

**ISTITUTO FIGLIE DI SAN FRANCESCO**  
**SCUOLA PARITARIA DELL'INFANZIA "MADONNA DELL'ULIVO"**  
Via Ridolfo del Ghirlandaio, 5 59100 PRATO – tel. 0574 – 590243  
Codice Meccanografico: PO1A015001 - C. F. – P.I. 00143460509  
e-mail: [ulivomat@libero.it](mailto:ulivomat@libero.it)



**PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA**

**ANNO SCOLASTICO 2019 - 2022**

## **“GIOCARRE E APPRENDERE CON LE NUOVE TECNOLOGIE”**

Il gioco è il fattore costitutivo dell'apprendimento: costituisce il primo canale, quello privilegiato, mediante il quale il bambino comunica agli altri i suoi sentimenti e i suoi pensieri. Il gioco è un “ingrediente” importantissimo, aiuta il bambino a costruire quell'immaginario collettivo e condiviso entro il quale si costituiscono le amicizie e si assimilano le prime regole di convivenza civile. A livello cognitivo il gioco favorisce lo sviluppo della memoria, dell'attenzione, la capacità di confronto e di relazione. Come ci ricorda Schiller: << L'uomo è pienamente tale solo quando gioca>>. Le diverse attività programmate da realizzare nel corso del triennio, saranno articolate su una linea di continuità operativa, per cui ogni nuova attività risulti agganciata alle precedenti ed alle successive così da formare una struttura unitaria ed articolata in continua evoluzione, nell'ottica di una ricerca-azione. Le programmazioni annuali si svilupperanno sulla base delle reali capacità di apprendimento e di sviluppo dei bambini nelle diverse dimensioni: quella emotiva, quella cognitiva, quella operativa, in un ambiente efficacemente motivante. L'obiettivo generale che ci accompagnerà in questo triennio, sarà lo sviluppo armonico del bambino nel rispetto del suo essere e dell'ambiente che lo circonda. Dopo una lunga riflessione e un'accurata selezione dei possibili argomenti da poter affrontare, il Collegio docenti, analizzando e osservando la società nella quale viviamo, ha ritenuto opportuno focalizzare l'attenzione su tre temi principali per questo triennio: Coding, alimentazione e arte.

Il Coding è stato scelto, in quanto è essenziale che i bambini e le bambine conoscano i nuovi approcci che la società propone e le nuove tecnologie messe a disposizione in ambito scolastico e non, sperimentando, in modo creativo e divertente, nuovi linguaggi che sono propri di una scuola innovativa orientata verso il futuro.

Il progetto alimentazione invece, ha la sua importanza perché in un mondo sempre più frenetico e velocizzato, dove spesso i genitori sono troppo indaffarati per dedicare tempo all'alimentazione dei figli e dove si è diffuso sempre di più il consumo di “junk food”, riteniamo essenziale come educatori, promuovere nel bambino la conoscenza e la consapevolezza di un'alimentazione sana, modificando anche quei comportamenti di rifiuto verso determinati alimenti. Lo scopo è quello di educare ad uno stile alimentare che comprenda: il gusto, la salute, la conoscenza di ciò che mangiamo e un equilibrato rapporto con il cibo.

