



'Al bambino non possiamo consegnare l'oceano, un secchiello alla volta, però gli possiamo insegnar a nuotare nell'oceano e allora andrà fin dove le sue forze lo porteranno, poi inventerà una barca e navigherà con la barca, poi con la nave.

La conoscenza non è una quantità. E' una ricerca.

Noi non dobbiamo dare ai bambini quantità di sapere, ma strumenti per ricercare'.

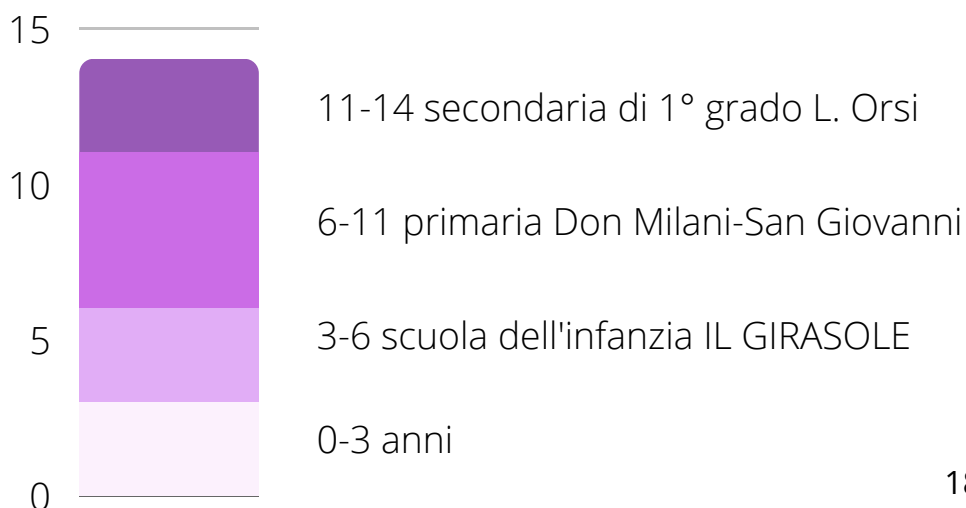
Curricolo Verticale

Proposta educativa, aperta all' imprevisto, espressa in un percorso scolastico longitudinalmente coerente

La scuola dell'infanzia IL GIRASOLE è parte dell'Istituto Comprensivo ed è gestita dal Dirigente Scolastico.

I docenti dei tre ordini scolastici (Infanzia, Primaria e Secondaria) costruiscono insieme **percorsi disciplinari/trasversali progressivi**. Questi percorsi costituiscono una "mappa", un orizzonte comune per gli insegnanti e un tragitto da percorrere in continuità per le bambine e i bambini.

I Progetti comuni iniziano alla scuola dell'infanzia, proseguono alla scuola Primaria e finiscono alla Secondaria di 1° grado e sono: LETTURA, INCLUSIONE, CONTINUITA', AMBIENTE,





Laboratori di

CODING

pensiero
computazionale
codici e algoritmi

DIGITAL STORY TELLING

(applicazioni:
Scratch junior,
Book creator,
Stop-motion, ...)

TINKERING

circuiti
automazione
macrocostruzioni
esperimenti

Dispositivi digitali e tecnologici

Le tecnologie offrono la possibilità di arricchire le esperienze quotidiane dei bambini. Il **microscopio digitale** (o *l'ingranditore*) dà accesso a caratteristiche impercettibili degli oggetti, lo stupore che si origina prolunga le ricerche individuali dei bambini. La *'tavoleta grafica'* è *sfidante* per disegnare in digitale.

Ogni sezione è dotata di una **Lavagna Interattiva Multimediale**, il grande schermo 'touch' permette ai bambini di disegnare, scegliere, spostare, fare ricerche, costruire o inventare storie (Digital Story Telling) digitali con immagini, fotografie o disegni.

