ Porre le basi per una relazione di fiducia bambino-insegnante-famiglia;
- ✓ Sostenere i bambini nel loro percorso di ambientamento e reinserimento nell'ambiente scolastico;
- ✓ Creare un clima disteso, sereno, stimolante e inclusivo;
- ✓ Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio operato in base alle esigenze del singolo;
- ✓ Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- ✓ Sostenere l'autonomia;
- ✓ Valorizzare linguaggi espressivi differenti;

- ✓ Stimolare la curiosità e lo spirito di osservazione.

<u>PROTAGONISTI E PERSONE COINVOLTE</u>	<u>METODOLOGIA (METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u>
▪ Bambini; ▪ Insegnanti.	▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Didattica laboratoriale; ▪ Didattica del fare; ▪ Circle time; ▪ Outdoor education. Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, con lo scopo di far star bene i bambini. I bambini saranno poi coinvolti in modo diretto, attivo, partecipante e ludico.

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

➤ **Tempi**

Settembre-Ottobre 2026, con cadenza settimanale;

➤ **Spazi**

Tutti gli ambienti scolastici;

➤ **Materiali**

Lecture, cancelleria, tecnologie multimediali, materiali di facile consumo, materiali di recupero, materiali naturali, etc.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

SITUAZIONE STIMOLO	• Arrivo a scuola di un piccolo T-Rex;
--------------------	--

	• Lettura animata della storia <i>“Piccolo T-Rex va a scuola”</i> di Angelina Doria;  • Comparsa di misteriose impronte di dinosauro; • Racconto di <i>“Il lupo che viaggiava nel tempo”</i> di O. Lallemand 
FASE DI ESPLORAZIONE	• Conversazioni guidate; • Ricerca di informazioni sui dinosauri; • Osservazione di immagini e reperti; • Giochi sensoriali con fossili e impronte: scavo di fossili nella sabbia; • Visione del cartone <i>“Il viaggio di Arlo”</i>

	
FASE DI CONSOLIDAMENTO	● Creazione del proprio T-Rex; ● Rappresentazione grafica di un'impronta di dinosauro con tecniche creativo-espressive diverse;
	ALTRE PROPOSTE: ● Giochi di conoscenza (con la palla, con la musica, etc.); ● Pensierino per i nonni.
FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO	Il Museo dei Dinosauri Compito di realtà: i bambini creano una macchina del tempo o un grande dinosauro da utilizzare per la festa di fine anno.
FASE DI RICOSTRUZIONE	● Il bambino prova a rielaborare verbalmente le esperienze con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante; ● I bambini, affiancati dall'insegnante, ripercorrono il percorso svolto e le varie attività con l'aiuto di video e foto delle esperienze.

DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi								
	Settembre				Ottobre			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
Fase di esplorazione	Situazione stimolo							
Fase di consolidamento		Organizzazione e ampliamento delle informazioni						

Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo					Per concretizzare produzioni, elaborati, documenti	Compito autentico	
Fase di ricostruzione							Dopo il completamento del compito di realtà

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	Il Museo dei Dinosauri Compito di realtà: i bambini creano una macchina del tempo o un grande dinosauro da utilizzare per la festa di fine anno
INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE ● Ipotizza procedure per la realizzazione di un compito; ● Prende iniziative di lavoro	<i>Livello D – iniziale (in via di prima acquisizione)</i> ● Partecipa alle proposte ● Esegue compiti impartiti dall'adulto, imitando i pari ● Si esprime attraverso parole e frasi semplici, nomina oggetti noti ● Si racconta se supportato da domande precise da parte dell'insegnante ● Interagisce con i compagni <i>Livello C – base</i> ● Partecipa attivamente apportando il proprio contributo ● Esegue compiti, portandoli a termine ● Si racconta attraverso domande stimolo dell'insegnante ● Esprime pensieri in modo comprensibile; interagisce con i pari ● Mostra interesse

	<i>Livello B – intermedio</i> ● Individua differenze ● Assume compiti ● Esegue consegne, anche di una certa complessità, con precisione e cura ● Esprime pensieri in modo pertinente e corretto ● Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni ● Collabora <i>Livello A – avanzato</i> ● Individua e motiva differenze ● Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato ● Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia ● Si esprime utilizzando frasi strutturate ● Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato, rispondendo alle domande stimolo dell'insegnante ● Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri ● Interagisce con i pari con una "ampiezza" di scambi e di informazioni ● Rielabora esperienze ● Comprende relazioni temporali
--	--

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possono riconoscersi ed elaborati creati dai bambini;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti, utilizzo del sistema Chess e di semplici griglie di osservazione individuali.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

Verrà analizzato il livello di partecipazione, efficacia delle proposte, inclusività, coinvolgimento ed interesse mostrato dai bambini rispondendo alle seguenti domande:

- Il contesto di apprendimento predisposto e le modalità attivate sono state funzionali all'apprendimento?
- Tutti i bambini, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?
- Sono stati raggiunti gli obiettivi?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto e di processo).

Gli esiti educativi verranno condivisi in Collegio docenti.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica accompagna il processo di apprendimento in diverse fasi:

- Iniziale, per valutare le condizioni e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini e dei loro elaborati, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa. Avverrà in modo autentico, continuo e formativo, valorizzando i progressi di ciascun bambino rispetto ai livelli di partenza.

U.d.A. N. 2

“Sulle tracce dell’uomo Preistorico”

PROGETTO di cui l’U.D.A fa parte:

“Piccoli esploratori e una macchina del tempo”



MOTIVAZIONE

La Preistoria rappresenta una fase molto lontana nel tempo, caratterizzata da importanti trasformazioni nel modo di vivere dell’uomo e nel rapporto con l’ambiente. Dopo aver conosciuto i dinosauri e aver iniziato a comprendere il concetto di “tempo lontano”, i bambini saranno accompagnati da Lupo e dalla sua macchina del tempo alla scoperta dei primi uomini e delle loro modalità di vita.

L’Unità di Apprendimento “*Sulle tracce dell’uomo Preistorico*” nasce dal desiderio di avvicinare i bambini alla conoscenza della Preistoria attraverso un percorso ludico, narrativo ed esperienziale, fatto di scoperte, esplorazioni e attività concrete.

Le grotte, le impronte, i fossili, il fuoco, gli strumenti, la caccia, la raccolta, le pitture rupestri e i primi villaggi rappresentano elementi capaci di suscitare nei bambini curiosità, stupore e desiderio di conoscere come vivevano gli uomini in un passato molto lontano.

Attraverso l’osservazione di immagini e reperti, racconti, giochi simbolici, attività manipolative, artistiche e motorie, i bambini potranno confrontare alcuni aspetti della vita della preistoria con quella attuale cogliendo semplici differenze e trasformazioni.

In particolare:

- La scoperta delle grotte permetterà di esplorare gli ambienti abitati dagli uomini preistorici;
- La scoperta del fuoco consentirà di riflettere sulla sua importanza nella vita quotidiana;
- Gli strumenti e gli oggetti permetteranno di comprendere come l'uomo utilizzasse ciò che trovava in natura;
- Le pitture rupestri offriranno l'occasione di sperimentare modalità di comunicazione attraverso immagini, segni e simboli;
- La costruzione di un villaggio preistorico permetterà di sperimentare la collaborazione e la progettazione condivisa;
- Il confronto tra passato e presente favorirà lo sviluppo delle prime capacità di orientamento temporale.