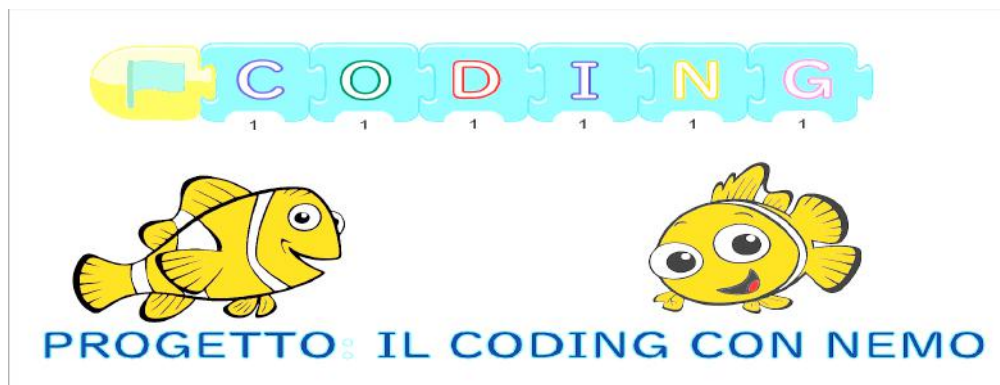
L'arte invece, è stata scelta riflettendo sul fatto che oggi giorno la maggior parte dei bambini vive costantemente a contatto con smartphone, tablet, tv e altri apparecchi digitali, sommersi di informazioni e stimoli visivi accelerati, proposte pubblicitarie e video giochi assillanti, di immagini omologate e scadenti che tendono ad appiattire e ad omologare il nostro immaginario e le nostre capacità riflessive. Per questo è necessario non trascurare l'educazione artistica fin dalla prima infanzia, che permette ai bambini di esprimere se stessi e le proprie emozioni. Il progetto nasce con l'intento di educarli al gusto estetico, effettuando un percorso di scoperta di alcuni autori e delle loro opere d'arte cercando di suscitare in loro nuove sensazioni ed esperienze.

Il piano triennale dell'offerta formativa è così suddiviso nei tre anni:

## **CODING A.S. 2019/2020- Coding... “ IO PROGRAMMA TE....TU PROGRAMMI ME !”.**

Il Coding è stato scelto, in quanto è essenziale che i bambini e le bambine conoscano i nuovi approcci che la società propone e le nuove tecnologie messe a disposizione in ambito scolastico e non, sperimentando, in modo creativo e divertente, nuovi linguaggi che sono propri di una scuola innovativa orientata verso il futuro. Il progetto ha lo scopo di

introdurre una didattica innovativa della cultura scientifica e tecnologica. Partendo da un'alfabetizzazione digitale, si arriva allo sviluppo del pensiero computazionale che aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente in un contesto di gioco.



Perchè il coding nella scuola?

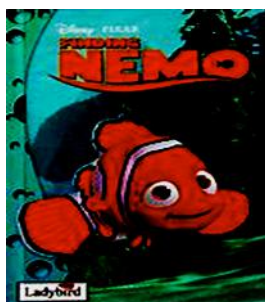
- Crea motivazione nei bambini
- Utilizza strategie didattiche legate al gioco ( game based learning)
- Favorisce il lavoro in team e l'apprendimento cooperativo- collaborativo.
- Fornisce strumenti per la realizzazione di una didattica inclusiva attraverso il :

**lavoro di gruppo progettuale**

**learning by doing : apprendimento per prove ed errori**

**peer tutoring.**

PARTIAMO COSI'.....



I personaggi, protagonisti della storia che proporremo (Nemo) saranno il filo conduttore delle attività che scaturiranno e si svilupperanno attraverso i laboratori. Il nostro compito sarà quello di predisporre un ambiente motivante, atto a stimolare le relazioni ,gli apprendimenti, la fantasia, l'immaginazione e la creatività , atteggiamento di ascolto attivo e propositivo, di guida, stimolo e incoraggiamento per generare nel bambino autostima e sicurezza. La morale della storia è: Non arrendersi mai, imparare ad affrontare la vita, a superare le difficoltà, gli ostacoli che si presentano sempre con il sorriso e la fiducia.

Inoltre per i bambini della scuola dell'infanzia, avvicinarsi all'ambiente mare può essere molto coinvolgente: infatti sono attratti e incuriositi dalle varie specie e inoltre nel mare esiste una grande varietà di forme e di colori che tutti quanti possono sperimentare.

Le attività abbracceranno una pluralità di linguaggi finalizzati al raggiungimento alle diverse competenze.



