

Servizio	Asilo Infantile Veratti, Scuola dell'infanzia paritaria, via Como 9 – Varese A.S. 2026/2027 
Titolo	<i>“Incontriamoci per abitare il mondo”</i> <i>Esplorare per conoscere</i>
Premessa	Il progetto nasce dall'osservare la convivenza di una multiculturalità in aumento: storie, culture, usi e costumi diversi tra loro che si trovano a condividere spazi e ambienti, spesso molto diversi dai propri. Si è pensato di proporre un percorso intorno al mondo atto ad incontrare l'altro, imparando a rispettarlo, esplorando il suo Paese di provenienza. Inoltre, il progetto si inserisce nel nuovo panorama educativo definito dalle indicazioni ministeriali in vigore dall'anno scolastico 2026-2027, le cui linee guida pongono una forte enfasi su tre pilastri: • l'approccio STEM/scientifico, basato sull'esperienza concreta. Il viaggio si configura come un laboratorio permanente, superando la distinzione tra gioco e apprendimento formale: attraverso l'osservazione dei fenomeni, la manipolazione di materiali non strutturati e il coding unplugged, i bambini allenano il pensiero critico e la capacità di formulare ipotesi, costruendo le basi del metodo scientifico nel rispetto dei tempi e dei bisogni dell'età evolutiva. In particolare, <i>“il coding unplugged, ovvero l'apprendimento del pensiero computazionale senza tecnologia digitale, è la strada maestra per la scuola dell'infanzia, attraverso giochi con il corpo, con le mani, con i materiali di recupero, i bambini imparano a scomporre i problemi, a dare istruzioni precise, a trovare gli errori e a collaborare.</i> Le attività di coding permettono di lavorare in modo creativo su diversi piani:

	Pensiero divergente. <i>Non esiste un unico percorso giusto, esistono molti percorsi possibili. Il Coding unplugged insegna che la creatività e la logica non sono in opposizione: sono alleate.</i> Cooperazione autentica. <i>Lavorare insieme non significa stare vicini, significa fidarsi dell'altro, ascoltare le sue idee, negoziare, cedere quando serve, insistere quando è necessario. Competenze per la vita.</i> Riconoscimento e gestione degli errori. <i>L'errore non è una sconfitta, è un'informazione. Ogni bug trovato è corretto, insegna al bambino la resilienza: la capacità di cadere e rialzarsi con curiosità invece che con vergogna.</i> Desiderio di rimettersi in gioco. <i>Riproviamo! E' la frase più bella che un bambino possa dire. Questo progetto semina questo desiderio: il piacere di usare la propria testa, di ragionare, di trovare soluzioni sempre nuove. ("Coding: mani, cuore, meraviglia" di M. Marconi, ed. Printed Amazon, 2026).</i> • L'educazione civica e l'inclusione vissute nelle pratiche quotidiane: il viaggio è per sua natura incontro con l'altro e la sezione si trasforma in una comunità democratica in cui l'educazione civica si vive quotidianamente attraverso la gestione dei conflitti, la valorizzazione delle diversità culturali e il confronto costante con l'ambiente esterno. • La musica, come ascolto di suoni, ritmi e danze, caratterizzanti i diversi Paesi esplorati. Questo strumento educativo unisce corpo, musica e intercultura: queste esperienze permettono di conoscere le culture diverse attraverso danze tradizionali, imitandone i movimenti e seguendo le coreografie. I bambini possono così scoprire l'altro danzando insieme, esprimere e condividere emozioni, imparando a conoscere anche le tradizioni diverse relative a questo aspetto culturale. • Educazione all'Arte: un linguaggio espressivo, un approccio a tecniche grafiche, manipolative, sensoriali. Le attività proposte invitano il bambino a esplorare il segno come significante, pertanto, il disegno diventa un veicolo per l'apprendimento socioculturale. Inoltre, si evidenzia la funzione narrativa, intesa come espressione di una cultura e delle sue tradizioni. Il viaggio simbolico proposto è ideale per stimolare la creatività. L'arte rappresenta un importante canale di comunicazione, di relazione con gli altri, oltre che di apprendimento esperienziale, educare alla discriminazione sensoriale, al piacere del bello e al gusto attraverso l'esplorazione di una pluralità di materiali strutturati o destrutturati, naturali o artificiali. Attraverso questo percorso la scuola non si limita a trasmettere contenuti, ma accompagna il bambino nel divenire un cittadino esploratore capace di leggere il mondo con curiosità, di agire responsabilmente, affrontando il futuro in modo consapevole. La metafora del viaggio permette di proporre ai bambini un'esperienza immersiva, dove il territorio, inteso come spazio geografico, culturale e relazionale, diventa il cardine dell'apprendimento. I Paesi esplorati non sono un confine su una mappa, bensì odori nuovi, suoni diversi, colori o consistenze da toccare. Attraverso la metafora del viaggio intendiamo proporre ai bambini un'esperienza immersiva, dove il territorio, inteso come spazio geografico, culturale e relazionale, diventa il cardine dell'apprendimento.