Il percorso sarà quindi un'occasione per stimolare la curiosità, il pensiero esplorativo, la capacità di osservazione e di formulare semplici ipotesi, favorendo al contempo la creatività, la socializzazione e la partecipazione attiva.

ANALISI SITUAZIONE

I bambini mostrano generalmente un forte interesse verso ciò che appartiene al passato e verso tutto ciò che può essere scoperto attraverso l'esplorazione e il gioco. Il passaggio dai dinosauri alla Preistoria consentirà di mantenere vivo il filo conduttore del viaggio nel tempo, accompagnando gradualmente i bambini dalla conoscenza degli animali preistorici alla scoperta dell'uomo e dei suoi modi di vivere.

La Preistoria offre numerosi elementi facilmente trasformabili in esperienze concrete: le grotte, le impronte, le pietre, il fuoco, gli strumenti, gli animali, le pitture rupestri e i primi villaggi.

I bambini saranno guidati nell'osservazione di immagini, reperti e materiali, nella formulazione di semplici ipotesi e nella rielaborazione delle informazioni attraverso il dialogo e il gioco.

Particolare attenzione sarà dedicata alla scoperta della vita quotidiana dell'uomo preistorico: dove viveva, cosa mangiava, come si procurava il cibo, quali strumenti utilizzava, come comunicava e come si organizzava insieme agli altri.

Le attività saranno proposte in forma ludica e laboratoriale, rispettando i diversi livelli di sviluppo e valorizzando le competenze di ciascun bambino.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018
• Competenza alfabetica-funzionale;

• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale; • Competenza in scienze; • Competenza in materia di cittadinanza.	
COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA	
• Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui; • Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto; • Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti; • Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento; • È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro; • Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione; • Osserva e interpreta fenomeni naturali; • Manifesta curiosità e interesse verso il passato; • Esplora l'ambiente e ne accoglie relazioni e trasformazioni.	
CAMPI DI ESPERIENZA	
• IL SÉ E L'ALTRO • IL CORPO E IL MOVIMENTO • IMMAGINI, SUONI, COLORI • I DISCORSI E LE PAROLE • LA CONOSCENZA DEL MONDO	
TRAGUARDI DI COMPETENZA DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.
Il sé e l'altro - Collabora con i compagni nelle attività di gruppo. - Sviluppa atteggiamenti di rispetto verso l'altro, verso culture e tradizioni diverse.	Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, collaborando e condividendo esperienze diverse.

Il corpo e il movimento - Utilizza il corpo per rappresentare movimenti, azioni e situazioni e per partecipare a giochi ed attività motorie ispirati alla vita dell'uomo preistorico. Immagini, suoni, colori - Realizza elaborati grafico-pittorici e manufatti. - Si esprime attraverso tecniche artistiche diverse. I discorsi e le parole - Ascolta e comprende racconti relativi alla preistoria. - Arricchisce il lessico attraverso l'acquisizione di nuove parole. La conoscenza del mondo - Scopre alcuni aspetti della vita dell'uomo preistorico. - Osserva e confronta elementi del passato e del presente, cogliendone le differenze.	Il corpo e il movimento Manifesta, attraverso il corpo, la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni. Immagini, suoni, colori Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani. I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso. La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, sviluppando sentimenti di rispetto e cura verso la realtà che lo circonda.
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA	
Il sé e l'altro Collabora con i compagni nelle attività di gruppo.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>

✓ Condividere materiali e spazi; ✓ Partecipare a giochi cooperativi; ✓ Collaborare per la realizzazione di uno scopo comune; ✓ Rispettare semplici regole condivise.	✓ Regole della convivenza; ✓ Collaborazione; ✓ Condivisione.
Il sé e l'altro Sviluppa atteggiamenti di rispetto verso l'altro, verso culture e tradizioni diverse.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Ascolta punti di vista diversi; ✓ Partecipare ad attività di gruppo.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Rispetto e apertura verso culture differenti.
I.R.C. Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, collaborando e condividendo esperienze diverse.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Sviluppare positive relazioni con gli altri.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Gruppi sociali.
Il corpo e il movimento Utilizza il corpo per rappresentare movimenti, azioni e situazioni e per partecipare a giochi ed attività motorie ispirati alla vita dell'uomo preistorico.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Eseguire semplici percorsi motori; ✓ Imitare movimenti e comportamenti dell'uomo preistorico;	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Giochi motori; ✓ Percorsi; ✓ Movimenti del corpo.

✓ Camminare, correre, saltare, strisciare.	
✓ Seguire semplici consegne.	
I.R.C. Il corpo e il movimento Manifesta, attraverso il corpo, la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Esprimersi attraverso il corpo	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Giochi motori.
Immagini, suoni, colori Realizza elaborati grafico-pittorici e manufatti.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Disegnare, colorare e manipolare. ✓ Utilizzare strumenti e materiali diversi. ✓ Realizzare semplici manufatti; ✓ Sperimentare tecniche pittoriche ispirate alle pitture rupestri.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Tecniche grafico-pittoriche; ✓ Materiali naturali e di recupero; ✓ Pitture rupestri.
Immagini, suoni, colori Si esprime attraverso tecniche artistiche diverse.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Sperimentare tecniche e materiali differenti; ✓ Stimolare la creatività e l'espressione artistica dei bambini; ✓ Lavorare con i materiali a disposizione per sviluppare la manualità.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Comunicazione mediante linguaggio non-verbale.
I.R.C. Immagini, suoni, colori Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani.	

ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Gesti e simboli religiosi.
I discorsi e le parole Ascolta e comprende racconti relativi alla preistoria.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Prestare attenzione durante l'ascolto; ✓ Comprendere il significato generale di una storia; ✓ Rispondere a semplici domande;	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Informazioni ottenute attraverso l'ascolto; ✓ Racconti e storie sulla Preistoria.
I discorsi e le parole Arricchisce il lessico attraverso l'acquisizione di nuove parole.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Utilizzare parole nuove legate alle Preistoria; ✓ Raccontare esperienze vissute e informazioni rielaborate.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Lessico relativo all'uomo preistorico.
I.R.C. I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Esprimersi con gentilezza	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Valori morali
La conoscenza del mondo Scopre alcuni aspetti della vita dell'uomo preistorico.	

ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Osservare immagini e reperti; ✓ Cercare reperti; ✓ Riconoscere alcuni aspetti dell'uomo preistorico.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Conoscenze relative al passato e alla preistoria.
La conoscenza del mondo Osserva e confronta elementi del passato e del presente, cogliendone le differenze.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Confrontare situazioni, oggetti e abitudini differenti tra presente e passato; ✓ Individuare particolari significativi; ✓ Formulare ipotesi.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Interpretazione della realtà.
I.R.C. La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, sviluppando sentimenti di rispetto e cura verso la realtà che lo circonda.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 ANNI</u> ✓ Osservare il creato; ✓ Meravigliarsi di fronte alla varietà del mondo naturale; ✓ Sviluppare sentimenti di rispetto e di cura verso l'ambiente.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Il creato come dono di Dio; ✓ Elementi naturali.
In una sezione è presente un bambino certificato. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- ✓ Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio operato in base alle esigenze del singolo;
- ✓ Creare un clima disteso, sereno e stimolante;
- ✓ Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- ✓ Favorire la partecipazione e l'apprendimento di ogni bambino;
- ✓ Sostenere i bambini nell'ascolto, nella sperimentazione e nella comprensione;
- ✓ Stimolare la curiosità e lo spirito di osservazione;
- ✓ Favorire la capacità di formulare semplici ipotesi;
- ✓ Promuovere la collaborazione e la condivisione;
- ✓ Avvicinare i bambini alla conoscenza del passato attraverso esperienze concrete;
- ✓ Stimolare il confronto tra presente e passato;
- ✓ Valorizzare linguaggi espressivi differenti;
- ✓ Monitorare e documentare il percorso per evidenziare i punti significativi.