All'inizio i bambini si approcceranno al coding "Unplugged" ovvero non faranno nessun uso di dispositivi elettronici ma semplicemente si appoggeranno alla metafora della programmazione per proporre giochi di ruolo, successivamente verrà introdotta l'ape (bee-bot)



**DESTINATARI:** Il progetto è destinato a tutti i bambini della scuola dell'infanzia 3-4-5anni.

**SPAZI:** Stanza dell'accoglienza, sezioni e giardino della scuola.

**TEMPI:** Il progetto si estenderà dal mese di novembre fino al mese di maggio. I tempi destinati a ciascuna attività saranno flessibili a seconda dell'età dei bambini, dei tempi di attenzione, del coinvolgimento, dell'interesse. Alla base di tutte le nostre iniziative sarà sempre presente un'idea di bambino che costituisce le proprie conoscenze in modo significativo e costruttivo, partendo da vissuti piacevoli ed esplorazioni dirette, da riflessioni, da elaborazioni e da ipotesi.

**METODOLOGIE PROPOSTE:** Didattica laboratoriale, cooperative learning, problem solving, circle time, brainstorming, peer tutoring, role playing.

**MATERIALI E STRUMENTI:** verranno impiegati materiali di facile reperibilità nell'ambiente scolastico, libri,dvd, computer,macchina fotografica ecc...

**MODALITA' DI MONITORAGGIO, VERIFICA E VALUTAZIONE:** Il percorso verrà monitorato, valutato e verificato in itinere in base a come i bambini risponderanno ai diversi item proposti e il confronto in team docenti apportando, ove è necessario, correttivi strategici finalizzati al potenziamento delle competenze.

**DOCUMENTAZIONE:** lavori prodotti dai bambini, per portarli a casa e farli diventare occasione di confronto con i genitori e di stimolo per attività da realizzare in ambito familiare. In parte alcuni lavori saranno esposti alla mostra per essere osservati.

#### FINALITA' EDUCATIVE

La decisione di intraprendere questo percorso nasce dalla curiosità e dalla voglia di aggiornarsi e di rimanere al passo con i tempi, in un mondo che cambia velocemente, portando anche all'interno della realtà scolastica nuovi approcci, metodologie, strumenti e linguaggi diversificati, è importante dare la possibilità ai bambini di conoscere e fare nuove esperienze. Tra queste, il coding, attività che mira allo sviluppo del pensiero computazionale, cioè le procedure necessarie alla risoluzione di un problema, che devono essere attuate per raggiungere degli obiettivi. Queste attività introducono i bambini all'utilizzo inconsapevole degli algoritmi, ovvero a trovare procedimenti per la risoluzione di problemi attraverso sequenze di operazioni che possono essere generalizzate. Il progetto ha l'obiettivo di avviare nel bambino il pensiero informatico senza l'utilizzo del computer, attraverso un approccio ludico e non formale che coinvolge la motricità e rende l'attività decisamente attuabile anche con gli alunni più piccoli. Il linguaggio di programmazione che il bambino arriva ad acquisire non è altro che l'indicare, attraverso regole ben stabilite, una serie di istruzioni (comandi) al compagno esecutore che ha di conseguenza il compito di eseguirli.

#### OBIETTIVI

- Acquisire o consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale;
- Sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione alle attività proposte;
- Sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione;
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo;
- Sviluppare la capacità di analizzare e risolvere i problemi;
- Sviluppare l'autonomia operativa;
- Stimolare il pensiero creativo;
- Accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima;
- Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica;
- Sviluppare il pensiero computazionale.

#### CONTENUTI:

- Lettura del libro " Alla ricerca di Nemo" con relative attività;
- Utilizzo di due beebot
- Conversazioni;

- Attività manipolative e artistiche;
- Utilizzo di scacchiere per coding unplugged di piccole e grandi dimensioni;
- Realizzazione di cartelloni e plastici.

