



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI **pon**
2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE SALERNO VICINANZA

Corso V. Emanuele.-84123 Salerno - Tel.089 226493 Fax: 089 2571223 Cod. Mec.: SAIC8A800L

e-mail: saic8a800l@istruzione.it C.. F. 95146430657 Sito WEB: www.icvicinanza.gov.it

Codice Univoco Ufficio UFF6YA

PROGRAMMAZIONE PER COMPETENZE

SCUOLA DELL'INFANZIA

I.C SALERNO – VICINANZA

Anno scolastico 2022 - 2023

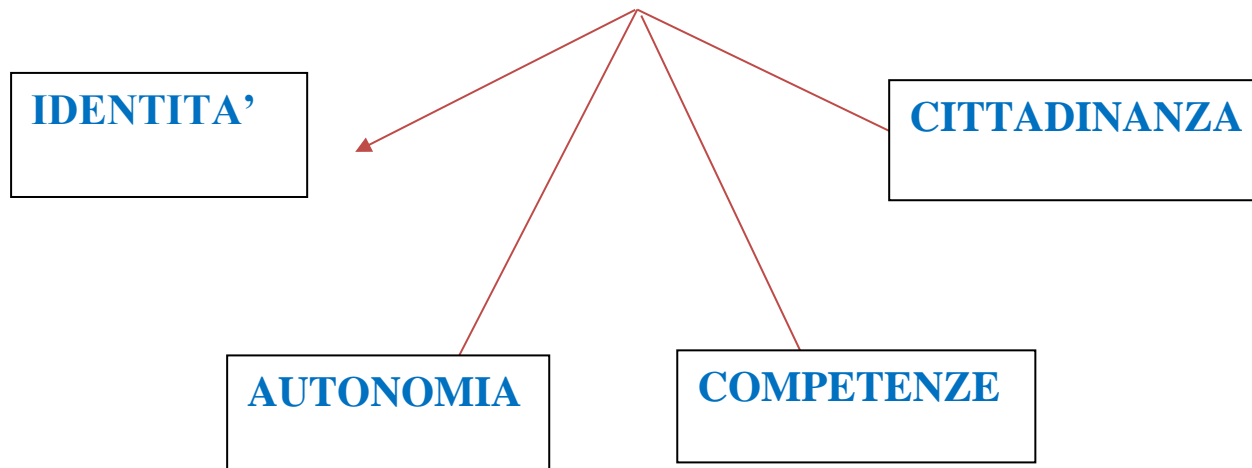
PREMESSA

La scuola dell'infanzia individua i bisogni formativi e decodifica la realtà contemporanea e territoriale dell'Istituzione scolastica.

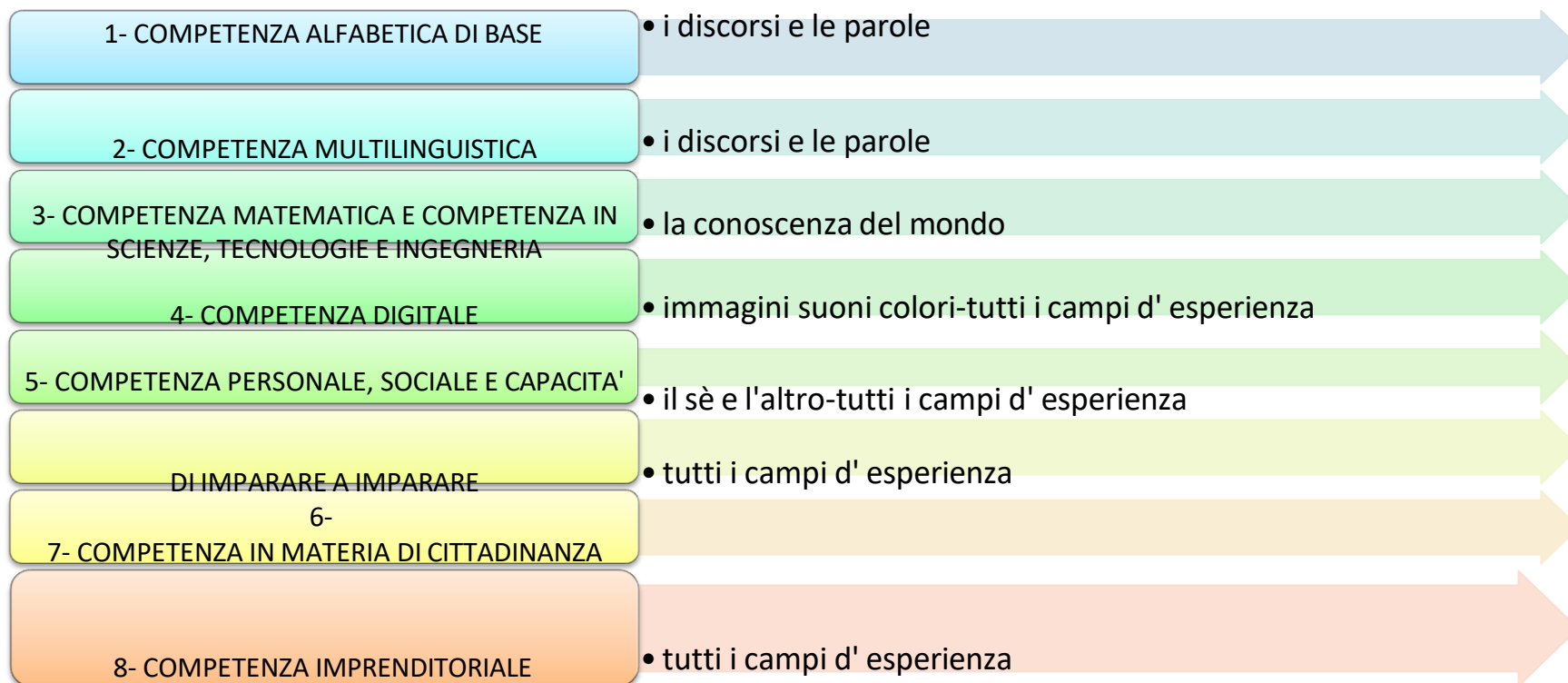
Pertanto la finalità fondamentale è l'educazione armonica dei bambini nella sua complessità: dall'aspetto cognitivo a quello emotivo, psicomotorio, interpersonale e linguistico.

Alla luce delle nuove INDICAZIONI NAZIONALI (D.M. 254/2012) e successive integrazioni e delle COMPETENZE CHIAVE EUROPEE le docenti della Scuola dell'Infanzia elaborano la programmazione educativa didattica per l'anno scolastico 2022/2023 .

OBIETTIVI GENERALI DEL PERCORSO FORMATIVO



NUOVE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE DEL 22 MAGGIO 2018



NUOVA COMPETENZA EUROPEA	CAMPO d'ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo SVILUPPO delle COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Competenza Alfabetica di base</p>	<p>Discorsi e le parole</p>	<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p> <p>Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.</p> <p>Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.</p> <p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.</p> <p>Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p> <p>Si avvicina alla lingua</p>	<p>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse) Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali La struttura semplice della frase Principali connettivi logici</p>	<p>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse) -Interagire con altri mostrando fiducia nelle proprie capacità -Ascoltare e comprendere semplici narrazioni e comunicazioni -Formulare frasi di senso compiuto in forme sempre più complesse -Comunicare emozioni, sentimenti, fatti, pensieri, opinioni -Utilizzare creativamente il linguaggio e le parole (invenzione di storie, giochi metalinguistici, rime e filastrocche) -In aggiunta al 3° anno -Interpretare e produrre segni e simboli -Iniziare a riconoscere l'organizzazione grafica della lingua scritta (da sinistra a destra, dall'alto al basso)</p>	<p>1° anno (alunni di 3 anni) ☑ Esprimersi in modo comprensibile in attività quotidiane</p> <p>2° anno (alunni di 4 anni) ☑ Utilizzare denominazioni corrette attinenti attività quotidiane ☑ Raccontare e informare esprimendosi di fronte agli altri</p> <p>3° anno (alunni di 5 anni) ☑ A partire da un testo letto dall'insegnante, riassumerlo e commentarlo utilizzando una serie di sequenze illustrate ☑ Ricostruire verbalmente le fasi di un gioco o di un'esperienza vissuta ☑ A partire da un avvenimento accaduto o da un fatto narrato, esprimere semplici opinioni personali confrontandole con quelle dei compagni</p>

		scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.			
--	--	---	--	--	--

NUOVA COMPETENZA EUROPEA	CAMPO d'ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo SVILUPPO delle COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza Multilinguistica	I Discorsi e le parole	L'alunno comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Memorizza e utilizza oralmente semplici parole e/o frasi standard, per nominare parti del proprio corpo, dell'ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria, inventa rime e filastrocche	3° anno Alcune parole e semplici frasi di uso comune memorizzate	3° anno Ripetere e memorizzare filastrocche e semplici canzoncine Comprendere ed eseguire semplici istruzioni	3° anno (alunni di 5 anni) ☑ Presentarsi ☑ Utilizzare semplici vocaboli in un contesto ludico Creare da immagini storie

NUOVA COMPETENZA EUROPEA	CAMPO d'ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo SVILUPPO delle COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Competenza matematica e competenze in scienza, tecnologia e ingegneria</p>	<p>La conoscenza del mondo (oggetti, fenomeni, viventi, numero e spazio)</p>	<p>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. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze,</p>	<p>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse) Concetti e successioni temporali: prima/dopo, inizio/fine; giorno/notte Concetti spaziali: sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro, aperto/chiuso, vicino/lontano, in basso/in alto, in mezzo (fra tre elementi), primo/ultimo Figure e forme (cerchio, quadrato, triangolo) Termini di confronto: più o meno grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto, largo/stretto, pesante/leggero... In aggiunta al 3° anno Successione dei giorni della settimana Numeri e numerazione</p>	<p>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse) Esplorare e sperimentare usando tutti i sensi Confrontare, raggruppare, denominare, costruire con materiali strutturati e non Porre domande e tentare risposte su cose e natura In aggiunta al 2° Confrontare e valutare quantità Ricordare e raccontare rispettando la scansione temporale Utilizzare relazioni spaziali con oggetti/immagini In aggiunta al 3° anno Seriare in ordine crescente e decrescente Individuare e realizzare ritmi binari e ternari Utilizzare strumenti non convenzionali di misurazione Rappresentare e simbolizzare la quantità (fino a 10)</p>	<p>1° anno (alunni di 3 anni) ☒ Dopo aver giocato con diversi materiali, riordinarli secondo un criterio dato</p> <p>2° anno (alunni di 4 anni) ☒ Eseguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicino una serie di azioni da eseguire in sequenza logico-temporale ☒ Raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi</p> <p>3° anno (alunni di 5 anni) ☒ Mettere su una linea del tempo le attività corrispondenti alle routine e attività corrispondenti alle routine di una giornata ☒ Utilizzare un calendario costruito coi compagni usando simboli condivisi ☒ Eseguire compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicino conte, attribuzioni biunivoche di oggetti/persona ☒ Realizzare una costruzione (o altro elaborato) avente caratteristiche qualitative,</p>

		<p>pesi, e altre quantità. 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.</p>			Quantitative. Contare
--	--	--	--	--	-----------------------

NUOVA COMPETENZA EUROPEA	CAMPO d'ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo SVILUPPO delle COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza digitale	Immagini, suoni, colori	<p>Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici Utilizza, guidato dall'insegnante, il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali</p>	<p>3° anno Le funzioni di schermo, mouse, tastiera Il significato di alcune icone</p>	<p>3° anno Muovere il mouse e utilizzare il tasto sinistro (senza doppio clic) Riconoscere e utilizzare alcuni tasti (freccie direzionali, lettere, numeri...)</p>	<p>3° anno (alunni di 5 anni) ☑ Utilizzare un semplice programma (gioco, disegno...) al pc</p>

NUOVA COMPETENZA EUROPEA	CAMPO d'ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo SVILUPPO delle COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p style="text-align: center;">Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare</p>	<p style="text-align: center;">Il sé e l'altro/tutti</p>	<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>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.</p> <p>Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente</p>	<p>1 °-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</p> <p>Strumenti adeguati all'attività da svolgere</p> <p>Concetto di vero/falso</p> <p>Modalità per documentare e riflettere su un'esperienza vissuta: disegno, immagini, tabelle, registrazioni audio/video...</p> <p>Le proprie capacità (consapevolezza)</p>	<p>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse)</p> <p>Raccogliere e valutare dati</p> <p>Formulare e verificare ipotesi</p> <p>Prestare attenzione</p> <p>Chiedere spiegazioni o aiuto</p> <p>Riconoscere gli errori e procedere nei tentativi</p>	<p>1°-2°-3° anno (alunni di 3-4-5 anni)</p> <p>☒ In un contesto di vita quotidiana o ludico, individuato un problema, cercare di risolverlo</p>

		voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.			
--	--	--	--	--	--

NUOVA COMPETENZA EUROPEA	CAMPO d'ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo SVILUPPO delle COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
Competenza in materia di cittadinanza	Il sé e l'altro/tutti	Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. 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. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.	1°-2°-3° anno (con gradualità) Regole fondamentali della convivenza e del dialogo Regole organizzative della vita scolastica Elementi della storia personale, familiare, culturale... di appartenenza	1°-2°-3° anno (con gradualità) Condividere esperienze, luoghi, materiali Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nel gioco, nella comunicazione, nell'attività Intervenire in modo pertinente Riconoscere bisogni, emozioni, punti di vista propri e altrui Accettare la frustrazione Gestire il conflitto in modo sempre più adeguato Riconoscere gli errori e procedere nei tentativi	1°-2°-3° anno (alunni di 3-4-5 anni) ☑ Partecipare alla discussione in un gruppo di bambini, con o senza mediazione dell'adulto ☑ Contribuire alla realizzazione di un'attività/progetto/gioco in un piccolo gruppo di compagni

NUOVA COMPETENZA EUROPEA	CAMPO d'ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo SVILUPPO delle COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p style="text-align: center;">Competenza imprenditoriale</p>	<p style="text-align: center;">Tutti i campi</p>	<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro Collabora e partecipa alle attività collettive Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni</p>	<p>1°-2°-3° anno (in forme sempre più complesse) Il proprio corpo: percezione globale (3 anni) riconoscimento e denominazione delle singole parti (4 anni) percezione in relazione allo spazio: orientamento (5 anni) Caratteristiche e potenzialità di materiali, strumenti e ambiente in cui si opera Relazione causa-effetto Contenuti specifici inerenti argomenti trattati</p>	<p>1°-2° anno Affinare le attività prassiche quotidiane Esplorare e utilizzare ambienti, strumenti e materiali Effettuare collegamenti tra azione-risultato In aggiunta al 2°-3° anno Affinare il controllo e la coordinazione dei segmenti corporei, in riferimento allo spazio e alle azioni da compiere Affinare la motricità fine Gestire autonomamente materiali, consegne, attività Avanzare proposte per la scelta e la realizzazione di un progetto Scegliere e utilizzare materiali e strumenti</p>	<p>1° anno (alunni di 3 anni) scelto o l'attività intrapresa 2° anno (alunni di 4 anni) atto la sequenza di azioni necessarie) in funzione dell'attività da svolgere 3° anno (alunni di 5 anni) ☑ Elaborare e realizzare, in autonomia, un progetto: attività costruttiva, ludica, creativa</p>

NUOVA COMPETENZA EUROPEA	CAMPO d'ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo SVILUPPO delle COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p style="text-align: center;">Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali</p>	<p style="text-align: center;">Il corpo e il movimento - Immagini suoni colori</p>	<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e le esprime attraverso la drammatizzazione, il disegno e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. 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. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>	<p>1°-2°-3° anno (con gradualità) Tecniche di rappresentazione grafica, pittorica, plastica, audiovisiva Modalità espressive del corpo e della musica Elementi essenziali per la lettura di un'opera artistica/creativa Le emozioni primarie (riconoscere) Tradizioni della famiglia e della comunità Canti, poesie e filastrocche Semplici sequenze coreografiche, musicali-ritmiche</p>	<p>1°-2°-3° anno (con gradualità) Elaborare ed esprimere sentimenti ed emozioni Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base (imitare, inventare, interpretare... gesti, movimenti, espressioni...) Rappresentare graficamente lo schema corporeo Sperimentare vari tipi di linguaggio: corporeo, plastico, iconico, musicale... Esprimere e rielaborare creativamente contenuti personali; conoscenze, esperienze riferite a tradizioni, ricorrenze, legate al proprio nucleo familiare/sociale Utilizzare le possibilità offerte dalle tecnologie</p>	<p>1° anno (alunni di 3 anni) <input type="checkbox"/> Sperimentare senza timore (di sporcarsi, di non essere in grado...) le diverse attività espressive</p> <p>2° anno (alunni di 4 anni) <input type="checkbox"/> Con un disegno, o altra tecnica, figurativa, raccontare un'esperienza vissuta <input type="checkbox"/> Scegliere una modalità espressiva-corporea (es: canto, danza, mimo...) nella quale esprimersi, in una rappresentazione di gruppo</p> <p>3° anno (alunni di 5 anni) <input type="checkbox"/> Scegliere una modalità espressiva per comunicare idee, vissuti, emozioni e utilizzarla in modo personale</p>

Insegnamento IRC

NUOVA COMPETENZA EUROPEA	CAMPO d'ESPERIENZA	TRAGUARDI per lo SVILUPPO delle COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITA'	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Competenza Alfabetica di base</p>	<p>IL SE' E L'ALTRO</p>	<p>Saper sperimentare relazioni positive, riconoscere comportamenti corretti e riconoscere Gesù mandato da Dio.</p>	<p>Conoscere il nome degli altri bambini e delle insegnanti, individuare e collegare Gesù e Dio Padre e conoscere nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù.</p>	<p>Comprendere le regole per stare bene insieme, intuire l'importanza di Gesù e Dio Padre e saperli distinguere.</p>	<p>Conoscere l'ambiente circostante, le persone che vi appartengono, comprendere l'importanza delle regole per stare bene insieme e che l'Amore è il comandamento più grande per i Cristiani.</p>
	<p>IL CORPO IN MOVIMENTO</p>	<p>Saper assumere atteggiamenti adeguati nella vita scolastica, saper provare e manifestare sentimenti di amicizia, solidarietà, pace e perdono.</p>	<p>Apprendere gesti di gentilezza, amicizia, rispetto verso gli altri, gesti della vita dei cristiani, attraverso la persona di Gesù, interiorizzandoli.</p>	<p>Esprimere e condividere le proprie emozioni utilizzando un comportamento adeguato nei confronti dei compagni.</p>	<p>Scoprire la bellezza dello stare insieme, conoscere Gesù, il suo insegnamento di pace e di amore verso tutti.</p>
	<p>LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE</p>	<p>Saper individuare, distinguere e conoscere i segni e i simboli del Natale, della Pasqua e della Chiesa.</p>	<p>Conoscere segni e simboli delle principali feste cristiane e della vita di ogni cristiano.</p>	<p>Distinguere i vari segni e simboli delle principali feste cristiane e di alcuni elementi della Chiesa.</p>	<p>Sperimentare l'atmosfera di gioia che accompagna le feste cristiane, comprendendone il significato e i simboli. Riconoscere e comunicare i racconti del Vangelo legati alle festività cristiane e scoprendoli</p>
	<p>I DISCORSI E LE PAROLE</p>	<p>Saper raccontare ciò che si è ascoltato con parole appropriate.</p>	<p>Pronunciare correttamente e nominare i personaggi presentati, imparare termini del linguaggio cristiano ascoltando brani del Vangelo.</p>	<p>Utilizzare alcune parole</p>	
	<p>LA CONOSCENZA DEL MONDO</p>	<p>Saper riconoscere i</p>			