<u>PROTAGONISTI E</u> <u>PERSONE COINVOLTE</u>	<u>METODOLOGIA</u> <u>(METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u>
▪ Bambini che frequentano la scuola dell'Infanzia; ▪ Insegnanti.	▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Didattica laboratoriale; ▪ Didattica del fare; ▪ Circle time; ▪ Esplorazione e osservazione; ▪ Cooperative learning. Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, con lo scopo di coinvolgere i bambini in modo diretto, attivo, partecipante e ludico, valorizzando i diversi tempi, ritmi e stili di apprendimento.

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

➤ **Tempi**

Novembre – Dicembre 2026, con cadenza settimanale;

➤ **Spazi**

Ambienti scolastici interni ed esterni;

➤ **Materiali**

- Cartoncini e carta di diverso tipo;
- Forbici e colla;
- Pennarelli, matite, pastelli;
- Tempere, acquerelli e pennelli;
- Argilla o pasta modellabile;
- Sabbia;
- Sassi e materiali naturali;
- Materiali di recupero;
- Immagini e fotografie;
- Video multimediali;
- Proiettore;
- Libri e racconti.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

SITUAZIONE STIMOLO	Il Lupo, attraverso la macchina del tempo, invita i bambini a compiere un nuovo viaggio nel passato. Al loro arrivo, i bambini troveranno in sezione alcune misteriose tracce, pietre, immagini. I bambini vengono quindi introdotti alla scoperta della Preistoria.
FASE DI ESPLORAZIONE	I bambini osservano, manipolano ed esplorano il materiale proposto.

	✓ Osservazione di immagini e semplici “reperti” relativi alla Preistoria; ✓ Conversazioni guidate sugli oggetti ritrovati e sulle conoscenze pregresse; ✓ Osservazione delle grotte e degli ambienti abitati dall’uomo preistorico; ✓ Scoperta del fuoco e conversazione sulla sua importanza; ✓ Osservazione di semplici strumenti utilizzati dall’uomo preistorico; ✓ Confronto tra oggetti del passato e oggetti utilizzati oggi; ✓ Scoperta delle pitture rupestri.
FASE DI CONSOLIDAMENTO	✓ Lettura di racconti ambientati nella Preistoria; ✓ Realizzazione di una grotta preistorica utilizzando materiali di recupero e materiale naturale; ✓ Realizzazione di pitture rupestri su carta, cartone o supporti di colore naturale; ✓ Sperimentazione di colori e strumenti ispirati alla pittura preistorica; ✓ Realizzazione di semplici manufatti utilizzando argilla o pasta modellabile; ✓ Costruzione di semplici “strumenti preistorici” attraverso materiali naturali e di recupero; ✓ Realizzazione di un grande fuoco simbolico con tecniche grafico-pittoriche e manipolative;

	✓ Giochi motori “come un uomo preistorico”: camminare, correre, saltare, strisciare, superare ostacoli; ✓ Giochi simbolici legati alla vita nel villaggio (pesca, caccia, coltura, ...) e di imitazione degli animali preistorici; ✓ Attività outdoor di osservazione, raccolta di materiali naturali e classificazione; ✓ Costruzione collettiva di un cartellone sulla Preistoria.
FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO	I bambini progettano e realizzano un villaggio preistorico utilizzando materiali di recupero, materiali naturali e produzioni realizzate durante il percorso. COMPITO AUTENTICO: I bambini, guidati dall’insegnante, individuano gli spazi necessari, scelgono i materiali e collaborano alla realizzazione del villaggio, decidendo insieme dove collocare i diversi elementi.
FASE DI RICOSTRUZIONE	• Il bambino prova a rielaborare verbalmente le esperienze con l’aiuto dei compagni e dell’insegnante; • I bambini, affiancati dall’insegnante, ripercorrono il percorso svolto e le attività con l’aiuto di video e foto delle esperienze; • I bambini raccontano ciò che hanno scoperto utilizzando le nuove parole apprese, condividendo emozioni, pensieri e preferenze; • I bambini riconoscono gli elementi caratteristici della vita preistorica e li confrontano con quella attuale.

DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi								
	Novembre				Dicembre			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
Fase di esplorazione	Situazione stimolo							
Fase di consolidamento		Organizzazione e ampliamento delle informazioni						
Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo					Per concretizzare produzioni, elaborati, documenti		Compito autentico	
Fase di ricostruzione								Dopo il completamento del compito di realtà

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	I bambini collaborano alla progettazione e alla realizzazione di un villaggio preistorico, utilizzando materiali di recupero, materiali naturali e produzioni realizzate durante le attività. COMPITO AUTENTICO Scegliere gli spazi adeguati, individuare i materiali necessari, organizzare il lavoro e collaborare alla costruzione del villaggio, decidendo insieme dove collocare grotte, capanne, fuoco, animali, strumenti e pitture rupestri.
INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE - Ipotizza procedure per la realizzazione di un compito; - Prende iniziative di lavoro;	<i>Livello D – iniziale</i> - Partecipa alle proposte; - Esegue compiti impartiti dall'adulto, imitando i pari; - Si esprime attraverso parole e frasi semplici;

• Partecipa alle attività; • Collabora con i compagni; • Osserva e confrontare elementi del passato e del presente; • Formula semplici ipotesi; • Utilizza parole nuove relative alle Preistoria; • Rielabora esperienze vissute; • Realizza elaborati utilizzando materiali e tecniche differenti; • Comprende semplici relazioni temporali.	• Nomina oggetti conosciuti; • Si racconta se supportato da domande precise da parte dell'insegnante; • Interagisce con i compagni • Mostra curiosità se sostenuto dall'adulto. <i>Livello C – base</i> • Partecipa apportando il proprio contributo; • Esegue compiti, portandoli a termine; • Si racconta attraverso domande stimolo dell'insegnante; • Esprime pensieri in modo comprensibile; • Interagisce con i pari; • Mostra interesse verso le esperienze proposte; • Riconosce alcuni elementi caratteristici della Preistoria. <i>Livello B – intermedio</i> • Individua differenze tra passato e presente; • Assume semplici compiti; • Esegue consegne, anche di una certa complessità, con precisione e cura; • Esprime pensieri in modo pertinente e corretto; • Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni;
--	--

	• Collabora alla realizzazione del compito di realtà; • Rielabora semplici informazioni relative alla Preistoria. <i>Livello A – avanzato</i> • Individua e motiva differenze tra passato e presente; • Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato; • Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia; • Si esprime utilizzando frasi strutturate; • Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato; • Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri; • Rielabora in modo coerente le esperienze vissute; • Collabora attivamente alla realizzazione del compito di realtà. • Comprende e utilizza semplici realizzazioni temporali.
--	---

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto nelle quali i bambini possono riconoscersi, produzioni grafico-pittoriche, manufatti e materiali realizzati durante il percorso;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;

- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti, utilizzo del sistema Chess e semplici griglie di osservazione individuali.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

Verrà analizzato il livello di partecipazione, efficacia delle proposte, inclusività, coinvolgimento ed interesse mostrato dai bambini rispondendo alle seguenti domande:

- Il contesto di apprendimento predisposto e le modalità attivate sono state funzionali all'apprendimento?
- Tutti i bambini, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?
- Le esperienze proposte hanno favorito la curiosità e il desiderio di conoscere?
- Sono stati raggiunti gli obiettivi prefissati?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto e di processo).