<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	<b>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA</b>
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino pone domande sui temi esistenziali e su ciò che è bene o male;</li> <li>• Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri delle regole del vivere insieme.</li> </ul>
Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi</li> </ul>
Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</li> <li>• Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.</li> </ul>
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino sa esprimere e comunicare agli altri argomentazioni attraverso il linguaggio che utilizza in differenti situazioni comunicative.</li> </ul>
La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà</li> </ul>

## A.S. 2020/2021 – Alimentazione “Sono quello che mangio”



**DESTINATARI:** tutti i bambini dai 3 ai 6 anni.

**TEMPI:** Il progetto si estenderà dal mese di novembre fino al mese di maggio.

**FINALITA' EDUCATIVE:**

I bambini nella società odierna trascorrono la maggior parte della giornata fermi davanti alla televisione o al computer, spesso consumano molte merendine ricche di calorie, date dalle famiglie senza riflettere sul loro reale apporto nutritivo. Così spesso i bambini vengono cresciuti nella non consapevolezza di ciò che stanno assumendo, pensando che una corretta alimentazione sia composta dalla maggior parte da merendine, prodotti preconfezionati e surgelati, perdendo così il contatto con alimenti freschi, la terra e la natura. Questi atteggiamenti producono

un'incidenza del sovrappeso che, con gli anni può sfociare in obesità. E' importante, fin dalla prima infanzia, sviluppare dei comportamenti corretti riguardo all'alimentazione in modo da favorire un adeguato sviluppo fisico e prevenire problemi di salute. Nel progetto si parte da una storia introduttiva che, utilizzando come personaggio mediatore un draghetto, invita i bambini ad iniziare un percorso di riflessione e di consapevolezza riguardante l'alimentazione.

#### **OBIETTIVI:**

- Riconoscere i cibi distinguendo tra carboidrati, proteine e grassi;
- Acquisizione di corrette abitudini alimentari ed igienico - sanitarie;
- Acquisizione di norme del corretto comportamento sociale da tenere a tavola;
- Comprendere alcuni semplici concetti riguardo al valore nutritivo dei cibi;
- Imparare a mettere in relazione il cibo con un'esigenza effettiva di nutrizione e non con stati d'animo o emozioni;
- Disponibilità nell'apprezzare nuovi gusti;
- Promuovere il consumo di frutta e verdura;
- Sviluppare dei comportamenti adeguati riguardo ad una corretta alimentazione.

#### **METODOLOGIE:**

- gioco manipolativo, esplorativo, di ricerca, simbolico/imitativo;
- ricerca ed esplorazione di caratteristiche, trasformazioni e processi;
- vita di relazione per il confronto delle conoscenze e delle abitudini;
- vedere, annusare, ascoltare, gustare, toccare, scoprire;
- apprendimento cooperativo;
- brain storming;
- didattica laboratoriale;
- circle time;
- lavoro di gruppo.