Esiti attesi	• Competenze cognitive e conoscitive, quali la conoscenza delle diversità, il superamento degli stereotipi e la scoperta delle affinità • Competenze socio-emotive e relazionale, quali lo sviluppo dell'empatia, la comunicazione inclusiva e il miglioramento del clima del gruppo, rafforzato dalla cooperazione. • Cittadinanza globale e attiva, intesa come consapevolezza di sfide globali: pace, diritti, sostenibilità, corresponsabilità, nonché, apertura al confronto. • Sviluppo grafico e motricità fine: sviluppo dell'impugnatura, controllo del tratto, coordinazione oculo manuale. • Espressione pittorica e creativa, sperimentazione materica, consapevolezza cromatica, intenzionalità espressiva. • Competenze musicali e ritmiche, sensibilità uditiva, senso del ritmo, coordinazione motorio musicale. • Sviluppo del pensiero logico: sequenzialità, previsione, debugging (resilienza all'errore e analisi critica), orientamento spaziale • Cooperazione e cittadinanza digitale: capacità di condividere le strategie e di assumere il ruolo di "programmatore" •
Destinatari	Tutti i bambini della scuola dell'Infanzia Veratti di Varese.
Insegnanti coinvolti	Tutte le insegnanti della scuola dell'Infanzia Veratti di Varese.
Competenze chiave europee 2018	• Competenza matematica e in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM): approccio logico e sviluppo competenze di problem solving. • Competenza in materia di cittadinanza: capacità di agire da cittadini responsabili, rispetto delle regole, cura dell'ambiente e accoglienza dell'altro. • Competenza imprenditoriale: spirito di iniziativa, creatività, capacità di risolvere problemi e di trasformare le idee in azioni • Espressione creativa attraverso arti e musica, drammatizzazione e valorizzazione del patrimonio culturale. • Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali. • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, capacità di cooperare e organizzare il proprio apprendimento.
Campi di esperienza e traguardi (tratti dalle Nuove	Il sé e l'altro (Dimensione interculturale e relazionale) • Sviluppare l'apertura verso la diversità e la consapevolezza dell'esistenza di altre culture • Sviluppare il senso morale

Indicazioni Nazionali D.M. n. 221 del 9 dicembre 2025)	• Sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni, confrontandola con altre esperienze culturali. • Avere cura e rispetto di sé e degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune. Il corpo e il movimento (Dimensione corporea) • Sapersi orientare, muovere e coordinare con altri, provando gusto e piacere per il movimento fisico e coreutico. Immagini, suoni, colori • Esplorare la diversità del mondo, attraverso i linguaggi artistici, musicali e motori • Sperimentare diverse tecniche pittoriche, controllare lo strumento grafico e applicare regole logiche alla composizione visiva • Sviluppare la sensibilità musicale attraverso attività ritmico-motorie. • Sapersi avvalere dei principali linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, audiovisivo) in diversi ambiti e modalità, a seconda dei propri talenti e potenzialità, anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie. • Imparare a discriminare e riconoscere i diversi stimoli sensoriali I discorsi e le parole • Avere una prima consapevolezza di lingue e culture differenti • Acquisire un patrimonio lessicale progressivamente più ricco ed esteso • Capacità di rappresentare il codice linguistico, utilizzando frecce direzionali e simboli. La conoscenza del mondo: • Familiarizzare con la rappresentazione dello spazio globale e associare simboli a contesti geografici • Individuare la posizione delle persone e degli oggetti nello spazio, imparando ad utilizzare categorie topologiche • Sperimentare materiali naturali e non di ogni continente
Tempistiche	Da metà ottobre a giugno, tre giorni a settimana

Setting	Gli ambienti coinvolti sono: • Aule di sezione • Salone (tre spazi motori) • Aula Arcobaleno e spazio destrutturato (ambienti polifunzionali: digitale, creativo, artistico, motorio) • Giardino della scuola • Biblioteca della scuola • Uscite didattiche
Strumenti e Materiali	Albi illustrati, materiale di cancelleria, materiale di riciclo e destrutturato, strumenti digitali, strumenti musicali
Metodologie	• Approccio esperienziale e laboratoriale • Approccio multisensoriale • Approccio cooperativo e individuale • Approccio narrativo classico e digitale • Modalità delle proposte strutturate: fase motivazionale (la presentazione), fase operativa, fase di rielaborazione grafico-pittorico-manipolativa • Utilizzo di uno sfondo integratore narrativo
Modalità di verifica e di valutazione	In questo contesto metodologico si osserva il processo evolutivo. In particolare: Che cosa si osserva: • Livello di partecipazione e di coinvolgimento • Capacità acquisite in base agli obiettivi specifici di ogni proposta • Il raggiungimento degli esiti attesi alla fine del progetto Come si effettua la verifica: • Osservazione sistematica: compilazione di griglie improntate sull'osservazione dei processi • Documentazione: raccolta degli elaborati grafici, di video e di fotografie inerenti alle attività • Conversazioni in circle time • Rubrica di valutazione al termine del percorso Quando si effettua la valutazione: <i>"In itinere"</i> e alla fine del percorso.

