

SCUOLA DELL'INFANZIA SAN BENIGNO

Via San Benigno, 57
23010 BERBENNO DI VALTELLINA (SO)
Tel. 0342/492120 Fax 0342/493097

AGGIORNAMENTO

PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA 2022/2025

Le modifiche al Piano Triennale dell'Offerta Formativa che sono state apportate per l'Anno Scolastico 2024/2025 sono visibili nel dettaglio nel file presente nell'archivio digitale della scuola.

Tali modifiche hanno interessato il CALENDARIO SCOLASTICO, con le date aggiornate riguardo i giorni di vacanza come di seguito riportato.

Per la nostra scuola dell'infanzia l'inizio delle attività didattiche è previsto il 2 settembre 2024 per i bambini della sezione primavera, e il 5 settembre per i bambini dell'infanzia.

Festività nazionali

- 1° novembre – festa di tutti i Santi
- 8 dicembre – Immacolata Concezione
- Vacanze natalizie: dal 23 dicembre 2024 al 5 gennaio 2025
- Epifania: 6 gennaio 2025
- Vacanze di carnevale: lunedì 3 e martedì 4 marzo
- Vacanze pasquali: da giovedì 17 a martedì 22 aprile
- 25 aprile – Anniversario della Liberazione
- 1° maggio – Festa del Lavoro
- 2 giugno – Festa della Repubblica

Inoltre, non si effettuano lezioni nei seguenti giorni:

- Venerdì 2 maggio 2025;
- Mercoledì 19 marzo 2025 - festa del Santo Patrono.

Le insegnanti hanno ritenuto opportuno meglio specificare le MODALITÀ D'INSERIMENTO valide sia per i nuovi bambini della sezione primavera che della scuola dell'infanzia, indicando la permanenza a scuola per un tempo via via maggiore, e una presenza che va a diminuire dell'accompagnatore. È stato inoltre specificato che, solo dopo attenta valutazione ed eccezionalmente, viene dato il permesso di portare a scuola giocattoli (da lasciare comunque nell'armadietto personale, es. doudou per i bambini piccoli), oggetti vari/particolari da far vedere ai compagni, o libri.

A seguito della pubblicazione delle recenti *Linee guida per l'educazione civica* adottate con D.M. n. 183 del 7 settembre 2024, le insegnanti hanno inserito una parte relativa in maniera specifica a tale aspetto.

Si è reso necessario, inoltre, inserire anche un riferimento alle *Linee guida per le discipline STEM* adottate con D.M. n. 184 del 15 settembre 2023.

Di seguito le parti che sono state aggiunte dopo l'esplicitazione dei traguardi per lo sviluppo delle competenze e gli obiettivi specifici d'apprendimento per i diversi campi d'esperienza.

L'EDUCAZIONE CIVICA

Tutti i campi di esperienza concorrono al graduale sviluppo della consapevolezza dell'identità personale, della percezione di quella altrui, delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone, della scoperta dell'altro da sé e della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere, di una prima conoscenza dei fenomeni culturali.

Attraverso le relazioni tra pari e con gli adulti, i bambini sviluppano il senso di appartenenza ad una comunità più ampia rispetto a quella familiare: scoprono che la libertà individuale ha come limite la libertà altrui, che il rispetto delle regole garantisce la tutela degli spazi e dei diritti di tutti, dell'ambiente e della natura, e che la collaborazione e la cooperazione portano al conseguimento di risultati migliori rispetto all'azione del singolo.

L'insegnamento dell'educazione civica, che si sviluppa attraverso tre nuclei concettuali fondamentali (la Costituzione, lo sviluppo sostenibile e la cittadinanza digitale) dovrebbe portare ciascun bambino al termine della scuola dell'infanzia ad avere delle competenze che si manifestano in comportamenti etici e prosociali.

Traguardi di sviluppo delle competenze

Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, è consapevole dell'importanza di un'alimentazione sana e naturale, dell'attività motoria, dell'igiene personale per la cura della propria salute.

È attento alla propria sicurezza e assume comportamenti rispettosi delle regole e delle norme nella scuola, negli ambienti esterni, per strada (ad esempio, conosce e rispetta i colori del semaforo, utilizza in modo corretto il marciapiede e le strisce pedonali).

Riconosce ed esprime emozioni, sentimenti e pensieri; è consapevole che anche gli altri provano emozioni, sentimenti e pensieri, cerca di capirli e rispettarli.

Riconosce e rispetta le diversità individuali, apprezzando la ricchezza di cui ciascuna persona è portatrice.

Inizia a riconoscere che i contesti pubblici e privati sono governati da regole e limiti che tutti sono tenuti a rispettare; collabora con gli altri al raggiungimento

di uno scopo comune, accetta che gli altri abbiano punti di vista diversi dal suo e gestisce positivamente piccoli conflitti.

Assume e porta avanti compiti e ruoli all'interno della sezione e della scuola, anche mettendosi al servizio degli altri.

È capace di cogliere i principali segni che contraddistinguono la cultura della comunità di appartenenza e i ruoli sociali, conosce aspetti fondamentali del proprio territorio.