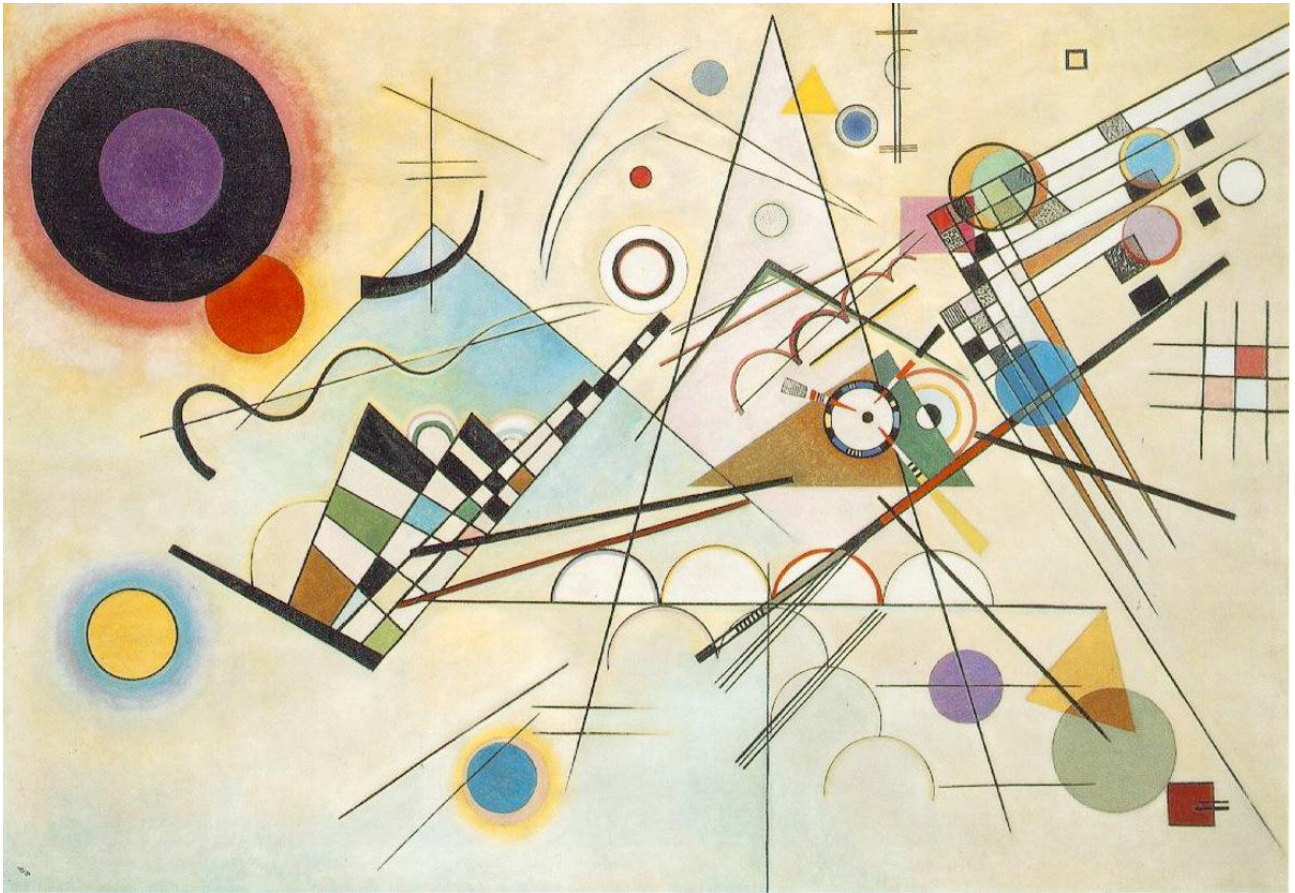
#### **CONTENUTI**

- Lettura della storia "Il draghetto golosone" con relative attività;
- Pratiche quotidiane delle corrette abitudini alimentari e comportamentali;
- Entrare a contatto con gli alimenti freschi dell'orto della scuola;
- Preparazioni di ricette con alimenti freschi per prevenire l'abitudine del consumo di cibi confezionati;
- Realizzazione di cartelloni;
- Conversazioni;
- Attività manipolative e artistiche;
- Uscite didattiche per scoprire le fasi della lavorazione di alcuni alimenti.



CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;</li> <li>• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;</li> <li>• Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</li> </ul>
Il corpo e il movimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola;</li> <li>• Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo e di sviluppo e adotta pratiche corrette di sana alimentazione;</li> </ul>
Immagini, suoni e colori	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.</p>
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.;</li> <li>• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative;</li> <li>• Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati;</li> <li>• Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole;</li> </ul>
La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata;</li> <li>• Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</li> </ul>

## A.S. 2021/2022 – Arte “Un mondo di forme e colori”



*«La creazione è libera e tale deve restare; essa non deve cioè sottostare ad alcuna pressione con l'unica eccezione della pressione esercitata dalla voce interiore». W. Kandisky*