Gli esiti educativi verranno condivisi in Collegio docenti.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica accompagna il processo di apprendimento in diverse fasi:

- Iniziale, per valutare le condizioni, le conoscenze pregresse e l'interesse dei bambini per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini "in situazione", cioè durante l'esecuzione di giochi, elaborati, conversazioni, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso e il raggiungimento degli obiettivi.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.

Avverrà in modo autentico, continuo e formativo, valorizzando i progressi di ciascun bambino rispetto ai livelli di partenza.

U.d.A. N. 3

“Un viaggio lungo il Nilo”

PROGETTO di cui l’U.D.A fa parte:

“Piccoli esploratori e una macchina del tempo”



MOTIVAZIONE

L’Antico Egitto rappresenta una delle civiltà più affascinanti della storia dell’umanità e continua ancora oggi a suscitare curiosità e meraviglia. Le maestose piramidi, i misteriosi geroglifici, i faraoni e le leggende legate al fiume Nilo costituiscono elementi capaci di catturare l’interesse e l’immaginazione dei bambini.

L’unità didattica “Un viaggio lungo il Nilo” nasce dal desiderio di accompagnare i bambini alla scoperta di una civiltà lontana nel tempo, ricca di simboli, arte, tradizioni e invenzioni. Attraverso racconti, immagini, attività manipolative e creative, i bambini potranno avvicinarsi a un mondo straordinario, sviluppando curiosità, spirito di osservazione e desiderio di conoscenza.

In particolare:

- le piramidi diventeranno occasione per esplorare forme e costruzioni,
- i geroglifici permetteranno di riflettere sui diversi modi di comunicare,
- la scoperta del Nilo e della vita quotidiana degli Egizi offrirà spunti per comprendere il legame tra uomo e ambiente,

- la figure animali (gatto, scarabeo, scorpione, serpente...) permetteranno di riflettere sulla loro importanza e sui significati a loro attribuiti,
- il Faraone, Cleopatra e le mummie saranno spunto di mediazione per un apprendimento orientato alla pura scoperta e divertimento.

L'incontro con questa antica civiltà consentirà quindi ai bambini di vivere esperienze significative che intrecciano fantasia, storia, arte e scoperta, favorendo lo sviluppo delle capacità espressive, cognitive e relazionali.

La conoscenza dell'Antico Egitto diventa così un viaggio ricco di emozioni e meraviglia.

ANALISI DELLA SITUAZIONE

L'Antico Egitto offre ai bambini numerosi elementi di interesse che favoriscono apprendimenti attraverso l'esperienza, il gioco e la curiosità. Le piramidi, i faraoni, i geroglifici rappresentano aspetti facilmente riconoscibili e particolarmente affascinanti per questa fascia d'età.

Per perseguire questo obiettivo verranno proposte attività che permetteranno ai bambini di conoscere dettagli caratteristici della civiltà egizia attraverso modalità concrete e coinvolgenti.

I bambini saranno guidati nell'osservazione di immagini e "reperi", nell'ascolto di racconti e nella scoperta di simboli e tradizioni appartenenti a un popolo vissuto migliaia di anni fa.

Particolare attenzione sarà dedicata ai geroglifici, che offriranno ai bambini opportunità di sperimentare forme alternative di comunicazione attraverso segni, simboli e rappresentazioni grafiche. La costruzione di piramidi con materiali diversi permetterà, invece, di sviluppare capacità manipolative, progettuali e creative. Attraverso la realizzazione di papiri, maschere, bracciali e manufatti ispirati all'arte egizia, i bambini potranno esprimersi liberamente, sperimentando tecniche e linguaggi differenti.

L'esperienza sarà arricchita da momenti narrativi, simbolici, teatrali che consentiranno ai bambini di immergersi nell'atmosfera dell'Antico Egitto, vivendo un percorso di scoperta capace di stimolare l'immaginazione e il piacere dell'esplorazione.

PRINCIPALI COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018	
• Competenza alfabetica funzionale; • Competenza in scienze; • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; • Competenza in materia di cittadinanza; • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.	
COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA	
• Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui; • Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto; • Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti; • Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento; • È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro; • Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.	
PRINCIPALI CAMPI DI ESPERIENZA	
• IL SÉ E L'ALTRO • IL CORPO E IL MOVIMENTO • IMMAGINI, SUONI, COLORI • I DISCORSI E LE PAROLE	
TRAGUARDI DI COMPETENZA DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.
Il sé e l'altro Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro Il corpo e il movimento	Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri

Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo Immagini, suoni, colori Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative I discorsi e le parole Ascolta e comprende semplici narrazioni, racconta e inventa storie Si avvicina la lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione	Il corpo e il movimento Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa Immagini, suoni, colori Esprime con creatività il proprio vissuto religioso I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA	
Il sé e l'altro Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Esprimere emozioni, desideri e stati d'animo attraverso linguaggio verbale e non verbale ✓ Condividere con i compagni esperienze e scoperte relative alla civiltà egizia	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Elementi caratteristici dell'Antico Egitto
Il sé e l'altro Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro	
ABILITÀ	CONOSCENZE

<u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Distinguere eventi appartenenti al passato e al presente ✓ Riconoscere che l'Antico Egitto appartiene a un tempo lontano	<u>3 – 4 – 5 anni</u> Prime nozioni relative al trascorrere del tempo
I.R.C. Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Sviluppare positive relazioni con gli altri	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Relazioni
Il corpo e il movimento Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Esprimersi attraverso il corpo ✓ Imitare movimenti, gesti e attività della vita egizia	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Prime nozioni relative al trascorrere del tempo
I.R.C. Il corpo e il movimento Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Esprimersi attraverso il corpo	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Giochi motori
Immagini, suoni, colori Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>

Interpretare semplici racconti sull'Antico Egitto	Principali forme di espressione artistica
Immagini, suoni, colori Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Sperimentare tecniche e materiali differenti ✓ Costruire manufatti individuali e collettivi	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Tecniche grafico-pittoriche e manipolative
I.R.C. Immagini, suoni, colori Esprime con creatività il proprio vissuto religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi Arricchire il proprio lessico	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Gesti e simboli religiosi Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole Ascolta e comprende semplici narrazioni, racconta e inventa storie	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Arricchire il proprio lessico ✓ Ascoltare racconti relativi all'Antico Egitto	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Storie e curiosità sull'antico Egitto
I discorsi e le parole Si avvicina la lingua scritta, esplora e sperimenta le prime forme di comunicazione	

ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Osservare e riprodurre simboli e segni ✓ Sperimentare forme di scrittura non convenzionali	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Simboli e segni della civiltà egizia
I.R.C. I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u> Esprimersi con gentilezza	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u> Valori morali
In due sezioni sono presenti bambini certificati. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio operato in base alle esigenze del singolo;
- Creare un clima disteso, sereno e stimolante;
- Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- Porre le basi per una relazione di fiducia bambino-insegnante-famiglia;
- Sostenere i bambini nell'ascolto, nella sperimentazione e nella comprensione;
- Favorire la partecipazione e l'apprendimento di ognuno stimolando i bambini.