--	--

		Attività	Materiali
<i>La mia identità, i miei bisogni – Conosco, rispetto e interiorizzo</i>		In questo periodo si lavora sull’ambientamento e la conoscenza reciproca: tutte le attività proposte mirano a sviluppare il rispetto delle regole di convivenza, il rispetto dei materiali e degli ambienti.	
S E T T E M B R E e O T T O B R E	Dal 04 settembre all’11 settembre	• Saluti, racconto delle vacanze (può essere d’aiuto far riferimento ai luoghi delle vacanze con davanti una cartina/mappamondo). • Riflessione sul cambiamento/crescita, promozione al gruppo successivo con una medaglia (es. mezzani diventati grandi), conversazione sui bambini nuovi e su quelli che non ci sono più.	• Cartina/mappamondo, cartoline • Medaglie simboli • Memory della classe e della scuola
	“Ambientamento in presenza di una figura familiare”	• Scopro ed esploro lo spazio che mi circonda (classe). • Chi e cosa vedo? Incontro? • Saluto in cerchio e canzone: “Danza dell'accoglienza” o “Danza degli amici”. • Presentazione del personaggio della classe. • Gioco motorio con il personaggio della classe (bambini e genitori insieme). Si può prendere spunto dal libro: <i>“Panda e Pandino cosa fanno?”</i> • Realizzazione puzzle (o simile) del personaggio della classe. • Utilizzo di storie a scelta fra <i>“I tre piccoli gufi”</i>, <i>“A più tardi”</i>, <i>“Lacrime che volano via”</i>, <i>“Cosa dice piccolo coccodrillo?”</i>, <i>“Zeb e la scorta di baci”</i> • Possibile attività legata alla storia o gioco libero.	
	Mi presento (dal 14 al 18 settembre)	Attività per ambientarsi • Lettura del libro <i>“Io”</i> o <i>“Che cos’è un bambino?”</i>	

		Giochi di presentazione e conoscenza • Gioco: mi guardo allo specchio e mi presento • Gioco: la ragnatela dell'amicizia • Gioco: la magia dei nomi • Gioco: indovina chi è? (mostrando la foto) • Gioco: scopri chi manca in classe (bambino nascosto)	
	<i>Da IO a MIO, da Mio a NOI</i> (Dal 21 settembre al 2 ottobre) Lavorare sulla stagionalità dell'Autunno, suddividendo i compiti tra le sezioni definiti nei CD. Festa dei nonni	• Gioco: “Riconosco il mio contrassegno”. In classe posizionare dei cerchi ponendo all'interno i contrassegni dei vari bambini. Durante un brano musicale, i bambini camminano intorno ai cerchi; nel momento in cui l'insegnante interrompe la musica, ogni partecipante deve individuare il cerchio contenente il proprio contrassegno, prenderlo e mostrarlo. • Gioco: “Riconosco il mio gruppo di appartenenza”. In classe l'insegnante posizionerà sulle sedie il simbolo di appartenenza. Durante un brano musicale, i bambini saranno liberi di muoversi nello spazio; nel momento in cui l'insegnante interrompe la musica e mostra il simbolo di appartenenza i bambini di quel gruppo dovranno sedersi. • Gioco: “Riconosco il mio gruppo classe” memory dei compagni e delle insegnanti. • La “<i>Festa nazionale dei nonni</i>” deve rappresentare uno spunto di riflessione e occasione di incontro intergenerazionale nelle classi, per promuovere dibattiti e approfondimenti che prevedono, ove possibile e nel rispetto di tutte le vigenti misure di sicurezza, la partecipazione dei nonni, quali portatori di memoria, di esperienza di diversi percorsi di vita che possono aiutare gli studenti nel loro cammino educativo e di crescita, con uno sguardo più consapevole verso il futuro (*comunicazione Ministero dell'Istruzione).	Albi illustrati dedicati ai nonni.

	Dal 5 ottobre al 9 ottobre <i>Da NOI come classe, a NOI come scuola</i> <i>Gli Altri siamo noi: diversità e unicità</i>	• Costruzione delle routine della classe (calendario, riordino, bagno, pranzo, ecc.). • Costruzione di regole ad hoc per la propria classe insieme ai bambini (vedi bibliografia). • Realizzare il cartellone delle regole condivise da esporre negli angoli della classe. • Nei giorni seguenti i bambini trovano la classe in disordine (dopo il bagno), ciò è utile ad una verifica delle conoscenze acquisite in merito alle regole condivise. • Osservazione e verbalizzazione dell'ambiente classe modificato (es. ogni cosa è al suo posto?). Sperimentare attraverso il gioco e l'esperienza (attività di riordino) • Lettura del libro: <i>“Anna mette in ordine”</i> oppure <i>“Topo Tip: Non voglio mettere in ordine!”</i>. • Costruzione di pannelli raffiguranti la propria sezione con i vari ambienti (piantina della classe); inserire le foto dei bambini (fototessera da completare con il disegno del resto del corpo) e le foto delle maestre referenti. Se dovesse ripetersi la situazione di caos dei giorni precedenti il pannello ci aiuta a far chiarezza. • I pannelli realizzati potranno essere esposti lungo i corridoi nelle vicinanze della propria classe. • A turno ogni classe potrà fare un tour della scuola visitando, dall'esterno, gli ambienti e visionando i pannelli realizzati. Osservazione e verbalizzazione dell'esperienza vissuta. Passaggio dallo spazio aula allo spazio scuola. • Giochi mirati a verificare la capacità del bambino di orientarsi negli ambienti della scuola. • Gioco <i>“memory”</i> o <i>“indovina chi?”</i> con tutto il personale della scuola (abbinando per esempio ogni maestra alla sua classe e al suo simbolo).	
--	---	---	--

