

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027



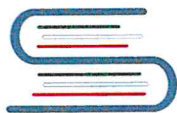
SCUOLA DELL'INFANZIA ITALIANA DI ATENE

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA ANNUALE

Anno scolastico 2026/2027

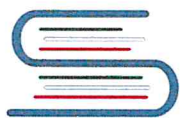
Documento aggiornato alle Indicazioni Nazionali di cui al D.M. 9 dicembre 2025, n. 221

Pulcini · Tartarughe · Gattini



*«Il bambino, bisogna farlo ridere.
È più importante farlo ridere che rivelargli chissà
quali misteri.
Il dialogo è ridere insieme.»*

Gianni Rodari



INDICE

- 1. Premessa e riferimenti pedagogici**
2. Contesto, destinatari e organizzazione delle sezioni
3. Inserimento, accoglienza e ambientamento
- 4. I campi di esperienza**
 - 4.1 Il sé e l'altro
 - 4.2 Il corpo e il movimento
 - 4.3 Immagini, suoni, colori
 - 4.4 I discorsi e le parole
 - 4.5 La conoscenza del mondo
5. Offerta formativa integrativa e progetti annuali
 - 5.1 UDA annuale – L'acqua: fonte di vita, scoperta e meraviglia
 - 5.2 Progetto Continuità
 - 5.3 Progetto Attività motoria
 - 5.4 Progetto Sicurezza a scuola
 - 5.5 Progetto Lettura
 - 5.6 Progetto Ambiente e uscite didattiche
 - 5.7 Percorso STEAM e coding – Piccoli esploratori
 - 5.8 Sensibilizzazione alla lingua inglese
 - 5.9 Feste a scuola
 - 5.10 Materiali operativi e supporti didattici
 - 5.11 Tempo prolungato
6. Formazione e sviluppo professionale del personale
7. Osservazione, documentazione e valutazione formativa
8. Approvazione della programmazione

1. PREMESSA E RIFERIMENTI PEDAGOGICI

La Programmazione educativo-didattica annuale della Scuola dell'Infanzia Italiana di Atene per l'anno scolastico 2026/2027 si inserisce nel quadro pedagogico e progettuale definito dal Piano Triennale dell'Offerta Formativa 2025–2028 e assume come riferimento le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, adottate con D.M. 9 dicembre 2025, n. 221.

La Scuola dell'Infanzia promuove la formazione integrale delle bambine e dei bambini dai tre ai sei anni e ne accompagna la crescita sostenendo, in particolare, la maturazione dell'identità personale, la progressiva conquista dell'autonomia, una crescita armonica ed equilibrata, il benessere psicofisico, la costruzione di relazioni sociali positive, la cooperazione, lo sviluppo delle competenze comunicative, linguistiche ed espressive e l'avvio al pensiero riflessivo.

La progettazione pone al centro la bambina e il bambino come soggetti attivi e partecipi del proprio percorso di crescita, riconoscendone l'unicità, i differenti ritmi di sviluppo, gli interessi, le esperienze personali, i repertori linguistici e culturali e le potenzialità.

Nel particolare contesto della Scuola dell'Infanzia Italiana di Atene, la lingua italiana costituisce il principale riferimento linguistico e culturale dell'offerta formativa, in costante dialogo con la lingua e la cultura greca e con gli altri repertori linguistici presenti nelle famiglie. La dimensione plurilingue e interculturale è pertanto una risorsa trasversale dell'esperienza educativa.

La programmazione non viene intesa come successione rigida e predeterminata di contenuti, ma come progettazione intenzionale, aperta e flessibile, capace di svilupparsi a partire dall'osservazione delle bambine e dei bambini, dalle loro domande, curiosità, interessi e bisogni.

Il gioco, l'esperienza diretta, l'esplorazione, la relazione, il movimento, la manipolazione, la narrazione, la creatività e la ricerca costituiscono modalità privilegiate di apprendimento. L'insegnante assume una funzione di regia educativa: osserva e ascolta, predispone ambienti e materiali, crea situazioni significative, sostiene l'iniziativa, pone domande, documenta i processi e rielabora collegialmente la progettazione.

Particolare valore assume il curricolo del quotidiano: accoglienza, routine, gioco, momenti di cura, merenda e pranzo, laboratori, esperienze all'aperto e relazioni quotidiane sono contesti educativi nei quali maturano autonomia, competenze, capacità relazionali e progressiva consapevolezza di sé e del mondo.

RIFERIMENTI ESSENZIALI

D.P.R. 8 marzo 1999, n. 275; D.Lgs. 13 aprile 2017, n. 65; D.M. 9 dicembre 2025, n. 221 – Indicazioni Nazionali per il curricolo; Legge 20 agosto 2019, n. 92 e D.M. 7 settembre 2024, n. 183 – educazione civica; D.M. 15 settembre 2023, n. 184 – Linee guida per le discipline STEM.

2. CONTESTO, DESTINATARI E ORGANIZZAZIONE DELLE SEZIONI

La Programmazione educativo-didattica per l'anno scolastico 2026/2027 è rivolta alle bambine e ai bambini frequentanti le tre sezioni della Scuola dell'Infanzia Italiana di Atene. Nell'anno scolastico di riferimento la Scuola accoglie complessivamente 34 bambine e bambini.

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

Sezione	Fascia d'età	Numero bambini
Pulcini	3-4 anni	8
Tartarughe	4-5 anni	12
Gattini	5-6 anni	16
Totale		36

La comunità scolastica è caratterizzata da una significativa pluralità linguistica e culturale e comprende bambine e bambini provenienti da famiglie italiane, italo-greche e di altre nazionalità. Una parte dei bambini cresce in contesti bilingui o plurilingui. Tale caratteristica viene considerata una risorsa della progettazione educativo-didattica e orienta le attività linguistiche, relazionali e interculturali proposte durante l'anno.

Le tre sezioni sono organizzate prevalentemente per fascia d'età. Nel corso dell'anno vengono inoltre proposte attività di intersezione, laboratori e momenti condivisi, finalizzati a favorire collaborazione, socializzazione e apprendimento tra bambine e bambini di età differenti. Il tempo prolungato, dalle ore 14.00 alle ore 17.00, si svolge a sezioni unificate.

Il team educativo è composto dalle docenti assegnate alle sezioni e dalla docente impegnata nel programma pomeridiano, con il coordinamento della Coordinatrice delle attività educative e didattiche. La Scuola può inoltre avvalersi, in relazione ai progetti annuali, della collaborazione di professionisti ed esperti esterni.

3. INSERIMENTO, ACCOGLIENZA E AMBIENTAMENTO

L'ingresso nella scuola dell'infanzia rappresenta per ogni bambina e ogni bambino un'esperienza significativa, caratterizzata dall'incontro con nuovi ambienti, adulti, coetanei, tempi e routine. Il periodo iniziale viene organizzato con particolare attenzione affinché l'ambientamento possa avvenire in maniera graduale, serena e rispettosa dei bisogni individuali.

Per chi frequenta per la prima volta la Scuola, particolare cura viene dedicata alla costruzione di una relazione di fiducia con le insegnanti e alla progressiva familiarizzazione con gli spazi, le routine e il gruppo dei pari. L'accoglienza non riguarda tuttavia soltanto l'inizio dell'anno: è una dimensione permanente dell'agire educativo.

Durante il periodo di ambientamento il team docente osserva in particolare:

- le modalità di separazione e ricongiungimento con le figure familiari;
- la relazione con gli adulti di riferimento e con i pari;
- l'esplorazione degli ambienti e le modalità di gioco;
- le modalità comunicative e linguistiche;
- le autonomie personali, gli interessi e l'espressione dei bisogni e delle emozioni.

Particolare attenzione è dedicata alle bambine e ai bambini che entrano per la prima volta in un contesto prevalentemente in lingua italiana. La comunicazione viene sostenuta attraverso parole, gesti, immagini, routine, gioco, narrazione e relazione, valorizzando le lingue già presenti nel repertorio del bambino.

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

La collaborazione con le famiglie è essenziale: colloqui e momenti di confronto consentono di conoscere abitudini, esperienze e bisogni, costruendo una continuità educativa fondata sulla fiducia e sulla corresponsabilità.