<u>PROTAGONISTI E</u> <u>PERSONE COINVOLTE</u>	<u>METODOLOGIA</u> <u>(METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u>
▪ Bambini frequentati la scuola dell'infanzia; ▪ Insegnanti.	▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Didattica laboratoriale; ▪ Didattica del fare;

	▪ Cooperative learning; ▪ Circle time. Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, con lo scopo di far star bene i bambini. I bambini saranno poi coinvolti in modo diretto, attivo, partecipante e ludico.
--	--

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

➤ **Tempi**

Gennaio-Febbraio 2026, con cadenza settimanale;

➤ **Spazi**

Tutti gli ambienti scolastici;

➤ **Materiali**

- Cartoncini colorati, forbici, colla, pennelli, tempere, acquerelli, matite.
- Materiali di recupero
- Immagini e fotografie, video multimediali, libri.
- Proiettore.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

SITUAZIONE STIMOLO	I bambini, guidati dal personaggio guida, viaggiano con la Macchina del Tempo per approdare nell'Antico Egitto.
FASE DI ESPLORAZIONE	● Osservazione di immagini e video relativi alle piramidi, al Nilo, ai faraoni e ai geroglifici ● Conversazione guidata per raccogliere curiosità, ipotesi e conoscenze sulla civiltà egizia.
FASE DI CONSOLIDAMENTO	● Creazione del papiro e scrittura del proprio nome attraverso semplici geroglifici

	● Riproduzione grafico-pittorica di un animale simbolo della civiltà egizia ● Costruzione collettiva di elementi caratteristici dell'Egitto come la piramide, la corona del Faraone, i gioielli...
FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO	Allestiamo un set fotografico con gli elaborati collettivi svolti dai bambini di ogni sezione. COMPITO AUTENTICO: scegliere gli spazi adeguati e recuperare il necessario per la creazione del set.
FASE DI RICOSTRUZIONE	● Il bambino prova a rielaborare verbalmente le esperienze con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante; ● I bambini, affiancati dall'insegnante, ripercorrono il percorso svolto e le varie attività con l'aiuto di video e foto delle esperienze.

DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi								
	Gennaio				Febbraio			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
Fase di esplorazione	Situazione stimolo							
Fase di consolidamento		Organizzazione e ampliamento delle informazioni						
Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo					Per concretizzare produzioni, elaborati, documenti		Compito autentico	
Fase di ricostruzione								Dopo il completamento del compito di realtà

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	Allestiamo un set fotografico con gli elaborati collettivi svolti dai bambini di ogni sezione.
--	---

	COMPITO AUTENTICO: scegliere gli spazi adeguati e recuperare il necessario per la creazione del set.
INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE ● Ipotizza procedure per la realizzazione di un compito; ● Prende iniziative di lavoro	<i>Livello D – iniziale</i> ● Partecipa alle proposte ● Esegue compiti impartiti dall’adulto, imitando i pari ● Si esprime attraverso parole e frasi semplici, nomina oggetti noti ● Si racconta se supportato da domande precise da parte dell’insegnante ● Interagisce con i compagni ● Ascolta storie, mostrando di comprenderne il significato generale <i>Livello C – base</i> ● Partecipa apportando il proprio contributo ● Esegue compiti, portandoli a termine ● Si racconta attraverso domande stimolo dell’insegnante ● Ascolta letture e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante ● Pone domande sul racconto ● Esprime pensieri in modo comprensibile; interagisce con i pari <i>Livello B – intermedio</i> ● Individua differenze

	● Assume compiti ● Esegue consegne, anche di una certa complessità, con precisione e cura ● Si esprime con frasi brevi e semplici ma strutturate correttamente ● Esprime pensieri in modo pertinente e corretto ● Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni ● Ascolta letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale ● Drammatizza insieme ai compagni un racconto <i>Livello A – avanzato</i> ● Individua e motiva differenze ● Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato ● Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia ● Si esprime utilizzando frasi strutturate ● Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato, rispondendo alle domande stimolo dell'insegnante ● Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri ● Riferisce in modo sommario ma coerente la trama di un racconto ascoltato
--	--

	● Inventa situazioni di gioco; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni
--	---

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possono riconoscersi, produzioni e manufatti creati dai bambini;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti, utilizzo del sistema Chess.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

Verrà analizzato il livello di partecipazione, coinvolgimento ed interesse mostrato dai bambini rispondendo alle seguenti domande:

- Il contesto di apprendimento predisposto e le modalità attivate sono state funzionali all'apprendimento?
- Tutti i bambini, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto e di processo).

Gli esiti educativi verranno condivisi in Collegio docenti.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica accompagna il processo di apprendimento in diverse fasi:

- Iniziale, per valutare le condizioni e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini e dei loro elaborati, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.

U.d.A. N. 4

“Le meraviglie dell’antica Grecia”

PROGETTO di cui l’U.D.A fa parte:

“Piccoli esploratori e una macchina del tempo”



MOTIVAZIONE

L’Unità di Apprendimento vuole avvicinare i bambini alla conoscenza dell’antica civiltà greca attraverso un percorso ludico, narrativo ed esperienziale. Utilizzando racconti, giochi, attività manipolative, artistiche e motorie, Lupo accompagnerà i bambini alla scoperta di miti, divinità, templi, Olimpiadi e usanze del popolo greco.

Il percorso favorirà la curiosità, la capacità di osservazione e la conoscenza delle proprie radici culturali, promuovendo apprendimenti significativi attraverso il gioco e la fantasia. Le attività saranno adeguate all'età dei bambini e privilegeranno l'esperienza diretta, la cooperazione e la creatività.

ANALISI SITUAZIONE

I bambini mostrano interesse per le storie, i personaggi fantastici e le attività che prevedono esplorazione, movimento e manipolazione. L'Unità di Apprendimento si inserisce nel percorso educativo volto alla scoperta del patrimonio storico e culturale, favorendo nei bambini lo sviluppo dell'identità, della capacità di orientarsi nel tempo e il senso di appartenenza a una comunità. Le proposte saranno inclusive e rispettose dei diversi stili di apprendimento, valorizzando le competenze di ciascun bambino.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018	
• COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE • COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA	
• Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui; • Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto; • Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti; • Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento; • È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro; • Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.	
CAMPI DI ESPERIENZA	
• IL SÉ E L'ALTRO • IL CORPO E IL MOVIMENTO • IMMAGINI, SUONI, COLORI • I DISCORSI E LE PAROLE • LA CONOSCENZA DEL MONDO	
TRAGUARDI DI COMPETENZA DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.
Il sé e l'altro Conosce e rispetta culture e tradizioni diverse. Collabora con i compagni nelle attività di gruppo.	Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose

Il corpo e il movimento Partecipa a giochi motori ispirati alle Olimpiadi greche, sviluppando coordinazione ed equilibrio. Immagini, suoni, colori Realizza elaborati grafico-pittorici e manufatti. Si esprime attraverso tecniche artistiche diverse. I discorsi e le parole Ascolta e comprende racconti e miti. Arricchisce il lessico con parole nuove legate al mondo greco. La conoscenza del mondo Scopre aspetti della civiltà greca. Osserva e confronta elementi del passato e del presente.	Il corpo e il movimento Manifesta, attraverso il corpo, la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni Immagini, suoni, colori Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA	
Il sé e l'altro Il bambino conosce e rispetta culture e tradizioni diverse	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Ascoltare punti di vista diversi.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>

✓ Partecipare alle attività di gruppo. ✓ Accettare regole condivise.	Sviluppa atteggiamenti di rispetto e apertura verso culture differenti.
Il sé e l'altro Collabora con i compagni nelle attività di gruppo.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Condividere materiali e spazi. ✓ Partecipare a giochi cooperativi. ✓ Rispettare il proprio turno. gruppo	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Collabora positivamente con i pari per il raggiungimento di uno scopo comune.
I.R.C. Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Sviluppare positive relazioni con gli altri	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Gruppi sociali
Il corpo e il movimento Partecipa a giochi motori ispirati alle Olimpiadi greche, sviluppando coordinazione ed equilibrio.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Eseguire semplici percorsi motori. ✓ Correre, saltare e lanciare. ✓ Seguire consegne e regole.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Utilizza il corpo per partecipare attivamente a giochi e attività sportive.
I.R.C. Il corpo e il movimento Manifesta, attraverso il corpo, la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Esprimersi attraverso il corpo	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Giochi motori

Immagini, suoni, colori Realizza elaborati grafico-pittorici e manufatti.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Disegnare, colorare e manipolare. ✓ Utilizzare strumenti e materiali diversi. ✓ Realizzare semplici manufatti.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Esprime creatività e fantasia attraverso diverse forme artistiche.
Immagini, suoni, colori Si esprime attraverso tecniche artistiche diverse.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Sperimentare tecniche e materiali differenti ✓ Stimolare la creatività e l'espressione artistica dei bambini. ✓ Lavorare con i materiali a disposizione per sviluppare la manualità	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Comunica emozioni e idee mediante linguaggi non verbali.
I.R.C. Immagini, suoni, colori Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Gesti e simboli religiosi
I discorsi e le parole Ascolta e comprende racconti e miti.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>

✓ Prestare attenzione durante l'ascolto. ✓ Comprendere il significato generale di una storia. ✓ Rispondere a semplici domande..	Informazioni ottenute mediante l'ascolto
I discorsi e le parole Arricchisce il lessico con parole nuove legate al mondo greco	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Memorizzare parole nuove. ✓ Utilizzare vocaboli appresi in contesti adeguati.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Amplia progressivamente il proprio patrimonio linguistico.
I.R.C. I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Esprimersi con gentilezza	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Valori morali
La conoscenza del mondo Scopre aspetti della civiltà greca	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Osservare immagini e reperti. ✓ Riconoscere simboli e caratteristiche della civiltà greca.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Acquisisce semplici conoscenze relative al passato e alla storia.
La conoscenza del mondo Osserva e confronta elementi del passato e del presente	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>

✓ Confrontare materiali diversi. ✓ Confrontare situazioni, oggetti e abitudini ✓ Individuare particolari significativi.	Osserva e interpreta elementi della realtà con curiosità e interesse.
I.R.C. La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitando con fiducia e speranza	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 ANNI</u> Osservare il creato	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Doni di Dio
In una sezione è presente un bambino certificato. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- ✓ Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio operato in base alle esigenze del singolo;
- ✓ Creare un clima disteso, sereno e stimolante;
- ✓ Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- ✓ Favorire la partecipazione e l'apprendimento di ogni bambino;
- ✓ Sostenere i bambini nell'ascolto, nella sperimentazione e nella comprensione;
- ✓ Monitorare e documentare il percorso per evidenziare i punti significativi.

<u>PROTAGONISTI E</u> <u>PERSONE COINVOLTE</u>	<u>METODOLOGIA</u> <u>(METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u>
▪ Bambini che frequentano la scuola dell'Infanzia e la sezione Primavera; ▪ Insegnanti.	▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Didattica laboratoriale; ▪ Didattica del fare; ▪ Circle time.

	Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, con lo scopo di far star bene i bambini. I bambini saranno poi coinvolti in modo diretto, attivo, partecipante e ludico.
--	---

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

➤ **Tempi**

Marzo – Aprile 2027, con cadenza settimanale;

➤ **Spazi**

Ambienti scolastici interni ed esterni;

➤ **Materiali**

Cartoncini colorati, forbici, colla, pennarelli, tempere, acquerelli, pennelli, matite.

Materiali di recupero (scatole, stoffe, nastri, ecc.).

Immagini e fotografie, video multimediali, libri e racconti semplificati dei miti greci

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

SITUAZIONE STIMOLO	Lupo, attraverso una lettera o un racconto, invita i bambini a seguirlo in un viaggio alla scoperta dell'antica Grecia. Entra nella macchina del tempo e riporta immagini, oggetti e simboli dell'antica Grecia (templi, colonne, corone d'alloro, vasi decorati, atleti delle Olimpiadi, mappe, personaggi mitologici).
FASE DI ESPLORAZIONE	I bambini osservano, manipolano ed esplorano il materiale proposto. Conversazione guidata ✓ Cosa vedi nelle immagini? ✓ Hai mai visto questi edifici o questi oggetti? ✓ Chi potrebbe abitare in questi luoghi? ✓ Cosa fanno questi personaggi?

	✓ Cosa ti incuriosisce di più? ✓ Come immagini la vita degli antichi Greci?
FASE DI CONSOLIDAMENTO	✓ Ascolto di racconti e miti semplificati di eroi e divinità greche. ✓ Osservazione di immagini e video relativi a templi, statue, vasi e Olimpiadi. ✓ Realizzazione di corone d'alloro con carta e materiali naturali. ✓ Costruzione di un tempio utilizzando materiale di recupero. ✓ Creazione e decorazione di vasi ispirati all'arte greca. ✓ Drammatizzazione di semplici miti e leggende. ✓ Giochi motori ispirati alle antiche Olimpiadi: corse, percorsi, lanci e staffette. ✓ Attività grafico-pittoriche per rappresentare personaggi, simboli e ambientazioni dell'antica Grecia.
FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO	I bambini preparano ed espongono i lavori realizzati durante il percorso, raccontando le scoperte fatte. COMPITO AUTENTICO: Organizzare una mostra finale per esporre i manufatti e gli elaborati artistici ispirati all'antica Grecia ✓ Cosa abbiamo scoperto sugli antichi Greci? ✓ Quale elemento ci è piaciuto di più? ✓ Quali materiali abbiamo utilizzato?

FASE DI RICOSTRUZIONE	• I bambini rielaborano verbalmente l'esperienza attraverso conversazioni guidate e circle time. • Con il supporto dell'insegnante ripercorrono le attività svolte, condividendo emozioni, scoperte e preferenze. • Visione di fotografie e video delle esperienze realizzate durante il percorso..
-----------------------	---

DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi								
	Marzo				Aprile			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
Fase di esplorazione	Situazione stimolo							
Fase di consolidamento		Organizzazione e ampliamento delle informazioni						
Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo					Per concretizzare produzioni, elaborati, documenti		Compito autentico	
Fase di ricostruzione								Dopo il completamento del compito di realtà

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	Dopo aver viaggiato con Lupo alla scoperta dell'antica Grecia e realizzato alcuni manufatti, personali o di gruppo, i bambini organizzano una mostra. COMPITO AUTENTICO Realizzare una mostra finale dove esporre gli elaborati artistici ispirati all'antica Grecia. • Cosa abbiamo scoperto sugli antichi Greci?
--	--

	• Quale elemento dell'antica Grecia ci è piaciuto di più? • Quali materiali abbiamo utilizzato?
INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE • Osserva e riconosce caratteristiche e differenze degli elementi naturali; • Ipoteizza procedure per la realizzazione di un compito; • Prende iniziative di lavoro	<i>Livello D – iniziale</i> • Individua, su richiesta, differenze • Partecipa alle proposte • Esegue compiti impartiti dall'adulto, imitando i pari • Si esprime attraverso parole e frasi semplici, nomina oggetti noti • Si racconta se supportato da domande precise da parte dell'insegnante • Interagisce con i compagni • Ascolta storie, mostrando di comprenderne il significato generale <i>Livello C – base</i> • Individua differenze • Partecipa apportando il proprio contributo • Esegue compiti, portandoli a termine • Si racconta attraverso domande stimolo dell'insegnante • Esprime pensieri in modo comprensibile; interagisce con i pari <i>Livello B – intermedio</i> • Individua e motiva differenze • Si assume compiti

	• Esegue consegne, anche di una certa complessità, con precisione e cura • Si esprime con frasi brevi e semplici ma strutturate correttamente • Esprime pensieri in modo pertinente e corretto • Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni <i>Livello A – avanzato</i> • Osserva gli elementi naturali e nota le differenze • Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato • Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia • Si esprime utilizzando frasi strutturate - Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato, rispondendo alle domande stimolo dell'insegnante - Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri - Inventa situazioni di gioco; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni
--	--

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possono riconoscersi, produzioni e manufatti creati dai bambini;

- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti di confronto, utilizzo del sistema Chess.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

Verrà analizzato il livello di partecipazione, coinvolgimento ed interesse mostrato dai bambini rispondendo alle seguenti domande:

- Il contesto di apprendimento predisposto e le modalità attivate sono state funzionali all'apprendimento?
- Tutti i bambini, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto e di processo).

Gli esiti educativi verranno condivisi in Collegio docenti.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica accompagna il processo di apprendimento in diverse fasi:

- Iniziale, per valutare le condizioni e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini "in situazione", cioè durante l'esecuzione di giochi, elaborati, conversazioni, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.

U.d.A. N. 5

“Il segreto dei Maya”

PROGETTO di cui l’U.D.A fa parte:

“Piccoli esploratori e una macchina del tempo”



MOTIVAZIONE

L’Unità di Apprendimento vuole avvicinare i bambini alla conoscenza dell’antica civiltà dei Maya attraverso un percorso ludico, narrativo ed esperienziale. Utilizzando racconti, giochi, attività manipolative, artistiche e motorie, Lupo accompagnerà i bambini alla scoperta del profondo legame che i Maya avevano con la natura, gli animali e gli alberi della foresta. Proporre questa civiltà significa accompagnare i bambini a sviluppare una prima, spontanea sensibilità ecologica: l’idea che la natura è una casa grande che ci accoglie e di cui dobbiamo prenderci cura.

Il percorso favorirà la curiosità, la capacità di osservazione e la conoscenza delle proprie radici culturali, promuovendo apprendimenti significativi attraverso il gioco e la fantasia. Le attività saranno adeguate all’età dei bambini e privilegeranno l’esperienza diretta, la cooperazione e la creatività.

ANALISI SITUAZIONE

I bambini tra i tre e i cinque anni vivono in una fase in cui la natura è viva, gli animali hanno sentimenti e il mondo si scopre annusando, toccando e facendo finta di essere qualcun altro proprio come i Maya. Per loro ogni albero, stella, o animale aveva una storia da raccontare e un valore da rispettare. Inoltre, i Maya erano straordinari inventori e costruttori che trasformavano la materia

con le proprie mani, dall'argilla alle maestose piramidi di pietra, fino al mistero della lavorazione del cacao. In un tempo in cui le loro esperienze rischiano di essere sempre più veloci e mediate dagli schermi, ritrovare la lentezza di costruire blocco su blocco, di manipolare la terra o di annusare la polvere del cacao diventa un'esperienza concreta che allena la coordinazione, la pazienza e la cooperazione. L'Unità di Apprendimento si inserisce nel percorso educativo volto alla scoperta del patrimonio storico e culturale, favorendo nei bambini lo sviluppo dell'identità, della capacità di orientarsi nel tempo e il senso di appartenenza a una comunità. Le proposte saranno inclusive e rispettose dei diversi stili di apprendimento, valorizzando le competenze di ciascun bambino.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018	
• COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE • COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE • COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE • COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE • COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA	
• Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui; • Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto; • Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti; • Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento; • È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro; • Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.	
CAMPI DI ESPERIENZA	
• IL SÉ E L'ALTRO • IL CORPO E IL MOVIMENTO • IMMAGINI, SUONI, COLORI • I DISCORSI E LE PAROLE • LA CONOSCENZA DEL MONDO	
TRAGUARDI DI COMPETENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.

DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA	
Il sé e l'altro Conosce e rispetta culture e tradizioni diverse. Collabora con i compagni nelle attività di gruppo. Il corpo e il movimento Partecipa a giochi motori ispirati alle Olimpiadi greche, sviluppando coordinazione ed equilibrio. Immagini, suoni, colori Realizza elaborati grafico-pittorici e manufatti. Si esprime attraverso tecniche artistiche diverse. I discorsi e le parole Ascolta e comprende racconti e miti. Arricchisce il lessico con parole nuove legate al mondo greco. La conoscenza del mondo Scopre aspetti della civiltà greca. Osserva e confronta elementi del passato e del presente.	Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose Il corpo e il movimento Manifesta, attraverso il corpo, la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni Immagini, suoni, colori Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA	
Il sé e l'altro Il bambino conosce e rispetta culture e tradizioni diverse	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Ascoltare punti di vista diversi. ✓ Partecipare alle attività di gruppo. ✓ Accettare regole condivise.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Sviluppa atteggiamenti di rispetto e apertura verso culture differenti.
Il sé e l'altro Collabora con i compagni nelle attività di gruppo.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Condividere materiali e spazi. ✓ Partecipare a giochi cooperativi. ✓ Rispettare il proprio turno. gruppo	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Collabora positivamente con i pari per il raggiungimento di uno scopo comune.
I.R.C. Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Sviluppare positive relazioni con gli altri	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Gruppi sociali
Il corpo e il movimento Partecipa a giochi motori ispirati alle Olimpiadi greche, sviluppando coordinazione ed equilibrio.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>– 3 – 4 – 5 anni</u>

✓ Eseguire semplici percorsi motori. ✓ Correre, saltare e lanciare. ✓ Seguire consegne e regole.	Utilizza il corpo per partecipare attivamente a giochi e attività sportive.
I.R.C. Il corpo e il movimento Manifesta, attraverso il corpo, la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Esprimersi attraverso il corpo	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Giochi motori
Immagini, suoni, colori Realizza elaborati grafico-pittorici e manufatti.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Disegnare, colorare e manipolare. ✓ Utilizzare strumenti e materiali diversi. ✓ Realizzare semplici manufatti.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Esprime creatività e fantasia attraverso diverse forme artistiche.
Immagini, suoni, colori Si esprime attraverso tecniche artistiche diverse.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Sperimentare tecniche e materiali differenti ✓ Stimolare la creatività e l'espressione artistica dei bambini. ✓ Lavorare con i materiali a disposizione per sviluppare la manualità	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Comunica emozioni e idee mediante linguaggi non verbali.
I.R.C. Immagini, suoni, colori Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani	
ABILITÀ	CONOSCENZE

<u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>	<u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>
Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi	Gesti e simboli religiosi
I discorsi e le parole Ascolta e comprende racconti e miti.	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Prestare attenzione durante l'ascolto. ✓ Comprendere il significato generale di una storia. ✓ Rispondere a semplici domande..	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Informazioni ottenute mediante l'ascolto
I discorsi e le parole Arricchisce il lessico con parole nuove legate al mondo greco	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Memorizzare parole nuove. ✓ Utilizzare vocaboli appresi in contesti adeguati.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Amplia progressivamente il proprio patrimonio linguistico.
I.R.C. I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Esprimersi con gentilezza	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Valori morali
La conoscenza del mondo Scopre aspetti della civiltà greca	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u>

✓ Osservare immagini e reperti. ✓ Riconoscere simboli e caratteristiche della civiltà greca.	Acquisisce semplici conoscenze relative al passato e alla storia.
La conoscenza del mondo Osserva e confronta elementi del passato e del presente	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> ✓ Confrontare materiali diversi. ✓ Confrontare situazioni, oggetti e abitudini ✓ Individuare particolari significativi.	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Osserva e interpreta elementi della realtà con curiosità e interesse.
I.R.C. La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza	
ABILITÀ <u>2 – 3 – 4 – 5 ANNI</u> Osservare il creato	CONOSCENZE <u>2 – 3 – 4 – 5 anni</u> Doni di Dio
In una sezione è presente un bambino certificato. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- ✓ Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio operato in base alle esigenze del singolo;
- ✓ Creare un clima disteso, sereno e stimolante;
- ✓ Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- ✓ Favorire la partecipazione e l'apprendimento di ogni bambino;
- ✓ Sostenere i bambini nell'ascolto, nella sperimentazione e nella comprensione;
- ✓ Monitorare e documentare il percorso per evidenziare i punti significativi.

<u>PROTAGONISTI E PERSONE COINVOLTE</u>	<u>METODOLOGIA (METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u>
▪ Bambini che frequentano la scuola dell'Infanzia; ▪ Insegnanti.	▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Didattica laboratoriale; ▪ Didattica del fare; ▪ Circle time. Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, con lo scopo di far star bene i bambini. I bambini saranno poi coinvolti in modo diretto, attivo, partecipante e ludico.

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

➤ **Tempi**

Maggio – Giugno 2027, con cadenza settimanale;

➤ **Spazi**

Ambienti scolastici interni ed esterni;

➤ **Materiali**

Cartoncini colorati, forbici, colla, pennarelli, tempere, acquerelli, pennelli, matite.

Materiali di recupero (scatole, stoffe, nastri, ecc.).

Immagini e fotografie, video multimediali, libri e racconti

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

SITUAZIONE STIMOLO	Lupo, attraverso la lettura del testo "Itzam e il tesoro della giungla" ci guiderà alla scoperta della natura, degli animali che caratterizzano la giungla, ma soprattutto alla bevanda più golosa e magica dei Maya.
---------------------------	---

FASE DI ESPLORAZIONE	I bambini osservano, manipolano ed esplorano il materiale proposto. Conversazione guidata ✓ Cosa vedi nelle immagini? ✓ Hai mai visto queste costruzioni o questi oggetti? ✓ Chi potrebbe abitare in questi luoghi? ✓ Cosa fanno questi personaggi? ✓ Cosa ti incuriosisce di più?
FASE DI CONSOLIDAMENTO	✓ Lettura e ascolto di testi relativi alla civiltà, agli animali e al cioccolato; ✓ Osservazione di immagini e video relativi alle stelle, ai simboli; ✓ Realizzazione della propria costellazione; ✓ Giochi motori ispirati alla foresta tropicale: superare un fiume, passare sotto le liane, scalare una piramide; ✓ Attività grafico-pittoriche per rappresentare personaggi, simboli e ambientazioni del popolo Maya.
FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO	I bambini preparano ed espongono i lavori realizzati durante il percorso, raccontando le scoperte fatte. COMPITO AUTENTICO: Trasformare la propria sezione nella grande giungla dei Maya ✓ Cosa abbiamo scoperto sui Maya? ✓ Quale elemento ci è piaciuto di più? ✓ Quali materiali abbiamo utilizzato?

FASE DI RICOSTRUZIONE	• I bambini rielaborano verbalmente l'esperienza attraverso conversazioni guidate e circle time. • Con il supporto dell'insegnante ripercorrono le attività svolte, condividendo emozioni, scoperte e preferenze. • Visione di fotografie e video delle esperienze realizzate durante il percorso.
-----------------------	--

DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi								
	Maggio				Giugno			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
Fase di esplorazione	Situazione stimolo							
Fase di consolidamento		Organizzazione e ampliamento delle informazioni						
Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo					Per concretizzare produzioni, elaborati, documenti		Compito autentico	
Fase di ricostruzione								Dopo il completamento del compito di realtà

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	Dopo aver viaggiato con Lupo alla scoperta del popolo Maya e realizzato alcuni manufatti, personali o di gruppo, i bambini si trasformeranno nei custodi della foresta, riaccendendo la natura con le proprie mani. COMPITO AUTENTICO Realizzare il Copricapo della Natura: • Quali materiali naturali utilizziamo?
--	---

	• Quali animali scegliamo da utilizzare come totem? • Quali suoni della natura scegliamo di ascoltare? • Quali strumenti musicali utilizziamo?
INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE • Osserva e riconosce caratteristiche e differenze degli elementi naturali; • Ipotizza procedure per la realizzazione di un compito; • Prende iniziative di lavoro	<i>Livello D – iniziale</i> • Individua, su richiesta, differenze • Partecipa alle proposte • Esegue compiti impartiti dall'adulto, imitando i pari • Si esprime attraverso parole e frasi semplici, nomina oggetti noti • Si racconta se supportato da domande precise da parte dell'insegnante • Interagisce con i compagni • Ascolta storie, mostrando di comprenderne il significato generale <i>Livello C – base</i> • Individua differenze • Partecipa apportando il proprio contributo • Esegue compiti, portandoli a termine • Si racconta attraverso domande stimolo dell'insegnante • Esprime pensieri in modo comprensibile; interagisce con i pari <i>Livello B – intermedio</i> • Individua e motiva differenze

	• Si assume compiti • Esegue consegne, anche di una certa complessità, con precisione e cura • Si esprime con frasi brevi e semplici ma strutturate correttamente • Esprime pensieri in modo pertinente e corretto • Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni <i>Livello A – avanzato</i> • Osserva gli elementi naturali e nota le differenze • Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato • Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia • Si esprime utilizzando frasi strutturate - Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato, rispondendo alle domande stimolo dell'insegnante - Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri - Inventa situazioni di gioco; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni
--	---

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possono riconoscersi, produzioni e manufatti creati dai bambini;

- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti di confronto, utilizzo del sistema Chess.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

Verrà analizzato il livello di partecipazione, coinvolgimento ed interesse mostrato dai bambini rispondendo alle seguenti domande:

- Il contesto di apprendimento predisposto e le modalità attivate sono state funzionali all'apprendimento?
- Tutti i bambini, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto e di processo).

Gli esiti educativi verranno condivisi in Collegio docenti.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica accompagna il processo di apprendimento in diverse fasi:

- Iniziale, per valutare le condizioni e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini "in situazione", cioè durante l'esecuzione di giochi, elaborati, conversazioni, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.