



scuola dell'infanzia
REGINA DELLA PACE

Via Chiesa 18/c-30174
Tel-Fax 041/909271
- Scuola Paritaria -
sito internet: WWW.REGINAPACE.IT

Un anno... **MONDIALE!**



Progetto Annuale 2024-2025
Scuola dell'Infanzia "Regina della Pace"

PROGRAMMAZIONE A.S. 2024-2025

PREMESSA

Le Giornate Mondiali sono un punto di partenza per l'insegnamento e l'apprendimento dei valori e sono occasioni preziose per fare Educazione Civica fin dalla più tenera età; da qui partire per affrontare argomenti diversissimi che coinvolgono la vita quotidiana dei nostri bambini e delle nostre bambine. Alcune di queste occasioni ci vengono fornite dalle Giornate che, a livello nazionale, internazionale e nazionale, sono state decise per ricordare importanti eventi storici o per puntare l'attenzione su fondamentali elementi sociali o ambientali.

Conoscerle e celebrarle offre ai bambini e alle bambine l'occasione di avvicinarsi ai grandi temi di oggi.

Essendo le giornate suddivise in tutto l'arco dell'anno e presentando un fitto calendario, ne sono state scelte alcune da sviluppare in maniera più approfondita per sensibilizzare bambine e bambini anche su temi meno discussi, come l'importanza delle api, i diritti dei bambini, il rispetto dell'ambiente, l'alimentazione, ecc...

Le "giornate speciali" che tutti i bambini della scuola vivranno, ognuno con le proprie capacità e competenze, ma in un'ottica di gruppo sono:

- 21 SETTEMBRE - LA GIORNATA MONDIALE DELLA PACE
che verrà festeggiata venerdì 20 con la festa dell'accoglienza.
- 20 NOVEMBRE - LA GIORNATA MONDIALE DEI DIRITTI DEI BAMBINI.
- 7 FEBBRAIO - GIORNATA MONDIALE DEI CALZINI SPAIATI.
- 22 APRILE - GIORNATA MONDIALE DELLA Terra.
- 20 MAGGIO - GIORNATA MONDIALE DELLE API.

Queste giornate sono rappresentate da 5 cerchi colorati disegnati su un cartellone appeso nel corridoio. I cerchi saranno arricchiti, in ciascuna di queste giornate, con un oggetto realizzato dai bambini, diverso per ogni sezione.

Ogni sezione poi lavorerà su altre giornate mondiali a seconda dell'età dei bambini, delle loro propensioni e degli obiettivi specifici per età.

SEZIONE BLU

Insegnante **Alessandra Zugno**

SEZIONE GIALLI

Insegnante **Martina Ravaziol**

SEZIONE VERDI

Insegnante **Diana Mangiaforte**

E ANORA GIORNATE MONDIALI DA VIVERE INSIEME!!!

Giornata mondiale dei sogni
Giornata mondiale del sorriso
Giornata nazionale del camminare
Giornata Mondiale della Pasta
Happy hour day
Giornata Mondiale della gentilezza
Giornata internazionale della montagna
Giornata internazionale della Pizza Italiana
Pop corn day
Giornata Mondiale della Neve
Giorno della Memoria
Giornata Mondiale della
San Valentino
Giornata del risparmio energetico
Giornata internazionale del gatto
Giovedì grasso
Giornata internazionale della donna
Giornata Mondiale delle torte
Giornata internazionale della felicità
Giornata Mondiale della Poesia
Giornata Mondiale dell'acqua
Giornata Mondiale del teatro
Carbonara Day
Giornata Mondiale dello sport
Giornata Mondiale del libro
Giornata Mondiale del disegno
Giornata internazionale della danza
Giornata mondiale della risata
Giornata Mondiale del colore
Giornata Internazionale della famiglia
Giornata mondiale dell'hamburger
Giornata Mondiale della bicicletta
Giornata Mondiale del vento

E poi e poi e poi.....

ATTIVITA' STEAM

(discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche, artistiche)

In questo particolare momento storico sta emergendo l'esigenza di sensibilizzare bambine e bambini di tutte le età verso lo sviluppo di competenze adeguate per vivere da protagonisti il nuovo mondo digitale e prepararsi al proprio futuro professionale, liberi da preconcetti culturali o di genere.

Le materie STEM (o STEAM) rivestono un'importanza vitale a partire già dalla prima infanzia, poiché conoscerle fin da piccoli può influenzare le scelte future.

Le linee guida Educazione ambientale per lo sviluppo sostenibile 2014 Miur/ Agenda 2030 spiegano come, uno dei principi fondamentale delle STEM è quello di aiutare ad avere una visione oggettiva delle reali possibilità individuali. Con l'aggiunta della A di ARTE nell'acronimo STEM si è passati alle STEAM non solo per rendere ancora più interdisciplinare l'approccio apprenditivo, ma per consentire ai bambini di misurarsi, giocando, con l'estetica, la sensorialità, l'immaginazione, conservando l'atteggiamento sistematico, sperimentale e critico sulla realtà indagata.

FINALITA' GENERALI:

- Stimolare l'apprendimento delle materie STEAM attraverso modalità innovative di somministrazione dei percorsi di apprendimento.
- Far conoscere e in parte aiutare a comprendere la potenzialità ma soprattutto l'universalità del linguaggio scientifico-tecnologico-artistico-matematico.
- Far acquisire un atteggiamento responsabile ed eticamente corretto, sensibilizzando alle problematiche connesse ad un uso non consapevole delle diverse forme di energia.

OBIETTIVI SPECIFICI

- ⊗ Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca azione.
- ⊗ Sperimentare la soggettività delle percezioni.
- ⊗ Sviluppare il pensiero creativo.
- ⊗ Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo.
- ⊗ Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.
- ⊗ Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

METODOLOGIA

Per motivare i bambini nell'apprendimento favorendo la capacità di porsi domande e cercare risposte con e senza di noi, si useranno strategie del "fare scienza". Attraverso attività in cui i bambini sono sempre attori in un ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo. I bambini verranno sostenuti nella costruzione graduale di concetti e conoscenze necessarie alla comprensione dei fenomeni indagati, individuando elementi e relazioni.

DESTINATARI/ TEMPI Il percorso didattico sarà attuato durante l'intero anno scolastico e sarà cura di ogni insegnante individuare gli obiettivi, luoghi e tempi a seconda delle età dei bambini coinvolti

CONTENUTI

- Piccoli esperimenti scientifici
 - Un tempo che passa: il cambiamento delle stagioni
 - Laboratori creativi e manuali
 - Sento, vedo, tocco...un mondo da scoprire intorno a me

ALTRE ATTIVITA'

- **CONTINUITA' con la Scuola Primaria "R. Levi Montalcini"**

La Scuola dell'Infanzia opera in continuità con l'istituto comprensivo di Zelarino e in particolar modo con la scuola primaria di Trivignano. Tale collaborazione scaturisce dalla necessità di garantire continuità e coerenza ai curricoli formativi per offrire ricchezza e varietà di percorsi, esperienze, attività, tempi e dinamiche in **orizzontale fra classi**, quale occasione di riflessione, per alunni e docenti, sui saperi fondamentali e i contenuti essenziali.

- **DAL SEGNO AL QUADERNO (Gruppo grandi)**

Durante l'anno ai bambini grandi vengono proposte attività specifiche utili ad acquisire abilità e competenze grafiche.

Obiettivo:

L'attività grafica e la pre-scrittura sono esperienze creative e cognitive e come tali vanno favorite, stimolate e curate con attenzione. Sarà allestito un laboratorio nel quale si propone un'attività grafo motoria in grado di dare spazio a quello che sta dietro alla realizzazione di un segno. Un gesto rilassato produrrà anche un segno e una scrittura più fluida. E' in questa età che i bambini consolidano la loro impugnatura e cominciano a sperimentare la produzione grafica.

APPROCCIO ALLA LINGUA INGLESE

ENGLISH FOR CHILDREN!

Obiettivi comuni:

- Sollecitare interesse e curiosità verso l'apprendimento della lingua straniera.
- Conoscere un altro codice linguistico.
- Stimolare l'apprendimento mediante un approccio ludico.
- Permettere al bambino di acquisire maggiore sicurezza e fiducia nelle proprie capacità comunicative.



GIOCHI E PERCORSI...PER UN CORPO CONSAPEVOLE!

"È importante lasciare il bambino libero nella sperimentazione del suo corpo, del suo movimento attraverso una crescita attiva ed autonoma ... lo sviluppo motorio è anche sviluppo cognitivo ed emozionale è un vero e proprio mezzo di espressione per parlare di sé... il tono e la modulazione tonica prima ancora che per "fare" serve per entrare in contatto, in relazione al gruppo sociale..."

OBIETTIVI SPECIFICI

- Promuovere la conoscenza del corpo e del suo potenziale attraverso il gioco e il movimento in funzione: cognitiva, creativa, espressiva e pratica
- Saper muoversi nello spazio con consapevolezza topologica
- Acquisire le capacità di dominare il proprio comportamento e di vincere le incertezze e paure che si manifestano nel bambino nel momento in cui si mette in gioco

PROGETTO: "MUSICA" PER CRESCERE

I linguaggi a disposizione dei bambini, come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico -pittoriche, vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

La musica è un'esperienza universale che si manifesta in modi e generi diversi, carica di emozioni e ricca di tradizioni. Il bambino interagendo con il paesaggio sonoro, sviluppa le proprie capacità cognitive e relazionali, impara a percepire, ascoltare, ricercare e discriminare i suoni all'interno di contesti di apprendimento significativi. Esplora le proprie possibilità sonoro-espressive e simbolico-rappresentative, accrescendo la fiducia nelle proprie potenzialità. L'ascolto delle produzioni sonore personali lo apre al piacere di fare musica e alla condivisione di repertori appartenenti a vari generi musicali.



LABORATORIO SCIENTIFICO

Il laboratorio scientifico, attraverso la dimensione ludica e del divertimento, permette ai bambini di esplorare e di scoprire l'ambiente e il mondo in cui viviamo, affinando abilità ed atteggiamenti di tipo scientifico come: la curiosità, lo stimolo ad esplorare, il gusto della scoperta.

L'obiettivo principale è favorire lo sviluppo di un "pensiero scientifico" saper descrivere, argomentare, ascoltare; formulare ipotesi e soluzioni; utilizzare un linguaggio specifico.

Non ultima, l'esperienza scientifica è anche strumento per condurre i bambini alla consapevolezza del proprio operato, confrontandosi con gli altri e rispettando le altrui opinioni.

OBIETTIVI:

- stimolare il pensiero scientifico;
- sviluppare nuove conoscenze;
- stimolare la creatività e la curiosità;
- stimolare la socializzazione e l'aggregazione;
- aumentare la fiducia in se stessi e l'autostima.

FESTE E MOMENTI CON LE FAMIGLIE

CASTAGNATA

FESTA DI NATALE

MESSA

DI INIZIO ANNO

FESTA FINALE