**DESTINATARI:** tutti i bambini dai 3 ai 6 anni.

**TEMPI:** Il progetto si estenderà dal mese di novembre fino al mese di maggio.

### **FINALITA' GENERALE**

Per il bambino il disegno ha diverse funzioni ed è un'attività spontanea che contribuisce all'evoluzione psicomotoria, intellettuale ed affettiva, sviluppando aspetti fondamentali per la crescita della personalità. L'offrire ad ogni bambino la possibilità di utilizzare i mezzi comunicativi dell'arte, che fondono l'attività intellettuale con quella manuale, significa impegnarlo in un aspetto creativo che coinvolge la sua totalità, attraverso una serie di processi percettivi, affettivi e sociali che maturano la sua sensibilità e la sua fantasia, che sviluppano la capacità di vedere e capire le cose, se stesso e gli altri. E' fondamentale per la crescita e lo sviluppo di ogni individuo vivere, sperimentare, ma soprattutto emozionarsi in un'esperienza o attività. Le esplorazioni permettono al bambino di assimilare ed elaborare delle informazioni che lo portano ad acquisire una maggiore sicurezza di sé, affinando la vista, imparando a discriminare, riconoscere e verbalizzare correttamente le cose che percepisce. La proposta è uno stimolo per tutti i bambini, cercando di rispondere alla loro voglia di sperimentare le forme e i colori, giocare con essi, mescolarli ed utilizzarli con fantasia per disegnare e colorare in tanti modi diversi.

### **OBIETTIVI SPECIFICI**

- Avvicinare i bambini all'arte con divertimento, rafforzando la fiducia nelle proprie capacità espressive;
- "Leggere" le opere d'arte e riprodurle in modo personale;
- Acquisire semplici conoscenze circa la vita e il pensiero di un artista;

- Conoscere e sperimentare nuove modalità comunicative;
- Sviluppare la fantasia e la creatività, permettendo così di accrescere la consapevolezza di sé e la maturazione del pensiero critico e divergente;
- Sviluppare le abilità manuali e in particolare la manualità fine;
- Manipolare, combinare, usare le tempere in modo appropriato e creativo;
- Acquisire una nuova tecnica per esprimere se stessi e le proprie emozioni;
- Affinare il gusto estetico;
- Promuovere la capacità di osservazione; imparare a riflettere su quanto si osserva ed a rielaborare la propria esperienza;
- Leggere e interpretare le immagini;
- Allargare le conoscenze pregresse dei bambini anche in merito alle tecniche espressive utilizzabili;
- Sperimentare il piacere di far parte di un gruppo e collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune, imparando dunque ad ascoltare le opinioni altrui e ad esporre la propria idea;
- Maturare autonomia, curiosità ed un atteggiamento positivo verso le attività, i compagni, la cultura e la realtà circostante.

## **METODOLOGIE**

- Circle time;
- Didattica laboratoriale;
- Brainstorming;
- Lezione frontale;
- Cooperative learning;
- Riproduzione operativa;
- Interdisciplinarietà.

## **CONTENUTI**

- La storia dell'artista Kandisky;
- La storia dell'artista Klee;
- La storia dell'artista Pollock;
- I colori e la possibilità di esprimersi attraverso di essi;
- Le forme e i molti modi di combinarle;
- Riflettere su vari modi di osservare e rappresentare la realtà circostante e quella interiore;
- Leggere le immagini ed esprimere cosa esse possono comunicare e suscitare;
- Acquisire nuove tecniche per trasmettere le proprie emozioni e per esprimere la propria fantasia, creatività e personalità;
- Realizzazione di cartelloni;

- Conversazioni;
- Attività manipolative e artistiche;
- Provare a descrivere le emozioni provate durante l'esperienza artistica, condividendo il proprio pensiero con i compagni e con le insegnanti.

CAMPI DI ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA
Il sé e l'altro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;</li> <li>• Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato;</li> <li>• Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</li> </ul>
Immagini, suoni e colori	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;</li> <li>• Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie;</li> <li>• Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.</li> </ul>
I discorsi e le parole	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative;</li> <li>• Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</li> </ul>
La conoscenza del mondo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/ sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul>