



**SCUOLA
DELL'INFANZIA
E. VALVERTI**

**ANNO
SCOLASTICO
2020/21**

“Segui il filo”

PERCORSO EDUCATIVO-DIDATTICO CENTRATO SUL FILO ED ISPIRATO AI TESTI “NON PERDERE IL FILO “ DI WILLIAM WONDRISKA, “LUCY E IL FILO DELL’AMICIZIA” DI VANESSA ROEDER , “IL FILO EMOZIONATO “ DI SERENA VIOLA E SUI LABORATORI PER INSEGNANTI PROPOSTI DALL’ASSOCIAZIONE PROGETTO INFANZIA.

Quando in estate abbiamo avuto conferma che la scuola sarebbe ripartita, ma che a causa della normativa anti-covid, nulla sarebbe più stato come prima, abbiamo subito cominciato a pensare cosa avremmo potuto fare per far sentire i bambini uniti nonostante le barriere messe a separazione delle aule.

È nata così l'idea di basare tutto il POF sul FILO, inteso come traccia che unisce, crea intrecci e legami.

Abbiamo quindi cominciato a ipotizzare idee e proposte e quasi per caso, ci siamo imbattute in una serie di webinar dell'Associazione Progetto Infanzia di Mantova che abbiamo seguito e che ci hanno fornito ottimi spunti di lavoro.

Così è nato “Segui il filo”, la nostra proposta formativa per l'anno scolastico 2020/21.

L’idea è quella di utilizzare un filo che unisca i bambini delle tre sezioni impossibilitati a farlo fisicamente a causa delle restrizioni dovute al covid.

Partendo dal momento dell'accoglienza il filo sarà il soggetto e l'oggetto attraverso cui costruire un percorso che coprirà l'intero anno scolastico, coinvolgendo le tre fasce d'età ed abbracciando i diversi ambiti dell'apprendimento e della crescita dei bambini.

Fili di lana, tessuto, carta... saranno la materia base per i lavoretti che accompagnano e segnano le diverse ricorrenze dell'anno.

Partendo dal testo "Non perdere il filo", siamo usciti dall'ambito della singola sezione per collegarci alle altre.

I fili intrecciati e sospesi nelle aule e nel salone sono metafora di unione e di incontro data l'impossibilità di condividere, come era consuetudine, la nostra quotidianità con tutti gli altri.

Il filo verrà lanciato simbolicamente al Sindaco e alle associazioni della nostra realtà territoriale con le quali abbiamo sempre collaborato e che quest'anno non possono entrare nella nostra scuola e sarà un modo per restare "legati".

Sulla scia dell'amicizia e dei legami proseguiremo con la lettura "Lucy e il filo dell'amicizia".

Per finire attraverso "Il filo emozionato" andremo alla scoperta del sé e delle emozioni.

A questi saranno affiancati numerosi altri testi suggeriti dai laboratori di Progetto infanzia.

Il filo, inteso come oggetto concreto, verrà proposto nelle diverse attività manipolative, grafico-pittoriche o ricreative.

Il filo, in senso astratto, verrà utilizzato come introduzione al pregrafismo e alla logico-matematica.

L'eccezionalità di questo anno scolastico, in cui l'emergenza sanitaria dovuta al Covid, ci obbliga a nuove quotidianità, ci impedisce di illustrare dettagliatamente il piano dell'offerta formativa durante i consueti incontri in presenza.

L'ingresso nelle aule è precluso ai genitori, sarà cura delle insegnanti, attraverso filmati e fotografie postati sui gruppi delle sezioni, dare la possibilità di conoscere il lavoro svolto e comprenderne il significato.

LE OTTO COMPETENZE–CHIAVE

Il percorso educativo che proprio a partire dalla scuola dell'infanzia, si snoda lungo tutto il ciclo scolastico, tende al raggiungimento delle 8 competenze–chiave per l'apprendimento permanente definite dal Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea:

1. comunicazione nella madrelingua;
2. comunicazione nelle lingue straniere;
3. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. competenza digitale;
5. imparare a imparare;
6. competenze sociali e civiche;
7. spirito di iniziativa ed imprenditorialità;
8. consapevolezza ed espressione culturale.

Le finalità della scuola dell'infanzia

Identità, autonomia, competenze e cittadinanza, sono le finalità della scuola dell'infanzia stabilite dalle Indicazioni Nazionali del MIUR.

Il percorso didattico non si esaurisce negli aspetti ludici e ricreativi ma, anche passando per essi, si esplica nelle innumerevoli azioni educative aventi come finalità la promozione di **identità, autonomia, competenze e cittadinanza**.

Sviluppare l'identità significa imparare a stare bene ed acquisire sicurezza nell'affrontare nuove esperienze in un contesto sociale via via più ampio rispetto a quello familiare.

Significa prendere coscienza di sé e sentirsi riconosciuti come persona unica e irripetibile.

Sviluppare l'autonomia significa avere fiducia in sé e negli altri, non scoraggiarsi davanti agli insuccessi, provare piacere nel fare e non temere di chiedere aiuto in caso di bisogno. Vuol dire riuscire ad esprimere in modo sempre più adeguato, sentimenti ed emozioni nel rispetto delle regole del vivere sociale.

Sviluppare competenze significa imparare ad osservare, riflettere, farsi e fare domande, traducendo in azioni gli apprendimenti.

Sviluppare il senso di cittadinanza significa scoprire gli altri, gestire i conflitti mediante le regole, esprimere il proprio punto di vista nel rispetto di quello degli altri. Significa altresì, rispettare l'ambiente e mettere in atto comportamenti di tutela nei suoi confronti.

EDUCAZIONE CIVICA

La legge 20 Agosto 2019 n° 92 ha introdotto l'insegnamento dell'educazione civica nelle scuole di ogni ordine e grado.

L'insegnamento e l'apprendimento dell'educazione civica, fanno parte integrante della missione della scuola, già a partire da quella dell'infanzia poiché è qui che il bambino getta le basi della sua vita di relazione.

I campi di esperienza individuati dalla Indicazioni Nazionali possono, come previsto dalle linee guida contenute nel DM 22/06/2020 "Concorrere ... al graduale sviluppo della consapevolezza dell'identità personale, della percezione di quella altrui, delle affinità e delle differenze che contraddistinguono tutte le persone, della progressiva maturazione del rispetto di se e degli altri, della salute, del benessere, della prima conoscenza dei fenomeni culturali".

Educazione Civica è educare alla cittadinanza, significa scoprire l'altro da sé, gestire i rapporti interpersonali attraverso regole, capire che esistono diritti e doveri. Significa porre le basi per la crescita di adulti attenti, non solo al proprio benessere, ma anche a quello degli altri e dell'ambiente. Si manifesta nella complessità della persona, intesa come individuo ed essere sociale e proprio per questo

motivo, il suo insegnamento è trasversale a tutti i campi di esperienza.

I CAMPI DI ESPERIENZA

Per quanto riguarda la scuola dell'infanzia le Indicazioni Nazionali delineano alcuni ambiti, denominati Campi di Esperienza che racchiudono i diversi aspetti della persona che ogni bambino è, nei quali si esplicitano le azioni educative aventi come traguardi le quattro finalità.

I campi d'esperienza sono:

- **il sé e l'altro**
- **il corpo e il movimento**
- **immagini , suoni , colori**
- **i discorsi e le parole**
- **la conoscenza del mondo**

Il sé e l'altro:

conoscenza del sé , delle proprie emozioni e progressiva coscienza dell'esistenza di una realtà fatta da altri da sé ugualmente meritevoli di rispetto ed attenzione.

Il corpo e il movimento:

progressiva presa di coscienza del proprio corpo, delle sue potenzialità espressive, comunicative e motorie.

Immagini, suoni, colori:

educare il bambino al piacere del bello e al sentire estetico attraverso l'immaginazione, la creatività, le arti , la musica.

I discorsi e le parole:

progressiva acquisizione di competenze nella propria lingua e capacità via via più strutturate di argomentazione–comunicazione e scoperta della presenza di lingue diverse .

La conoscenza del mondo:

osservazione del mondo con curiosità, facendosi domande e dando risposte sui vari fenomeni, gettando le basi per l'acquisizione di saperi matematico–scientifici.

Competenze-chiave europee	Campi di esperienza prevalenti
Comunicazione nella madrelingua	I discorsi e le parole
Comunicazione nelle lingue straniere	I discorsi e le parole
Competenza di base in matematica, scienza e tecnologia	La conoscenza del mondo
Competenza digitale	Tutti
Imparare ad imparare	Tutti
Competenze sociali e civiche	Il sé e l'altro
Spirito di iniziativa ed imprenditorialità	Tutti
Consapevolezza ed espressione culturale	Immagini, suoni, colori

Per ciascun campo di esperienza sono previsti traguardi progressivi dall'ingresso nella scuola dell'infanzia fino al termine del suo percorso.

IL SÉ E L'ALTRO

	Ob. di apprendimento I livello	Ob. di apprendimento II livello	Ob. di apprendimento III livello	Competenze in uscita
RELAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Accettare il distacco dalla famiglia ▪ Partecipare ad esperienze con il gruppo sezione ▪ Scambiarsi giochi e materiali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Distaccarsi serenamente dalla famiglia e accettare l'ambiente scolastico ▪ Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante ▪ Condividere esperienze con i compagni ▪ Usare in modo adeguato giochi e materiali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Vivere serenamente nell'ambiente scolastico ▪ Portare a termine autonomamente l'attività intrapresa ▪ Collaborare alla realizzazione di un'attività di gruppo ▪ Usare in modo adeguato e creativo, giochi e materiali, dividerli con i compagni 	Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie con adulti e bambini
IDENTITÀ PERSONALE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire la propria identità ▪ Esprimere i propri bisogni ▪ Manifestare le proprie emozioni ▪ Scoprire quali comportamenti ci fanno "sta 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la propria identità ▪ Comunicare verbalmente i propri bisogni ▪ Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti ▪ Saper tollerare 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Essere consapevole della propria identità ▪ Riferire il proprio pensiero e la propria esperienza ▪ Controllare le proprie emozioni (rabbia, paura, 	Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato

		<p>piccole frustrazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Imparare a “star bene” con gli altri mettendo in atto comportamenti adeguati 	<p>aggressività, ecc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Provare a risolvere autonomamente conflitti con i coetanei ▪ Assumere atteggiamenti di amicizia e di solidarietà 	
<p>IDENTITÀ CULTURALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire la propria appartenenza ad un gruppo: famiglia – sezione ▪ Instaurare rapporti di fiducia verso i familiari 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire alcuni simboli del nostro ambiente culturale ▪ Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione ed alla scuola ▪ Riconoscere legami di parentela: genitori, fratelli e parenti stretti ▪ Sviluppare rapporti di fiducia verso i familiari ed altre figure adulte di riferimento ▪ Conoscere alcuni simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere la propria appartenenza alla famiglia, alla sezione, alla scuola e alla comunità ▪ Consolidare rapporti di fiducia verso i familiari e altre figure adulte ▪ Conoscere simboli e tradizioni del nostro ambiente culturale 	<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>CITTADINANZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare chi parla ▪ Rispondere a semplici domande ▪ Prestare attenzione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intervenire nella conversazione portando il proprio punto di vista ▪ Conoscere e rispettare le regole della 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire e cominciare ad accettare il punto di vista dell’altro ▪ Prendere decisioni insieme 	<p>Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di</p>

	<p>all'interlocutore</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire semplici regole ▪ Accettare il rimprovero 	<p>conversazione</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e rispettare semplici regole ▪ Essere sensibile alla lode e al rimprovero 	<p>e rispettarle</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire la diversità ▪ Riconoscere comportamenti ed atteggiamenti positivi e negativi ▪ Comprendere la necessita delle regole nei vari contesti ▪ Rispettare le norme del vivere comune ▪ Comprendere il senso della lode e del rimprovero ▪ Comprendere l'importanza del rispetto di sé, degli altri e del mondo che lo circonda ▪ Conoscere, accettare e rispettare la diversità 	<p>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>
CONVIVENZA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Instaurare rapporti di fiducia con le insegnanti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Acquisire atteggiamenti di fiducia nelle proprie capacità <p>Individuare negli adulti presenti nella scuola figure autorevoli di riferimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Collocarsi nel tempo e negli spazi familiari ▪ Scoprire che esistono comportamenti diversi da adottare nei vari contesti ▪ Rafforzare atteggiamenti di sicurezza e fiducia nelle proprie 	<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 voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con</p>

			<p>capacità</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere nei diversi contesti la figura a cui fare riferimento 	<p>le regole condivise</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici,</p> <p>il funzionamento delle piccole comunità e delle città</p>
--	--	--	---	---

IL CORPO E IL MOVIMENTO

CORPOREITÀ	<p>Ob. di apprendimento I livello</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire il corpo e la realtà circostante attraverso i sensi ▪ Usare il proprio corpo per imitare ▪ Assumere semplici incarichi pratici 	<p>Ob. di apprendimento II livello</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare i sensi per conoscere il proprio corpo e la realtà circostante ▪ Esprimersi ed imitare con il proprio corpo ▪ Assumere e gestire semplici incarichi pratici 	<p>Ob. di apprendimento III livello</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Consolidare la capacità di discriminazione sensoriale e percettiva ▪ Esprimersi e comunicare attraverso il corpo ▪ Assumere e gestire autonomamente le consegne dell'insegnante 	<p>Competenze in uscita</p> <p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica</p>
AUTONOMIA ed ALIMENTAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le prime necessità fisiologiche ▪ Percepire la propria identità sessuale ▪ Riconoscere i propri oggetti ▪ Usare i servizi igienici in modo autonomo ▪ Distinguere comportamenti corretti e scorretti a tavola 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le proprie necessità fisiologiche ▪ Conoscere la propria identità sessuale ▪ Riconoscere ed iniziare ad aver cura dei propri oggetti ▪ Usare i servizi igienici in modo autonomo ed adeguato ▪ Acquisire un 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e verbalizzare le necessità fisiologiche ed i propri malesseri ▪ Riconoscere le differenze sessuali ▪ Conoscere la differenza tra bambini grandi e piccoli ▪ Aver cura dei propri oggetti e dei propri indumenti 	<p>Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mangiare da solo 	<p>comportamento corretto a tavola</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Accettare di assaggiare nuovi cibi ▪ Scoprire quali cibi sono importanti per la crescita 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gestire in modo autonomo la propria persona ▪ Mantenere un comportamento corretto a tavola ▪ Accettare serenamente l'approccio con alimenti diversi ▪ Riconoscere gli alimenti importanti per la crescita e la salute 	
MOTRICITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimersi attraverso il gioco ed il movimento ▪ Scoprire le prime regole del gioco di gruppo ▪ Sviluppare gli schemi dinamici di base ▪ Discriminare i principali rapporti topologici ▪ Usare alcuni attrezzi e materiali ▪ Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola ▪ Partecipare a semplici giochi di movimento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare le potenzialità del corpo in movimento ▪ Rispettare le regole nei giochi organizzati ▪ Controllare gli schemi dinamici e posturali ▪ Acquisire i rapporti topologici ▪ Conoscere ed usare alcuni attrezzi e materiali ▪ Orientarsi nello spazio scuola ▪ Partecipare a giochi di movimento ed espressivi ▪ Attuare comportamenti di condivisione e collaborazione ▪ Muoversi secondo una semplice coreografia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Giocare individualmente e in gruppo, in modo libero o guidato ▪ Rispettare le regole nei giochi organizzati e liberi ▪ Consolidare gli schemi dinamici e posturali ▪ Interiorizzare i rapporti topologici ▪ Utilizzare attrezzi e materiali nella loro funzione corretta ▪ Muoversi con sicurezza nello spazio interno ed esterno della scuola ▪ Sviluppare la motricità fine: prensione, pressione, precisione, coordinazione oculo-manuale ▪ Rispettare i propri spazi e quelli degli altri nei giochi di movimento ▪ Confrontarsi ed interagire positivamente con 	<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva</p>

			l'adulto e i compagni ▪ Muoversi coordinando i propri movimenti a quelli del gruppo	
IDENTITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Percepire globalmente il proprio corpo ▪ Conoscere e nominare le principali parti del corpo ▪ Rappresentare graficamente l'omino (faccia, gambe e braccia) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere globalmente il proprio corpo ▪ Conoscere e nominare le parti del corpo ▪ Rappresentare graficamente lo schema corporeo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conosce in modo analitico il proprio corpo ▪ Conoscere e denominare le parti del corpo su di sé, sugli altri e su un'immagine ▪ Rappresentare graficamente il proprio corpo in situazioni di stasi e movimento ▪ Discriminare la propria dominanza laterale (es. la mano più forte) 	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo in stasi e in movimento

IMMAGINI, SUONI, COLORI

	Ob. di apprendimento I livello	Ob. di apprendimento II livello	Ob. di apprendimento III livello	Competenze in uscita
ESPRESSIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare le capacità espressive del corpo (suoni, gesti, espressioni) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere le capacità espressive del corpo (drammatizzazioni e, mimica, gestualità, movimento) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esprimere pareri ed emozioni utilizzando il linguaggio del corpo (gestualità, mimica facciale, drammatizzazioni e danze) 	Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente
ARTE e IMMAGINE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Drammatizzare brevi storie con l'aiuto dell'insegnante ▪ Sperimentare il segno grafico-pittorico (scarabocchio) ▪ Dare significato 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Drammatizzare storie con la guida dell'insegnante ▪ Rappresentare graficamente un vissuto o un racconto ▪ Spiegare i propri elaborati grafici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Inventare e drammatizzare brevi racconti che prevedono una semplice sequenza temporale ▪ Utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e 	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e

	<p>alla propria produzione grafica</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare ed utilizzare varie tecniche grafico-pittoriche e manipolative ▪ Conoscere i colori fondamentali 	<p>attribuendo loro un significato</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e giocare con i materiali grafico-pittorici e manipolativi ▪ Sperimentare la formazione dei colori secondari ▪ Associare i colori agli elementi della realtà 	<p>manipolative per esprimersi e comunicare</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ “Leggere” immagini o opere d’arte, attribuendo loro un significato ▪ Utilizzare in modo autonomo e creativo diversi materiali ▪ Sperimentare la formazione di sfumature 	<p>strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>
ARTE e SPETTACOLO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguire spettacoli per bambini ▪ Ascoltare diversi stili musicali ▪ Incontrare diverse espressioni dell’arte visiva e plastica 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seguire spettacoli teatrali, filmati e documentari ▪ Ascoltare suoni e musiche di vario genere ▪ Manifestare apprezzamento per le opere d’arte ed esprimere semplici giudizi estetici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prestare attenzione rispettando i tempi dello spettacolo proposto (teatrale, musicale, lettura animata, ...) ▪ Ascoltare le proposte musicali delle insegnanti ▪ Osservare un’opera d’arte e cogliere gli elementi che la caratterizzano (forme, colori, personaggi, tecniche,...) 	<p>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</p>
SUONO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare il corpo e la voce per imitare e riprodurre suoni ▪ Cantare in gruppo insieme all’insegnante ▪ Scoprire i suoni del proprio corpo ▪ Scoprire i suoni della realtà circostante 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare il corpo e la voce per riprodurre e inventare suoni e rumori ▪ Cantare in gruppo con i coetanei ▪ Scoprire ed utilizzare i suoni del proprio corpo ▪ Discriminare i suoni e i rumori della realtà circostante ▪ Sperimentare gli oggetti come fonte sonora 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare la voce per riprodurre suoni e semplici canzoncine in coro (partire tutti insieme, non urlare, rispettare le pause) ▪ Cantare in gruppo e/o da soli ▪ Utilizzare consapevolmente i suoni del proprio corpo per produrre semplici sequenze ritmiche ▪ Ascoltare e riconoscere suoni 	<p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti</p>

			<p>e rumori della realtà circostante</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere gli oggetti come fonte sonora e utilizzarli per produrre una semplice sequenza ritmica 	
EDUCAZIONE all'ASCOLTO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Scoprire le caratteristiche di un suono (forte – piano, veloce – lento) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sperimentare le caratteristiche di un suono (forte – piano, lungo – corto, veloce – lento) ▪ Sperimentare semplici strumenti musicali 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discriminare le caratteristiche di un suono (forte – piano, alto – basso, lungo – corto, veloce – lento e lo strumento che lo produce) ▪ Sperimentare semplici strumenti musicali anche costruiti personalmente con materiale di recupero ▪ Utilizzare gli elementi musicali sperimentati per riprodurre brevi sequenze ▪ Rappresentare graficamente le caratteristiche di un suono percepito attraverso simboli diversi (es. suono forte – punto grosso, suono piano- puntino oppure suono lungo – linea lunga, suono breve – linea corta) ▪ Riprodurre brevi sequenze musicali seguendo simboli (es. la mano per battere le mani, il piede per battere i piedi) 	<p>Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonore – musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli</p>

I DISCORSI E LE PAROLE

	Ob. di apprendimento I livello	Ob. di apprendimento II livello	Ob. di apprendimento III livello	Competenze in uscita
LESSICO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Discriminare alcuni fonemi e parole note ▪ Strutturare semplici frasi ▪ Imparare nuovi vocaboli 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pronunciare tutti i fonemi e le parole note ▪ Pronunciare una frase corretta composta da soggetto e predicato ▪ Acquisire nuovi vocaboli e usarli in modo appropriato ▪ Comprendere ed eseguire la consegna dell'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pronunciare correttamente tutti i fonemi e le parole note ▪ Pronunciare una frase corretta e completa di soggetto, predicato, espansione ▪ Descrivere le caratteristiche principali di un oggetto, animale, persona ▪ Arricchire il proprio vocabolario utilizzando nuovi termini appresi in differenti contesti. ▪ Ascoltare e comprendere 2/3 consegne in successione 	Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati
COMUNICAZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interagire con i compagni e l'ins. attraverso parole, brevi frasi, cenni e azioni ▪ Esprimere i propri bisogni ▪ Comprendere le prime regole della conversazione 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Partecipare ad una conversazione ▪ Interagire con i compagni e l'insegnante attraverso parole e brevi frasi ▪ Esprimere i propri bisogni in modo comprensibile ▪ Raccontare i propri vissuti (con domande-stimolo dell'ins.) ▪ Conversare rispettando il proprio turno ▪ Intervenire alle conversazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Parlare con i compagni e le insegnati nel gruppo sezione/intersezione ▪ Esprimere i propri bisogni in modo coerente e comprensibile ▪ Raccontare con semplici discorsi corretti un episodio vissuto o al quale ha assistito ▪ Esprimere in modo comprensibile impressioni, 	Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in diverse situazioni comunicative

			<p>sensazioni, conoscenze collegate all'esperienza personale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dialogare con i compagni e con l'adulto rispettando turni e tempi d'intervento ▪ Intervenire in modo pertinente alle conversazioni 	
<p>ASCOLTO e COMPRESIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare l'insegnante per un breve lasso di tempo ▪ Cogliere alcuni elementi di una narrazione con l'aiuto dell'insegnante ▪ Rispondere a domande stimolo relative ai testi narrati ▪ Descrivere una storia articolata in due sequenze: prima-dopo 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ascoltare l'adulto che parla, racconta, legge ▪ Comprendere il significato globale di una narrazione ▪ Verbalizzare testi ascoltati con l'aiuto di domande e/o immagini. ▪ Descrivere una semplice storia, rappresentata in tre sequenze ▪ Porre domande per ottenere informazioni ▪ Iniziare a riflettere su dialoghi e conversazioni 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Usare il linguaggio in situazioni di gioco ▪ Ascoltare l'adulto che parla, racconta, legge, per un tempo prolungato ▪ Comprendere le sequenze narrative di un testo ▪ Esporre l'episodio ascoltato e/o visto rispettando la successione logico-temporale degli eventi ▪ Descrivere una semplice storia, rappresentata in più sequenze ▪ Inventare una breve storia partendo da uno stimolo (immagine, oggetto...) ▪ Porre domande per ottenere informazioni e/o spiegazioni. ▪ Formulare ipotesi, ricercare spiegazioni, ragionare nel corso di dialoghi e conversazioni con 	<p>Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole</p>

			coetanei e adulti <ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilizzare il linguaggio per organizzare semplici attività/giochi con i compagni 	
METALINGUAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ripetere filastrocche e canzoncine semplici ▪ Drammatizzare filastrocche e canzoncine ▪ Giocare con i suoni onomatopeici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memorizzare e ripetere conte e filastrocche ▪ Drammatizzare canzoncine, filastrocche e fiabe note con l'aiuto dell'insegnante ▪ Giocare con le parole: assonanze e rime 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere e ripetere conte, filastrocche e scioglilingua ▪ Drammatizzare canzoncine, filastrocche, brevi storie, fiabe note ▪ Discriminare differenze e somiglianze fonetiche in parole, conte, filastrocche ▪ Creare rime, completare filastrocche trovando parole nuove e pertinenti al testo ▪ Giocare con le parole per trovare analogie tra suoni e significati (es.: pane – panino... forno – fornaio...) ▪ Usare: maschile/femminile, singolare/plurale 	Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati
LETTO SCRITTURA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare interesse per i libri illustrati 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare interesse per i libri ▪ Sfogliare i libri in modo adeguato 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare interesse per diversi tipi di libri e programmi multimediali ▪ Sfogliare riviste e libri in modo adeguato ▪ Mostrare curiosità nei confronti della lingua scritta ▪ Distinguere il 	Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media

			<p>codice linguistico da quello iconografico e numerico</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Compiere tentativi e ipotesi sul significato delle scritte e dei simboli (figure, scritte, etichette, targhe, segnali, cifre...) ▪ Scoprire che esiste una correlazione tra lingua orale e scritta ▪ Imitare la scrittura producendo una varietà di forme e segni con intento comunicativo ▪ Orientarsi sul foglio dall'alto al basso e da sinistra a destra 	
--	--	--	---	--

LA CONOSCENZA DEL MONDO

	Ob. di apprendimento I livello	Ob. di apprendimento II livello	Ob. di apprendimento III livello	Competenze in uscita
ORDINE	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare in base ad un criterio dato ▪ Ordinare grandezze fino a due elementi ▪ Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato ▪ Confrontare grandezze: grande – piccolo ▪ Confrontare quantità: pochi – tanti 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare oggetti secondo due criteri dati ▪ Ordinare grandezze fino a tre elementi: grande – medio – piccolo ▪ Conoscere alcune forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo ▪ Confrontare grandezze: grande – piccolo, alto – 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Raggruppare oggetti in base a due o tre criteri dati ▪ Ordinare elementi in base a criteri stabiliti: grandezza, altezza, lunghezza, forma, funzioni, ... ▪ Conoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: 	<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</p>

		<p>basso, lungo – corto</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Stabilire relazioni di quantità 	<p>cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Confrontare quantità eseguendo operazioni sul piano concreto ▪ Mettere in relazione quantità e simbolo convenzionale ▪ Registrare dati usando schemi, istogrammi o tabelle 	
TEMPO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intuire la scansione temporale prima – dopo nelle attività di routine ▪ Intuire la scansione temporale giorno – notte ▪ Conoscere la scansione temporale prima – dopo ▪ Collocare le azioni quotidiane nei diversi momenti della giornata: mattino-pomeriggio-sera-notte 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Intuire la ciclicità del tempo: la giornata scolastica ▪ Conoscere la scansione temporale prima – adesso – dopo ▪ Riconoscere, verbalizzare e ordinare le azioni della routine ▪ Riconoscere la successione temporale dei giorni della settimana 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordinare in successione logico temporale eventi legati all'esperienza con il supporto di immagini ▪ Riferire esperienze personali collocandole correttamente nel tempo ▪ Formulare ipotesi relative ad eventi di un futuro immediato e prossimo 	Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato
NATURA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Esplorare l'ambiente utilizzando i sensi ▪ Osservare elementi della realtà naturale ▪ Osservare i cambiamenti della natura nelle diverse stagioni ▪ Osservare fenomeni atmosferici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere l'ambiente utilizzando i sensi ▪ Osservare e descrivere elementi della realtà naturale ▪ Conoscere le caratteristiche delle stagioni ▪ Osservare e riconoscere fenomeni atmosferici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Osservare, riconoscere e descrivere elementi della realtà naturale ▪ Conoscere ambienti ed habitat naturali ▪ Conoscere e descrivere le caratteristiche delle stagioni ▪ Osservare e descrivere fenomeni 	Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

			atmosferici	
TECNOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mostrare curiosità verso i principali sussidi tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere alcuni sussidi tecnologici 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere sussidi tecnologici e sperimentarne l'uso 	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi
MISURA	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contare fino a 10 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere simboli numerici ▪ Mettere in relazione quantità e simboli fino a 5 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mettere in relazione quantità e simboli fino a 10 ▪ Usare semplici strumenti per misurare 	Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità
SPAZIO	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere alcune relazioni spaziali (sopra-sotto, dentro-fuori, in alto-in basso) ▪ Eseguire percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conoscere e rappresentare relazioni spaziali ▪ Riconoscere la propria posizione nello spazio ▪ Eseguire percorsi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interiorizzare e rap. relazioni spaziali ▪ Eseguire un semplice dettato topologico ▪ Sperimentare lo spazio grafico utilizzando anche il quadretto ▪ Eseguire e rappresentare percorsi rispettando indicazioni verbali ▪ Scoprire la simmetria 	Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali

Il patto educativo tra scuola, famiglia e contesto territoriale

Le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione sono molto chiare riguardo il ruolo di famiglia, scuola, comunità.

Ne sono un esempio i seguenti estratti: *l'azione della scuola si esplica attraverso la collaborazione con la famiglia nel reciproco rispetto dei diversi ruoli e ambiti educativi.*

Oltre alla famiglia l'altro grande interlocutore è il territorio: *la scuola si apre alle famiglie e al territorio circostante facendo perno sugli strumenti forniti dall'autonomia scolastica... grazie ad essa si è già avviato un processo di sempre maggiore responsabilizzazione che favorisce la stretta connessione di ogni scuola con il suo territorio.*

In quanto comunità educante, la scuola genera una diffusa convivialità relazionale, intessuta di linguaggi affettivi ed emotivi ed è anche in grado di promuovere la condivisione di quei valori che fanno sentire i membri della società come parte di una comunità vera e propria. La scuola affianca al compito "dell'insegnare ad apprendere" quello "dell'insegnare ad essere".

L'obiettivo è quello di valorizzare l'unicità e la singolarità di ogni studente... ognuno impara meglio nella relazione con gli altri. Non basta convivere nella società ma questa stessa società bisogna crearla continuamente insieme.

Da ciò emerge l'importanza della stretta collaborazione tra scuola, famiglia e contesto sociale e del reciproco rispetto di compiti e ruoli. Solo in un clima positivo e propositivo vi può essere una crescita educativa, personale e relazionale.

LABORATORI

Premessa

Ogni anno scolastico la nostra scuola propone laboratori o corsi mirati, aventi obiettivi didattici, espressivi, ludici e psico-motori specifici.

Ciascun laboratorio è gestito da personale esterno e qualificato che il Collegio dei Docenti sceglie accuratamente vagliando professionalità e proposte.

Proposte per l'anno scolastico 2020-2021

- Corso di teatro condotto da Abondio Andrea e dal suo team
- Corso di lingua inglese condotto da Coello Alan
- Laboratorio di educazione al gesto grafico condotto da Cassino Simona
- Laboratorio di psicomotricità condotto da Rillosi Letizia per conto della cooperativa "Arcobaleno"
- Laboratorio di avvicinamento alla lettura in collaborazione con la cooperativa "Il Leggio" responsabile del sistema bibliotecario

PROGETTO DI EDUCAZIONE AL GESTO GRAFICO

Scrivere è un atto complesso, non solo è il movimento più preciso che l'uomo impari nella sua vita, ma implica connessioni di valore linguistico, cognitivo, psicologico che coinvolge diversi centri del cervello.

Una buona grafia è utile non solo perchè rappresenta, al pari dell'espressione del volto, la personalità di chi scrive, ma perchè è un attività che, per quanto ridotta negli ultimi anni per l'uso della videoscrittura, ci portiamo dietro per tutta la vita e nella scolarizzazione ha un'importanza fondamentale in quanto trasversale a tutte le materie didattiche e necessaria per l'organizzazione del pensiero.

Da qui l'importanza della prevenzione e dell'educazione del gesto grafico non solo per prevenire eventuali disgrafie o difficoltà di scrittura, ma per agevolare l'apprendimento della corretta postura, impugnatura e soprattutto del gesto armonico, fluido, rilassato ed economico.

Un progetto di insegnamento del gesto grafico negli anni secondo e terzo della Scuola dell'infanzia aiutano il bambino ad acquisire ed affinare le abilità di base che servono per l'apprendimento della scrittura, ad acquisire una maggiore consapevolezza della propria corporeità e spazio nel mondo circostante necessaria per imparare a muoversi e orientarsi sul foglio; stimola il senso del ritmo e della temporalità, stimola la lateralizzazione, è volta ad un gesto grafico rilassato e sicuro, il tutto attraverso giochi ed attività ludiche, esperienziali e non didattiche.

Obiettivi del progetto:

Il progetto di educazione al gesto grafico prevede una serie di incontri durante l'orario scolastico per attività mirate con i bambini, che vanno da esercizi di psicomotricità, di specializzazione motoria della mano (manualità fine), di rilassamento; ad esercizi di introduzione al gesto, all'impugnatura, alla postura con attività di disegno e pregrafismi. Screening per valutare abilità graficomotoria e indicazioni in merito.

Il tutto non è finalizzato all'apprendimento precoce della scrittura, ma all'acquisizione di buoni automatismi e abilità di base per una corretta impostazione della scrittura in stampatello maiuscolo e corsivo.

Metodologie:

- Attività volte allo sviluppo delle abilità di base;
- Concetti di Coordinate spaziali, spazio e spazio foglio
- Discriminazione destra/sinistra
- Percezione
- Ritmo
- Temporalità

- Simbolizzazione

Tutte abilità necessarie all'apprendimento della scrittura e del gesto grafico che vengono affrontate con finalità specifica

- Esercizi per il rilassamento, percezione corporea, presa dello strumento grafico
- Interiorizzazione di concetti di punto, linea, punto-a-punto
- Movimento destrogiro
- Impostazione del corretto movimento per la linea curva e tonda
- Conoscenza e rappresentazione delle figure geometriche
- Impostazione del movimento per linee a occhiello e arcate
- Manualità fine e movimento di inscrizione
- Scioltezza del gesto grafico

L'impostazione di un corretto gesto grafico serve non solo per prevenire eventuali disgrafie, ma per sensibilizzare e sviluppare manualità fine e padronanza del gesto.

LABORATORIO DI LINGUA INGLESE

Già nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo viene ribadito che l'orizzonte territoriale della scuola si allarga.(...)

Una molteplicità di culture e di lingue sono entrate nella scuola. L'intercultura è già oggi il modello che permette a tutti i bambini e ragazzi il riconoscimento reciproco e dell'identità di ciascuno.

La scuola dell'infanzia diviene così una prima palestra per esercitarsi nel dialogo e nel confronto con gli altri. A questo scopo è fondamentale l'avvicinamento dei bambini alla conoscenza e all'ascolto di lingue diverse dalla lingua madre. La lingua inglese è sicuramente una chiave che permette di aprirsi al mondo, ecco perché l'abbiamo scelta e già da alcuni anni proponiamo un laboratorio per grandi e mezzani.

Tra le finalità fondamentali della scuola dell'infanzia viene indicata anche la cittadinanza: vivere le prime esperienze di cittadinanza significa scoprire l'altro da sé e attribuire progressiva importanza agli altri e ai loro bisogni; rendersi sempre meglio conto della necessità di stabilire regole condivise; implica il primo esercizio del dialogo che è fondato sulla reciprocità del discorso, l'attenzione al punto di vista dell'altro e alle diversità di genere, il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti; significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura

PROGETTO I.R.C. 2020/2021

Obiettivi:

- conoscenza della figura storica di Gesù
- avvicinamento ai suoi insegnamenti e riuscire a metterli in pratica

Tempi:

da ottobre a maggio, 1 ora e mezza a settimanale

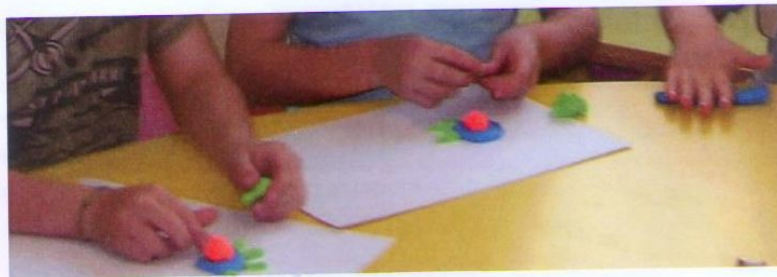
Metodologia:

racconto di brani del Nuovo Testamento e loro rielaborazione anche attraverso tecniche drammaturgiche e/o pittoriche.

Nello specifico verranno trattati i seguenti momenti della vita di Gesù:

- Annunciazione
- Nascita
- Visita dei Re Magi
- Presentazione al tempio
- Nozze di Cana
- Moltiplicazione dei pani e dei pesci
- Miracoli e parabole
- Passione, morte e risurrezione

PROGETTO DI EDUCAZIONE PSICOMOTORIA



Arcobaleno Società Cooperativa Sociale – Onlus

Via Croce 1, 25043 Breno (Bs) Tel. 0364-321074 Fax 0364-320845 e-mail: info@cooparcobaleno.com – www.cooparcobaleno.com

C.F. e Reg. Impr. 02869720173 - P.I. 00698860988 – R.E.A. n.302681 – Albo Nazionale Cooperative A108357



PREMESSA

La psicomotricità, nella sua componente educativa, consente al bambino di esprimersi in modo globale spontaneo, rispondendo così ai suoi bisogni più profondi; in essa gioco motorio, vita immaginativa ed espressività convivono e si arricchiscono reciprocamente.

L'educazione psicomotoria si rivolge al gruppo classe ed è utile ad ogni singolo bambino perché favorisce il passaggio dal piacere di agire (movimento e gioco), al piacere di pensare (sviluppo del ragionamento), aiutandolo a sviluppare in modo armonico la propria personalità.

È una pratica preventiva perché previene eventuali difficoltà dello sviluppo, inoltre prepara e rende il bambino disponibile agli apprendimenti.

OBIETTIVI GENERALI

L'obiettivo principale dell'educazione psicomotoria è quello di favorire lo sviluppo globale del bambino attraverso l'agito corporeo, in un'ottica di prevenzione in vista degli apprendimenti scolastici.

OBIETTIVI SPECIFICI

Gli obiettivi dell'educazione psicomotoria sono così suddivisi:

- Sviluppare e potenziare le abilità motorie: coordinazione dinamica (camminata, corsa, salto, capriole, rotolamento, arrampicata, ...), coordinazione statica (percezione del sé), coordinazione oculo-anuale, equilibrio, organizzazione spazio-temporale (sopra, sotto, dentro, fuori, ritmo lento, ritmo veloce, ...), lateralità (destra, sinistra).
- Sviluppare e rinforzare le abilità cognitive: creatività, schema corporeo (riconoscimento delle parti del corpo sul sé e sugli altri), linguaggio verbale e non verbale.
- sviluppare e potenziare la sfera affettivo-relazionale: autostima, autocontrollo, rispetto delle regole, consapevolezza delle proprie capacità, socializzazione e integrazione tra i pari.

FINALITA' DEL PROGETTO

Lavoro sul gruppo classe per:

- Sperimentare il piacere del movimento
- Favorire l'apprendimento
- Esprimere liberamente sentimenti ed emozioni

Arcobaleno Società Cooperativa Sociale – Onlus

Via Croce 1, 25043 Breno (Bs) Tel. 0364-321074 Fax 0364-320845 e-mail: info@cooparcobaleno.com – www.cooparcobaleno.com

C.F. e Reg. Impr. 02869720173 - P.I. 00698860988 – R.E.A. n.302681 – Albo Nazionale Cooperative A108357



ESCIAMO CON

DESTINATARI

I bambini della scuola dell'infanzia e le prime 2 classi della scuola primaria.

TEMPI

Da 6 a 10 incontri.

METODOLOGIA

L'ambiente viene allestito in modo semi-strutturato per il percorso psicomotorio accogliendo l'espressione globale del bambino.

DURATA

Sedute da 45 minuti + 15 minuti allestimento e riordino

MATERIALE

Materiale psicomotorio, fogli, colori, cartelloni, materiale modellabile, materiale di recupero ecc..

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE FINALE

La valutazione finale avrà luogo a fine progetto e verrà fatta la restituzione alle insegnanti.

La psicomotricista

Arcobaleno Società Cooperativa Sociale – Onlus

Via Croce 1, 25043 Breno (Bs) Tel. 0364-321074 Fax 0364-320845 e-mail: info@cooparcobaleno.com – www.cooparcobaleno.com

C.F. e Reg. Impr. 02869720173 - P.I. 00698860988 – R.E.A. n.302681 – Albo Nazionale Cooperative A108357