Sono presenti in sezione dei **Tablet** impostati per essere usati in modo attivo dai bambini, per fotografare, disegnare, 'leggere' QR code, programmare, combinare, ... Questi strumenti favoriscono scelte autonome e forme di intraprendenza. Oltre alle attività di 'coding unplugged' sono a disposizione **Robot Bee Bot** per effettuare giochi di codifica e decodifica. I **Proiettori** da computer forniscono l'occasione per creare contesti immersivi sia con oggetti che con immagini.





lettura, ascolto, interpretazione

Il libro è un elemento fondamentale nella formazione di un individuo, la sua presenza a scuola e la sua lettura da parte dell'adulto è imprescindibile al raggiungimento di obiettivi cognitivi. Ognuno di noi arricchisce la propria identità ascoltando e raccontando storie.

Ci si propone quindi di condividere con i bambini la straordinaria avventura della narrazione di un libro, la lettura ad alta voce coinvolge e sostiene lo sviluppo cognitivo, emotivo e l'attenzione.

La lettura, già di per sé interessante, può essere resa ancora più accattivante se animata con "effetti speciali". L'ascolto di storie lascia libero spazio all'interpretazione personale, al confronto, all'immedesimazione ed al coinvolgimento emotivo.

Finalità: Avvicinamento al libro e alla lettura, considerata come un'attività che investe profondamente la vita interiore del soggetto e la sua crescita personale, gettando un ponte tra le persone e le culture.

ESOERIENZE PROPOSTE

- -Lecture di libri ad alta voce da parte dell'insegnante come Routine quotidiana con spazio dedicato
- -Racconto di storie legate ad un contesto significativo
- -Partecipazione alle iniziative nazionali e locali: 'LIBRIAMOCI', 'IO LEGGO PERCHE' e 'La notte dei racconti' di REGGIONARRA
- -allestimento di spazi per i libri
- -offrire letteratura per l'infanzia di qualità
- -scambio periodico di libri dalla biblioteca comunale e partecipazione a letture proposte
- -consultazione di libri in altre lingue
- -ascolto di brevi testi/audio in madrelingua dei bambini con contesti migratori
- -DST (digital storytelling)
- -animazioni (teatro delle ombre, di immagini, di burattini, ecc.)
- -drammatizzazioni di storie lette o inventate
- -lettura di testi in CAA e di immagini
- -interpretazione-invenzione di racconti con l'ausilio dei SILENT BOOK
- -interpretazioni delle immagini e delle inferenze sottese

**L'OFFERTA
FORMATIVA**

**DI STORIA IN
STORIA**



Inglese lingua veicolare

Il contesto in cui è immersa l'infanzia del secondo decennio del millennio, è caratterizzato dalla globalizzazione dei saperi, dell'economia, dei problemi, delle migrazioni. La società, in ogni parte del mondo, è ormai multietnica e mobile. Il multilinguismo è parte della complessità che definisce quest'epoca e della scuola che la interpreta.

L'inglese nella scuola dell'infanzia viene proposto attraverso una varietà di attività divertenti e coinvolgenti, piene di musica e giochi.

L'obiettivo è quello di far apprendere l'inglese in modo semplice e naturale.

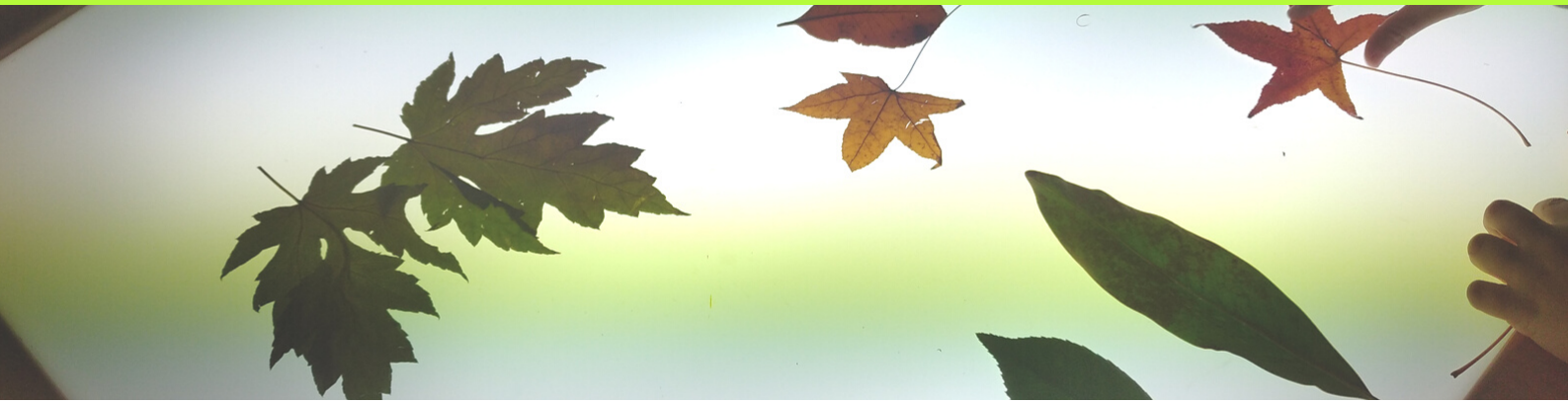
Il lessico dei bambini è arricchito nella quotidianità con nuove parole o semplici frasi legate ai contesti e ai vari momenti della giornata scolastica.