Assume comportamenti rispettosi e di cura verso gli animali, l'ambiente naturale, il patrimonio artistico e culturale.

Sperimenta, attraverso il gioco, i concetti di scambio, baratto, compravendita, ha una prima consapevolezza del fatto che i beni e il lavoro hanno un valore; coglie l'importanza del risparmio e compie le prime valutazioni sulle corrette modalità di gestione del denaro.

Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti.
(Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica)

LE DISCIPLINE STEAM

Dall'inglese Science, Technology, Engineering, Art e Math, STEAM è un acronimo che non fa riferimento a una nuova metodologia didattica e neanche alle cinque discipline considerate singolarmente, ma piuttosto all'integrazione di esse in un nuovo paradigma educativo basato su applicazioni reali e autentiche. L'insegnamento delle STEAM ha un carattere interdisciplinare ed è un'opportunità che rende la matematica e le scienze affini collegate alla realtà e alla vita, discipline ritenute ormai necessarie allo sviluppo di conoscenze e competenze sempre più richieste dal mondo economico e lavorativo (pensiero critico, comunicazione, collaborazione, creatività). Solo con una prospettiva interdisciplinare si possono affrontare le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento.

Gli insegnanti sono chiamati ad appassionare e agganciare bambini e ragazzi a discipline che non devono più essere percepite per pochi, far comprendere la potenzialità ma soprattutto l'universalità del linguaggio scientifico-tecnologico-artistico-matematico, anche contrastando gli stereotipi e i pregiudizi di genere rispetto a tali materie.

Nel sistema integrato di educazione e di istruzione 0-6, definito dal decreto legislativo n. 65/2017, l'avvio alle STEAM si realizza attraverso attività che incoraggiano il bambino ad un approccio matematico-scientifico-tecnologico al mondo naturale e artificiale che lo circonda. Si fa riferimento ai sistemi simbolico-culturali e, tenuto conto che l'apprendimento in questa specifica fascia di età "avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica da intendersi come forma

tipica di relazione e di conoscenza" possono essere indicazioni metodologiche comuni:

- la predisposizione di un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta loro di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori;
- la valorizzazione dell'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni;
- l'organizzazione di attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni;
- l'esplorazione vissuta in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo;
- la creazione di occasioni per scoprire (toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti) funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici.

Se nei servizi educativi per bambini fino ai tre anni occorre dare spazio alla molteplicità dei linguaggi (grafico-pittorico, plastico, musicale, coreutico, motorio, ma anche matematico, scientifico e tecnologico) che troveranno negli anni successivi ulteriori possibilità di arricchimento ed espansione, nella scuola dell'infanzia il campo d'esperienza privilegiato, seppur in continuità e trasversalità con gli altri è "La conoscenza del mondo" nella sua doppia articolazione "Oggetti, fenomeni, viventi" e "Numeri e spazio". Elaborando una prima organizzazione fisica del mondo esterno e familiarizzando con le prime competenze aritmetiche e geometriche, verranno poste le basi per la successiva elaborazione di concetti scientifici e matematici che verranno proposti e sistematizzati nella scuola primaria.

Un ruolo fondamentale è svolto dalle cosiddette routine, che "vanno progettate in modo da costituirsi come occasioni di arricchimento conoscitivo, di maturazione dell'autonomia, di acquisizione di padronanza di sé e di scambio con gli altri". L'annotazione delle presenze, con la conta dei bambini e la stima degli assenti, l'assegnazione, attraverso turnazione, di ruoli e compiti specifici, la costruzione di tabelle per la registrazione del tempo atmosferico, la quantificazione del tempo mancante a un evento particolare, l'apparecchiatura del tavolo, la distribuzione di oggetti e materiali, ecc. sono azioni che stimolano i bambini a osservare la realtà, raccogliere dati, confrontare quantità e situazioni, seriare, raggruppare, ordinare, stabilire corrispondenze biunivoche, quantificare e misurare, aggiungere e togliere, numerare, formulare ipotesi, elaborare idee personali da confrontare con i compagni e con le figure educative e pianificare azioni per verificarne la correttezza, simbolizzare, collocare eventi e situazioni nel tempo e nello spazio.

Si tratta di porre l'accento non solo su contenuti e conoscenze, ma su una modalità di apprendimento che, nella scoperta delle cose e della realtà, stimoli curiosità, interesse, ricerca, capacità di problematizzare, assumere iniziative in modo autonomo, pianificare e progettare, agire in modo flessibile e creativo.

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Crea in autonomia percorsi risolutivi

Utilizza materiali e spazi sulla base delle indicazioni ricevute

Si confronta con l'errore e ne percepisce l'utilità

Applica il metodo scientifico empiricamente

Lavora in gruppo suddividendo in maniera razionale i compiti

Propone soluzioni alternative

Trova soluzioni originali

Obiettivi di apprendimento

Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie capacità

Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo

Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni per realizzare un obiettivo comune

Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca azione

Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding

Sviluppare il pensiero creativo

Promuovere una cultura di genere e del rispetto delle differenze all'interno della scuola

Vivere l'errore come un'opportunità e una risorsa

Il Collegio docenti

Berbenno di Valtellina, 3 settembre 2024