		principali elementi della natura, riconoscere nel mondo i doni di Dio, sviluppando sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà circostante dono di Dio.	Osservare ed esplorare il mondo, conoscere la natura e il mondo come dono di Dio Creatore.	semplici del linguaggio cristiano (es. pace, amicizia, Natale, Pasqua, perdono) per esprimere i contenuti presentati. Sviluppare sentimenti di meraviglia, curiosità e rispetto verso l'ambiente naturale, collocare e riconoscere i doni di Dio nel mondo.	anche nell'arte figurativa. Conoscere alcuni semplici racconti del Vangelo, imparando i termini del linguaggio cristiano per saperli riutilizzare correttamente. Cogliere con stupore la varietà e la bellezza della natura, ammirare il Creato e riconoscerlo come dono di Dio e comprendere il significato della cura e del rispetto della natura.
--	--	---	--	---	--

METODOLOGIA

Saranno utilizzate metodologie ludiche, creative e divertenti, incentrate sugli interessi dei bambini.

Si darà spazio alla sperimentazione, l'esplorazione, la scoperta. Le attività saranno presentate ai bambini nell'ottica della trasversalità e della gradualità.

Si darà spazio al circle time, al cooperative learning, al brainstorming, alla didattica laboratoriale.

OSSERVAZIONE, VALUTAZIONE

Le insegnanti, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, valuteranno l'interesse, la partecipazione e gli apprendimenti dei bambini e delle bambine riequilibrando e riadattando le proposte educative.

La valutazione dei livelli di sviluppo e dei traguardi delle competenze prevederà:

- un momento di osservazione iniziale volto a delineare un quadro delle capacità con cui si accede alla scuola dell'infanzia;
- la verifica finale che conterrà un bilancio degli esiti formativi, della qualità delle proposte formative, del significato globale dell'esperienza scolastica;
- la compilazione di griglie di passaggio alla scuola primaria per i bambini dell'ultimo anno.

PIANO DI LAVORO ANNUALE SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO SCOLASTICO 2022/2023

EVENTI CONDIVISI DAL TEAM DOCENTE

EVENTO	PERIODO DI SVOLGIMENTO	ALUNNI DESTINATARI	ATTIVITA' DESCRIZIONE
FESTA DELL'ACCOGLIENZA	Settembre/ottobre	Tutti i bambni di primo ingresso	Colloqui con i genitori dei bimbi di nuova iscrizione Attività di inclusione Giochi e attività di benvenuto
FESTA DEI NONNI "RACCONTAMI UNA STORIA..."	Ottobre	Tutti	Racconti a tema e conversazioni , Realizzazione di un biglietto augurale
HALLOWEEN	Ottobre	Tutti	Le emozioni
GIORNATA DEI DIRITTI DEI BAMBINI	Novembre	Tutti	Racconti a tema; canzoni e drammatizzazioni Uscite nel cortile e piantare un albero; prendersi cura di una pianta
NATALE INFESTA	Dicembre	Tutti	Addobbi di Natale, coreografie e canti natalizi; Drammatizzazioni a tema

IN.....MASCHERA	Febbraio	Tutti	Costruzione di materiale strutturato e travestimenti a tema . Le tradizioni italiane e locali. Spettacolo teatrale
UNA GOCCIA...GIORNATA DELL'ACQUA	Marzo	Tutti	Educazione alla sostenibilità e al rispetto dell'ambiente con giochi, poesie, filastrocche e racconti a tema
GIORNATA DELLE API	Aprile	Tutti	Attività di sensibilizzazione al rispetto della natura ; merenda a l miele e giochi
GIORNATA DELLA TERRA	Aprile	Tutti	Festa della terra
FESTA DI FINE CICLO	Maggio o Giugno	Bambine e bambini dell'ultimo anno	Manifestazione conclusiva e consegna diploma