Lingua madre, lingua dell'affetto

Per facilitare la comunicazione con le famiglie, per aiutare i bambini che non capiscono l'italiano durante l'ambientamento, ma soprattutto per **ACCOGLIERE la lingua madre** degli alunni come caratteristica imprescindibile della loro identità, la scuola adotta un sistema comunicativo visuale da implementare progressivamente e da personalizzare sui bisogni del bambino e della famiglia. La comunicazione prevede l'accostamento ad una immagine o sequenze di immagini, di un audio in lingua madre. in lingua anche informazioni per le famiglie e materiale per i bambini e può riguardare parole, procedure, filastrocche, brevi canti tipici, familiari o tradotti dall'italiano. L'ascolto degli audio può essere individuale a richiesta del singolo o di gruppo.

**L'OFFERTA
FORMATIVA**

MULTILINGUISMO



La scuola è la prima palestra di democrazie, una comunità in cui gli alunni possono esercitare diritti nel rispetto dei doveri sociali. L'unità scolastica come comunità di apprendimento, dove i membri sono legati insieme da un senso profondamente sentito di interdipendenza e di obbligazione reciproca, dove le differenze sono accolte e considerate un tutto reciprocamente rispettoso.

curricolo verticale di ed. civica

L'educazione civica si dirama in tre direzioni:

**L'OFFERTA
FORMATIVA**

**EDUCAZIONE
CIVICA**

1) Identità individuale e culturale

Si vuole favorire lo sviluppo della consapevolezza dell'identità personale e culturale, e una prima conoscenza dei fenomeni culturali collettivi:

- giornata della gentilezza, della memoria, della terra, dell'albero, la liberazione, la bandiera, i calzini spaiati, ecc
- adesione alla settimana della sicurezza a novembre
- identità personale, compleanni, interviste cognitive
- condivisione di regole, procedure, incarichi, accordi
- incontro con spazi naturali, istituzionali, pubblici (Rocca, parchi, piazze, posta, supermercato, ecc)

2) Benessere

- attività motorie, danza, yoga, giochi collaborativi e psicomotori
- educazione alimentare
- conoscenza e gestione delle emozioni
- attività all'aperto (vedi pagina dedicata)

3) Competenza digitale

- incontro e modalità di uso di vari strumenti tecnologici : PC, tablet, LIM, microscopio digitale, smartphone
- attività di decodifica con materiale di recupero (coding unplugged), attività di Coding con robot
- DIGITAL STORYTELLING realizzazione di racconti digitali con l'utilizzo di tecniche o software (Scratch, Stop-motion, video, book creator, LIM, ...)



L'accoglienza dei bambini di 3 anni prevede un percorso di accompagnamento al passaggio alla scuola dell'infanzia.

Il progetto continuità si rivolge a tutti i bambini di 5/6 anni presenti nella scuola.

Insieme ai servizi educativi 0-3

Per i bambini che frequentano il Nido d'infanzia e che si sono iscritti alla scuola dell'infanzia si organizza, in orario scolastico insieme agli educatori, una visita per l'esplorazione degli spazi-ambienti della scuola e un altro incontro per la lettura o animazione di un albo illustrato. L'esperienza, da ripetere nei primi giorni di frequenza, diventa oggetto di ricordo nel passaggio dei bambini alla scuola dell'infanzia.

Continuità Orizzontale

Il gruppo instaura una corrispondenza con una sezione di coetanei di una scuola dell'infanzia presente nel territorio, per uno scambio di esperienze che i bambini ritengono significative. Si organizzano anche incontri in presenza e un momento ludico condiviso al parco o in giardino. Con questo progetto i bambini hanno la possibilità di esperire realtà pre-scolastiche diverse dalla propria e prendere consapevolezza circa nuovi compagni che incontreranno alla Primaria.

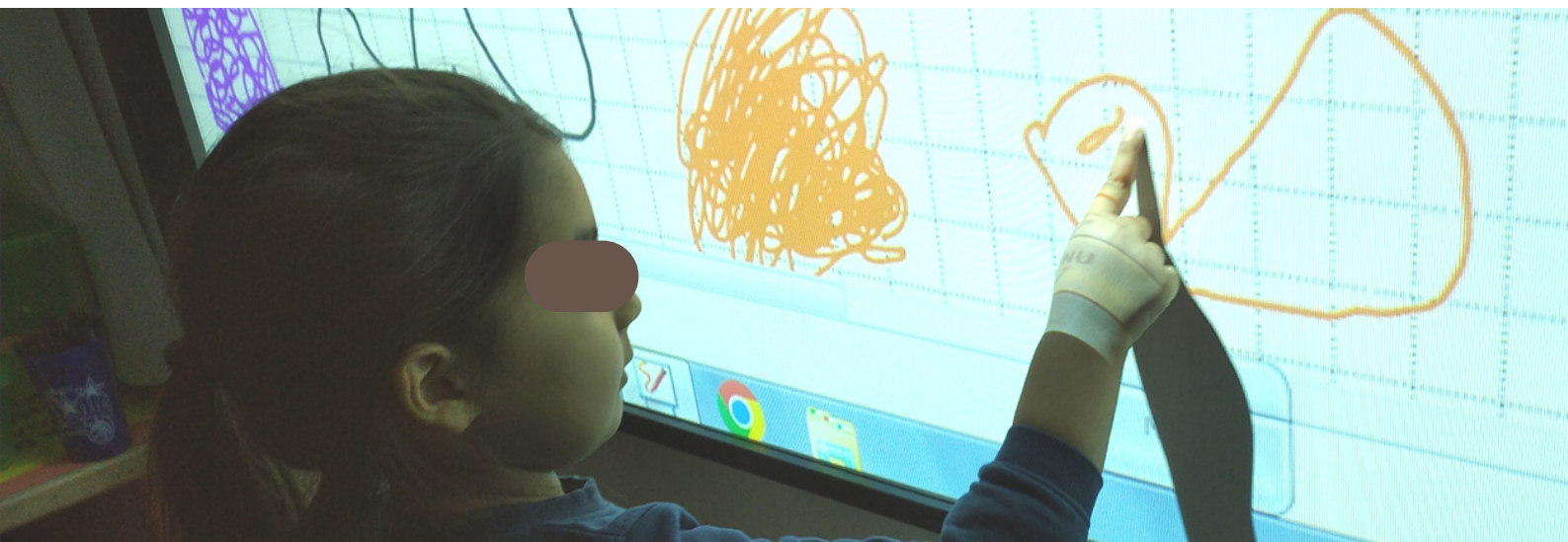
Continuità Verticale

La parte verticale del progetto è composta da diverse 'visite' che le bambine e i bambini fanno alla scuola Primaria. Questi incontri forniscono l'occasione per entrare in contatto con gli spazi, le regole, l'organizzazione, i materiali che afferiscono alla scuola Primaria. Durante uno degli incontri un gruppetto di ragazzi di classe 4° o 5°, presentano e spiegano i vari ambienti e le prassi della scuola Primaria.

Questa esperienza permette ai bambini di 5 anni della scuola dell'infanzia la possibilità di fugare ansie, paure e soddisfare curiosità. I docenti della Primaria introducono un racconto o il tema-base della settimana dell'accoglienza.

**L'OFFERTA
FORMATIVA**

CONTINUITA'



Dalle neuroscienze alla didattica

Le neuroscienze hanno dimostrato che le esperienze producono connessioni cerebrali, più si agisce/sperimenta un campo di esperienza/disciplina più il cervello specializza-arricchisce quel tipo di intelligenza. Per questo, alla scuola dell'Infanzia, si propongono attività, ricerche, indagini, situazioni problematizzanti e sperimentazioni sulle tematiche STEM. Affiorano così nei bambini soluzioni personali e strategie creative.

In una società complessa in cui la tecnologia è presente nella vita dei bambini praticamente da subito, il rischio è quello di una dipendenza passiva e acritica. La scuola contrasta questa possibilità favorendo l'**uso 'attivo' dei device e delle applicazioni**.

Le domande e la curiosità che queste esperienze generano nei bambini producono desiderio di apprendere e capire, questo uso attivo degli strumenti digitali comincia a rendere consapevoli i bambini dei vari punti di vista e iniziano a maturare e costruire un senso critico che li aiuterà in futuro a contrastare dipendenze passive da social-media.

Apprendimento per esperienza 'dalle mani alla mente'

L'apprendimento avviene attraverso i sensi e il corpo, ogni attività deve coinvolgere queste dimensioni in quanto la mente elabora i 'dati' immagazzinati dai canali sensoriali. Le esperienze sono memorizzate insieme alle emozioni e recuperate insieme dalla memoria.

Le esperienze, che siano di tipo artistico, scientifico o matematico, **sono proposte con attenzione al fare con il corpo** (il bambino misura lo spazio correndo, conta toccando, ecc), **all'emotività** (stupire, sorprendere, meravigliare), e lasciano il tempo al bambino di **procedere per prove ed errori**, di ipotizzare e sperimentare strategie che può integrare con quelle, se più efficaci, dei compagni.

CURRICOLO
VERTICALE

Science
Technology
Engineering
Art
Mathematics



L'identità culturale e personale non è unica e statica ma in costante movimento di ricomposizione e contaminazione, prodotto della comunicazione e del dialogo. Storicamente fondata è in continua trasformazione, muta seguendo le esperienze delle collettività e delle individualità. Un processo di identificazione dipendente dal contesto storico e in relazione tra un io-noi con un altro-loro.
AAVV

Italiano seconda lingua Didattica per L2

La scuola adotta i **valori dell'interculturalità**:

-permeabilità nei confronti dei punti di vista, delle credenze, delle forme di pensiero altrui, come opportunità di ampliare il punto di vista personale, evitando che corrispondenze e differenze cognitive si fossilizzino

-sintonizzazione con le origini di pensiero formati in altri contesti

-interazione strategica: fare in modo che il confronto tra mentalità e punti di vista dia luogo non solo alla conoscenza reciproca, ma possa consociarsi/innalzarsi per individuare forme superiori di azione, comprensione del mondo e transattività cognitive.

Metodologie didattiche:

-Attraverso l'intelligenza simbolica, grafico-pittorica, mimica, musicale, ecc., emerge l'attribuzione di SENSO che ciascuno dà alla realtà

-**Ascolto reciproco** e impianto narrativo del percorso educativo

-decostruzione dei pregiudizi e valorizzazione di differenze, talenti, unicità

-giochi fonologici, canti, gioco del pappagallo.

-decodifica di consegne, routines, regole comportamentali e

procedure tramite **comunicazione visuale, per immagini (CAA)**

-qualità della comunicazione orale: associazione tra esperienze corporee e parole/espressioni (T.P.R. comandi a risposta fisica), associazione comando + immagini da campi lessicali e ricombinazioni

-**contesti comunicativi significativi**: Gioco simbolico, di ruolo, didattico, drammatizzazioni, danze, favole illustrate, cards.

**CURRICOLO
VERTICALE**

COMUNICARE