	• Letture sul tema dell'inclusione • Attività motorie e stand appositamente allestiti (es. ballo, canto, recitazione, calcio, bowling, basket, ecc.) dove ciascuno è libero di sperimentare i vari giochi. Così da comprendere che tutti noi siamo diversi, con caratteristiche, interessi e passioni differenti.	
	Libri consigliati per l'ambientamento: <i>“Io”, “Che cos’è un bambino?”, “La storia del Toro Ferdinando”, “è mio”, “Mio! Mio! Mio!”, “Voglio il mio cappello!”, “Questo non è il mio cappello”, “Questo è il mio albero”, “Il litigio”, “Il topolino con gli occhi verdi e la topolina con gli occhi blu”, “Io e te amici per sempre”, “Mi piaci (quasi sempre)”, “Pesce e gatto”, “Vuoi essere mio amico?”, “Sulla collina”, “Per un amico”, “Lenny e Lucy” “L’amico del piccolo tirannosauro”</i> Libri consigliati sul tema <i>Gli ALTRI e la diversità</i>: <i>“Gli altri”, “La musica di Ettore”, “Il pentolino di Antonino”, “Il mondo è anche di Tobias”, “A che pensi?”, “Le parole di Bianca sono farfalle”, “Lo sport non fa per te!”, “Dai, faccio io!”, “Passo dopo passo”, “Prova a dire abracadabra!”, “La mia mano”</i> Libri consigliati sull'autunno: <i>“L’autunno della piccola oca”, “Il domatore di foglie”, “Io sono foglia”</i> N.B. 21 settembre => Giornata Internazionale della Pace e 28 settembre => Giornata Mondiale della Rabbia 5 ottobre => Giornata Mondiale dell’Insegnante, 16 ottobre => Giornata Mondiale dell’Alimentazione e 31 ottobre => Giornata Mondiale della Città.	

	Attività	Materiali e Bibliografia
--	-----------------	---------------------------------

O T T O B R E E N O V E M B R E	<i>“Io leggo perché”</i>	Dal 12 ottobre al 16 ottobre “Pronti via!” • Prepariamo lo zaino: Allora i bambini trovano in sezione uno zaino con alcuni oggetti personali quali il beauty, le scarpe, la cartina del mondo e un libro con tutte le bandiere del mondo, da osservare durante il viaggio, nonché, per attività inerenti. L'insegnante con domande stimolo chiede, a che cosa serviranno? Queste cose le avete mai viste, le conoscete? segue una conversazione guidata - Canzone sul Mondo • Presentazione della cartina geografica: ogni classe dovrà avere disegnato un planisfero (solo i confini colorati: Africa nero, Europa blu, America rosso, Asia giallo e Oceania verde) su una carta da pacco bianco. Tale disegno andrà diviso in 8/16 pezzi da ricostruire incollandoli su un'altra carta marrone insieme ai bambini. Tale cartellone servirà tutto l'anno per incollare i vari elementi delle diverse tappe del viaggio. • Preparazione del Passaporto: osservare se stessi allo specchio e/o foto; su un foglio prestampato i grandi disegnano se stessi nel riquadro, i piccoli colorano la sagoma disegnata. Sulla copertina, verrà delineata la sagoma della propria mano, dove ogni bambino lascerà le impronte di ogni polpastrello, utilizzando i colori dei continenti. • Videochiamata con Jabari (a turni di due classi in salone): il “chatbot” si presenta ai nostri bambini invitandoli ad andare a visitare il suo continente che si chiama Africa, in particolare, partendo dalla sua città che è Nairobi. Jabari mostra alcune immagini del Paese e ci fa ascoltare “Jambo bwana”. Tornati in classe, in circle time, si guarda il planisfero, individuando l'Africa: l'insegnante pone delle domande “stimolo” ai bambini: “Come ci arriviamo in Africa? Quali mezzi di trasporto Quali mezzi di trasporto dobbiamo utilizzare? Quali mezzi di trasporto dobbiamo utilizzare? Ogni classe, in base alle risposte dei bambini, farà un gioco del coding: percorso con i mezzi di trasporto dove i bambini dovranno. Ogni classe, in base alle risposte dei bambini, farà un gioco di coding: attraversare il reticolo seguendo le indicazioni (freccie verdi).	• Zaino • Oggetti personali da viaggio • Cartine geografiche • Planisfero su carta da pacco • La stampa del modello del Passaporto • Timbrini (tipo smile) per il passaporto (da utilizzare tutto l'anno) • Tovaglia cerata monocolor 120 x 200 cm circa: disegnare il reticolo costituito da quadrati da 40x40 cm • Tessere con i mezzi di trasporto: preparate precedentemente con i bambini, utilizzando degli stencil o disegni fatti dai bambini. • Biciclette senza pedali, tricicli • Dima della freccia • Collana masai: procurare i materiali scelti per la realizzazione:
--	---------------------------------	--	---

		• Proposta: svolgere l'attività suddetta anche in uno spazio esterno, utilizzando biciclette senza pedali o tricicli, su un reticolato disegnato con il gessetto. • Successivamente alle esperienze vissute, realizzare con i bambini le frecce direzionali: sinistra verde, destra rosso, avanti blu, indietro giallo. Utilizzarle per delle attività. • Realizzare la sagoma di Jabari: puntualizzare con i bambini le caratteristiche fisiche e il tipo di indumenti (caratteristiche morfologiche, inserite nel contesto ambientale del territorio)	cartoncino, pasta, cannucce, per es. • Tamburo: da costruire con le latte della cucina • Cacao in polvere • Barattoli di latta (chiedere per tempo alle famiglie) • Palloncini colorati • Modello della machera • Maschere degli animali • Zucche • Bandiera con tecnica dei pixel (pezzetti colorati, posti gli uni accanto agli altri) • Materiali strutturati e non per creare i monumenti
	"AFRICA"	Dal 19 Ottobre al 23 ottobre "Benvenuti in Kenya: siamo a Nairobi" • In classe, accogliamo Jabari: balliamo "Jumbo bwana" realizzazione della collana masai con i colori della terra: rosso, giallo e nero, utilizzando diversi materiali. • Realizzare con i bambini un grande tamburo per la classe. Nei giorni successivi, ogni bambino costruirà il proprio. • Musiche tribali: ascoltare e danzare a ritmo al suono del tamburo. Realizzazione del tamburo parlante: ricoprire il barattolo con palloncino colorato e giocare al tamburo parlante. Un bambino, o insegnante, dà il ritmo, gli altri rispondono. • Costruzione della maschera tribale con strisce da zebra e macchie da giraffa. Costruzione della maschera tribale con strisce zebra e macchie giraffa. Verrà fornito un modello alle insegnanti. • Google Earth: vediamo Nairobi e poi facciamo i disegni di ciò che abbiamo visto e usiamo le immagini per un gioco coding: battendo il	

	20 Novembre: "Giornata mondiale dei diritti dei bambini" Lavorare sui diritti e sulla promozione della lettura in occasione della Giornata mondiale dei diritti dei bambini	• Gioco motorio in tre step, da fare a turno in corridoio: Tappa 1: la Torre di Pisa (equilibrio) I bambini devono camminare, tenendo in mano, un peso lungo una linea di nastro adesivo posizionato (non in linea retta) sul pavimento, senza cadere, oppure trasportare un bicchiere di carta pieno d'acqua tenendolo leggermente inclinato. Tappa 2: i Canali di Venezia (salto). Posizionare due corde parallele sul pavimento, che rappresentano il Canal Grande. I bambini devono saltare da una sponda all'altra senza cadere nell'acqua. Puoi aggiungere degli ostacoli bassi come se fossero i famosi ponti di Venezia. Pappa due i canali di Venezia. Tappa 3: il traffico di Roma (agilità): Un percorso a zig zag tra i birilli o bottiglie di plastica guidando un cerchio come se fosse il volante di una mitica Vespa o di una Ferrari. • Napoli: facciamo la pizza, il gioco dei colori, bandiera italiana. Prepariamo gli ingredienti in tre ciotole diverse per richiamare la bandiera, rosso salsa di pomodoro, bianco mozzarella a cubetti e verde foglio di basilico fresco da spezzettare con le mani. • Visitiamo la via dei presepi di Napoli: vediamo un video o utilizziamo Google Earth. Riflettiamo con i bambini sul presepe: che cosa rappresenta? • Timbro e coloritura dell'Europa sul planisfero, usando il blu. Giorni 23-26-27 novembre Il presepe con i nonni • Attività laboratoriale insieme ai nonni: ogni classe rappresenta il presepe ambientato in alcuni paesi: Paesi nordici, legno e carta. Francia, nella grotta di Lourdes (Gialla) Spagna con la sabbia o Belenes (Azzurra) Italia presepe di Greggio (Classe primavera) Grecia karavakkia (barca) Germania a piramide	• Fare la pizza: ingredienti e organizzazione dei turni per l'uso del forno, dopo aver chiesto
--	---	--	--

			l'autorizzazione alla cuoca.
			• Materiali da recuperare in base al proprio tipo di presepe
	Libri consigliati da utilizzare nel corso dell'anno: "Safari", libri con immagini degli animali della savana, Libri consigliati sul tema dei diritti: <i>"Io, io...e gli altri?", "Molly e i diritti dei bambini", "Cose da maschi o da femmine?", ecc.</i> Altro materiale: https://gallinevolanti.com/libri-per-bambini-sui-diritti/. N.B 13 Novembre.-----) Giornata mondiale della gentilezza 20 novembre => Giornata mondiale dei diritti dei bambini. Dal al novembre iniziativa "Io leggo perché".		

D	Tempo di Natale	Dal 1° dicembre al 22 dicembre

I C E M B R E	Allestimento	Tempo di Avvento • Calendario dell'avvento: ogni giorno scolastico i bambini trovano un'immagine di una famosa chiesa, da mettere nel presepe di classe. • Le chiese sono: 1. Basilica di San Pietro, Città del Vaticano 2. Sagrada Familia, Barcellona, Spagna 3. Duomo di Milano 4. Notre Dame de Paris 5. Santa Maria del Fiore, Firenze, Italia 6. Basilica di San Marco, Venezia 7. Cattedrale di Santiago de Compostela, Spagna 8. Santuario di Guadalupe, Città del Messico 9. Cattedrale di San Patrizio, New York 10. Santuario di Fatima, Fatima, Portogallo 11. Basilica del Bom Jesus a Goa, in India 12. Cattedrale di Colonia, Colonia, Germania 13. Basilica di Aparecida, in Brasile 14. Basilica di Nostra Signora della Pace in Costa D'Avorio Nei giorni mancanti si troveranno elementi tipici del Presepe: es. Stelle, pecorelle....)	
	Libri consigliati sull'inverno: <i>"La rondine che voleva vedere l'inverno", "La prima neve", "La balena della tempesta in inverno", "Orso ha una storia da raccontare", "Lupo e Orsa", ecc.</i> Libri consigliati sul Natale: <i>"Il Flauto del Pastore", "Natale nella stalla", "Il maglione di Natale", "Un Natale imprevisto", "Mini la Piccola Renna", "Come un segreto", "Il Piccolo Babbo Natale va in città", "Il pacchetto rosso", "Natale notte di meraviglia", ecc.</i> N.B. 3 dicembre => Giornata Internazionale per le Persone con Disabilità 5 dicembre => Giornata Mondiale del Suolo 10 dicembre => Giornata dei Diritti Umani 20 dicembre => Giornata Internazionale della Solidarietà Umana		

G E N N A I O	“Il Sudamerica”	Dall’11 al 22 gennaio • Videochiamata di Pablo: si presenta e mostra delle immagini del Sud America, raccontando dove vive e dove va in vacanza. Ascoltiamo la “Cucaracha”. In classe, ascoltiamo e balliamo la musica sudamericana. • Realizziamo le maracas o il flauto di Pan. • Come attraversiamo il Sudamerica? Davanti alla cartina fisica del territorio, ragionare con i bambini sui mezzi di trasporto utilizzabili. Gioco del coding: sul cartellone porre elementi tipici del paesaggio umano e naturalistico del territorio. • Lo sfondo sfumato: i bambini dipingono un foglio intero usando spugne e rulli con i colori caldi del sole peruviano, rosso, fucsia, giallo, sperimentando la sfumatura e le sovrapposizioni. Il cartellone servirà per creare il Poncio di Pablo. • Il telaio di carta: l’insegnante prepara il foglio asciutto, precedente colorato a piacimento, con dei tagli verticali paralleli. I bambini devono infilare delle strisce colorate (alternare). • Il volo del Condor: utilizzando dei foulard, muoversi in modo creativo sulle note dei flauti andini. Realizzare flauto di pan • Il gioco delle statue di rapanui: dopo aver mostrato le immagini delle famose statue di Moai, mettere musica ritmica tradizionale del Cile: i bambini ballano liberi, ma quando la musica si ferma, uno esclama: “Moai” e tutti si immobilizzano nella posa di una delle statue. Al termine del gioco, i bambini realizzano con il pongo le statue. • Orchestra della pioggia: seduti in cerchio, ricreate un temporale amazzonico, usando solo il corpo; si inizia sfregando le mani (il vento leggero) poi si schioccano le dita (le prime gocce) si battano le mani sulle gambe (la pioggia forte) e infine si battono i piedi a terra (tuono). Realizziamo il bastone della pioggia.	
---------------------------------	------------------------	---	--

F E B B R A I O		• Il gioco del lama e dei salti per raggiungere il sole: tracciare i raggi dritti del sole azteco (percorsi labirintici) semplici per aiutare un lama a raggiungere le montagne delle Ande; disponete dei cerchi e dei cuscini sul pavimento: i bambini devono saltare da un cerchio all'altro: per farlo devono muoversi a quattro zampe o saltellando come piccoli lama animale simbolo di queste montagne di Machu Picchu. Ricreare il sole azteco su un foglio. Si consiglia per i 5 anni, di far incollare dei fili, seguendo i cerchi disegnati, incollando successivamente le forme geometriche e il viso come da figura. Dal 25 gennaio al 05 febbraio Videochiamata con Pablo, che è in vacanza in Amazzonia: ci racconta i cibi tipici di questi Paesi. • Mangiamo come Pablo: le “Arepas” (Venezuela e Colombia) si tratta di focaccine di mais morbidissime: i bambini adorano farle perché la consistenza dell'impasto è simile a quella del pongo: mescolare la farina di mais con l'acqua formano delle palline con le mani e poi le schiacciano per fare dei dischetti; infine si potranno cuocere in padella o in forno e una volta tiepide i bambini possono farcirle con formaggio e mangiarle. • Inoltre i bambini le potranno riprodurre preparandoli e schiacciando della pasta di sale ripieni di carta colorata gialla che il formaggio giallo è avvocato verde pezzi di carta verde poi li chiudono e portano a casa. • Gioco motorio: Viaggio del chicco di mais: l'insegnante racconta che il mais nasce in Sudamerica: il chicco viaggia dal Perù al Brasile. Nel gioco, i bimbi (3/4) sono chicchi che saltano da un campo (cerchio giallo) a un altro, passando per le Ande (cuscini) arrivati diventano popcorn e tutti saltano. Gioco con” l’happymais” • Balliamo con la frutta (avocado, papaya, mango): con il sottofondo musicale di musica brasiliana, i bambini ballano tenendo un cartoncino frutta: quando si ferma la musica, chi ha il mango va col gruppo mango chi ha l'avocado va col gruppo avocado. Preparare gli spiedini con la frutta. • Giochiamo a “Indovina che cos’è?": facciamo passare dei bicchierini coperti da una stagnola forata, contenenti: caffè, cacao, mais. Al termine, giochiamo coi travasi e a colorare utilizzando questi elementi, creando dei tavoli diversi.	
--------------------------------------	--	---	--

	• Gioco del Chicco Tito: Aspetta vai allora molto molto lontano tra le montagne del Sud America c'è una foresta verde i bambini alzano le braccia siamo gli alberi del caffè sugli alberi crescono dei frutti Rossi tondi tondi facciamo un cerchio con le mani il frutto rosso dentro ogni frutto rosso dorme un chicco marrone si chiama Tito tutti chiudono gli occhi e dormono come Tito un giorno arrivano i bambini contadini proprio come voi prendiamo il cucchiaino lo teniamo o in bocca o in mano e mettiamo un chicco di caffè precedentemente preparato con la carta velina a pallottola i bambini li trasportano tenendoli nel cucchiaino fino a riempire le ciotoline in fondo al percorso. Ogni bambino stampa su un foglio il braccino tipo albero e con le dita fa i chicchi rossi di caffè. Oppure si può utilizzare un'altra tecnica. Dall'8 febbraio al 10 febbraio • Pablo, in videochiamata, ci saluta dal carnevale di Rio e ci suggerisce dei costumi per la famosa sfilata. • Il carnevale di Rio: musiche sudamericane (samba) Ogni classe prepara un gioco tradizionale di uno dei Paesi del mondo • Gioco del Pappagallo Pepo: “Ripeti con me”: con una marionetta pappagallo, si danno ordini relativi ad azioni “per es. Vai piano come un bradipo, vai veloce come il tucano”, o battere il numero di passi, o parole. Coloriamo il pappagallo con i tappi di sughero (verde come la foresta, blu come il fiume Rio, fucsia come i fiori, giallo come il sole). • Timbro e coloritura del Sudamerica. Dal 15 febbraio al 26 febbraio • America del Nord: videochiamata con Sally: è una tassista e ci mostra i quartieri di multietnici della città. In classe, facciamo il coding di quartieri di New York. • China Town: creiamo le lanterne • Sally ci manda una Busta, in cui sono contenuti dei biglietti scritti in cinese. Il gioco è una caccia all'oggetto, in cui i bambini seguiranno delle	
--	---	--

		indicazioni che li porteranno a cercare gli indizi all'interno della scuola per trovare gli oggetti. • Central Park: i giochi sono piramidi di corda, tunnel, ponti, sabbie • Creare un percorso utilizzando gli elementi della scuola. • Lo Zoo di Central Park: caccia al tesoro (v. allegato) • Harlem e Bronx: Sally ci mostra un ballo Hip Hop e break dance, da imitare. Realizzare su carta da pacco un "murales" • Timbro e coloritura	
N.B. 27 gennaio => Giornata Internazionale di Commemorazione in Memoria delle Vittime dell'Olocausto e 5 febbraio => Giornata dei Calzini Spaiati.			

		tutti insieme una rana gigante con tre pieghe Il Giappone le rane portano fortuna gara chi fa saltare più lontano la rana soffiandoci sopra o schiacciandola dietro. • Kamishibai	
	Festa del papà	Dal 15 marzo al 19 marzo	
	Pasqua	Dal 15 al 31 marzo Seguire le indicazioni del progetto di IRC	
	OCEANIA	Dal 5 al 16 aprile • Videochiamata con Daku: si presenta e mostra delle immagini del suo Paese. Danza dei maori In classe, riguardiamo la danza Haka e poi realizziamo la collana dei fiori. • Coding dell'Oceania con le immagini del territorio e di elementi urbanistici. • Coding con ostacoli: sulla scacchiera alcune caselle diventano “casella d’acqua profonda (cerchi blu)” e altre “barriera corallina (quadrati rossi)”. I bambini devono programmare il percorso della barca per raggiungere l’isola (casella obiettivo). Si può calpestare solo le caselle blu. Se toccano il rosso c’è un bug: la barca si incastra nella barriera. • La bandiera australiana: con la tecnica del Dot Paint degli aborigeni. • Attività manipolativa relativa ai due simboli di queste terre: terra e acqua: disegnare dei cerchi concentrici rosso, marrone, giallo e bianco, utilizzando le vaschette dei travasi (sabbia, schiuma, riso, farina gialla...) ; dopo aver colorato riso, pastina, cous cous, sale fino) disegnare dei cerchi concentrici blu, turchese, azzurro, bianco. Al termine, usare questi materiali per colorare il mare del planisfero. • Il monumento delle Vele: La Sidney Opera House: scegliere il materiale manipolativo (das, pasta di sale, pongo) per creare la base, mentre, per realizzare la forma delle sei vele, usare uno stencil creato appositamente. • Daku ci mostra i suoi amici animali: koala, canguro, ornitorinco, il cane della prateria, squali, serpenti, coccodrilli, ragni, il diavolo della tasmania, emù,	

--	--	--	--

Libri consigliati sulla primavera:

“E poi è primavera...”, “è primavera orsetto!”

Libri consigliati per la Festa del Papà:

“Papà, mi prendi la luna, per favore?”, “Papà-isola”, “Ci pensa il tuo papà”, “Le mani di papà”, Chiedimi cosa mi piace”, “Ancora, papà!”, “Scacciabua”, “Io e te, tu e io”, “Papà sulla luna”

Libri consigliati per la Festa della Mamma:

“Le cose che passano”, “Una mamma albero”, “Cuore di mamma”, “La regina dei baci”, “Io e mamma, mamma e io”, “Una mamma è come una casa”, “Urlo di mamma”

N.B. 3 marzo => Giornata Mondiale della Natura

8 marzo => Giornata Internazionale della Donna

22 marzo => Giornata Mondiale dell’Acqua

2 aprile => Giornata Mondiale di Sensibilizzazione sull’Autismo

6 aprile => Giornata Internazionale dello Sport per lo Sviluppo e per la Pace

7 aprile => Giornata Mondiale della Salute

22 aprile => Giornata Internazionale della Madre Terra

23 aprile => Giornata Mondiale del Libro e del Diritto d’Autore

25 aprile => Festa della Liberazione

1° maggio => Festa dei Lavoratori

8 maggio => Festa della Mamma

15 maggio => Giornata Internazionale della Famiglia

16 maggio => Giornata Internazionale della Luce

20 maggio => Giornata Mondiale delle Api

22 maggio => Giornata Internazionale per la Biodiversità

	Attività	

G I U G N O		• Scegliere e ripetere le attività maggiormente apprezzate • Realizzare un planisfero personalizzato, disegnando/incollando gli elementi al posto giusto (i grandi) • Realizzare un planisfero personalizzato, incollando gli elementi adeguati (piccoli e mezzani), per sintetizzare il percorso didattico educativo svolto.	
	Libri consigliati sull'estate: <i>"è estate Cincia", "Estate", ecc.</i> N.B. 2 giugno => Festa della Repubblica Italiana 5 giugno => Giornata Mondiale dell'Ambiente 8 giugno => Giornata Mondiale degli Oceani		

Bibliografia per insegnanti (manuali e strumenti)

- "Didattica per competenze nella Scuola dell'Infanzia – Unità di apprendimento laboratoriali e compiti di realtà", Erickson.
- *"Laboratorio delle STAGIONI – Giocare, costruire e imparare con i materiali naturali"*, Erickson.
- Collana *"Fare per crescere – Laboratori Metodo MUNARI"*.
- Biblioteca scolastica della scuola suddivisa in aree tematiche (es. natura, emozioni, diversità, stagioni, ecc.)
- Esempio progettazione/documentazione INDIRE: https://repository.indire.it/repository_cms/working/export/6665/bambini_lupo.html
- Inglese: <https://icluserna.edu.it/archives/6334>

Bibliografia generale

- "Sono la Terra", Giunti ed., 2026
- "Giro del mondo in 50 mappe", S. Willis, Ed. Giovani 2015
- "Se vieni sulla Terra", di S. Blackhall, ed. Il Castoro
- "Noi siamo qui", di O. Jeffers, ed. Zoolibri, 2017

- “Cose da fare”, di O. Jeffers, ed. Zoolibri, 2020
- “Ciao, Mondo!”, di M. Colombo, ed. Electa kids, 2018
- “Case nel mondo, di M. Pesce, ed. Electa kids, 2018
- “Safari”, di D. Kailen, Rizzoli ed., 2015
- “Animali del mondo”, Ed. Fabbri, 2017

N.B.: La promozione della lettura (es. letture a tema, eventi, iniziative, prestito libri, biblioteca scolastica) e la **cura degli spazi** comuni interni ed esterni (es. giardino ed orto) sono percorsi da portare avanti con attenzione e costanza durante l'intero anno scolastico definendo all'interno del collegio docenti tempi, modalità e ruoli.