4. I CAMPI DI ESPERIENZA

La progettazione educativo-didattica si articola attraverso i cinque campi di esperienza: Il sé e l'altro; Il corpo e il movimento; Immagini, suoni, colori; I discorsi e le parole; La conoscenza del mondo.

I campi di esperienza non costituiscono discipline separate. Essi rappresentano ambienti del fare e dell'agire nei quali le bambine e i bambini incontrano la realtà, costruiscono significati, sviluppano competenze, esprimono emozioni e pensieri, formulano domande e organizzano progressivamente le proprie conoscenze.

La distinzione tra 3, 4 e 5 anni viene utilizzata come riferimento orientativo per accompagnare la progressione dello sviluppo, senza trasformarsi in una rigida scansione prestazionale. Ogni bambina e ogni bambino viene osservato nella propria individualità e nei propri tempi di crescita.

CHIAVE METODOLOGICA

Le attività privilegiano gioco, ricerca, esplorazione, conversazione, manipolazione, movimento, creatività ed esperienza diretta. Educazione civica, sostenibilità, plurilinguismo, primi processi di pensiero scientifico-matematico e approcci STEAM attraversano trasversalmente i campi di esperienza.

4.1 IL SÉ E L'ALTRO

Questo campo accompagna la costruzione dell'identità personale e sociale, la capacità di riconoscere ed esprimere emozioni e bisogni, la relazione con gli altri, il senso di appartenenza, la partecipazione e la progressiva comprensione di regole, diritti e responsabilità. Nel contesto plurilingue della Scuola, l'incontro tra cultura italiana, greca e altre culture familiari diventa occasione concreta di educazione all'ascolto e al rispetto.

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
3 anni	• Vivere con crescente serenità l'ingresso e la permanenza a scuola. • Costruire rapporti di fiducia con gli adulti di riferimento. • Comunicare bisogni, desideri ed emozioni con parole, gesti e altri linguaggi. • Riconoscersi come parte del gruppo-sezione. • Iniziare a rispettare semplici regole condivise e i turni. • Sperimentare piccoli incarichi e prime forme di autonomia.	• Gioco libero e simbolico; routine quotidiane. • Circle time breve, appello e calendario. • Giochi con fotografie, nomi e simboli personali. • Storie ed immagini sulle emozioni. • Giochi cooperativi e piccoli incarichi. • Prime esperienze di feste e tradizioni italiane e greche.

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
4 anni	● Rafforzare l'identità personale e il senso di appartenenza. ● Riconoscere, nominare e comunicare emozioni e preferenze. ● Collaborare nel gioco spontaneo e guidato. ● Accettare punti di vista e bisogni differenti dai propri. ● Attendere il proprio turno e partecipare a decisioni semplici. ● Sperimentare strategie iniziali di gestione dei piccoli conflitti.	● Conversazioni e giochi sulle emozioni. ● Giochi di gruppo, di ruolo e drammatizzazioni. ● Attività sulle famiglie e sulle differenti tradizioni. ● Regole costruite e rappresentate con immagini. ● Incarichi e cura degli spazi comuni. ● Attività cooperative in piccolo gruppo.
5 anni	● Consolidare fiducia in sé, autonomia e responsabilità. ● Riconoscere e regolare progressivamente emozioni e comportamenti. ● Cooperare per realizzare un obiettivo comune. ● Argomentare preferenze e cercare soluzioni condivise. ● Assumere ruoli e responsabilità nel gruppo. ● Riconoscere e valorizzare differenze linguistiche, culturali e personali. ● Maturare atteggiamenti di cura verso persone, ambienti e beni comuni.	● Circle time e problem solving sociale. ● Giochi cooperativi e incarichi di responsabilità. ● Drammatizzazioni di situazioni quotidiane. ● Conversazioni su regole, diritti e responsabilità. ● Progetti collettivi e attività interculturali. ● Documentazione delle esperienze con parole e immagini.

4.2 IL CORPO E IL MOVIMENTO

Il corpo è strumento di conoscenza, relazione, espressione e benessere. Attraverso movimento e gioco la Scuola favorisce motricità globale e fine, coordinazione, equilibrio, consapevolezza corporea, orientamento nello spazio, autonomia nella cura di sé e progressiva adozione di comportamenti orientati alla salute e alla sicurezza.

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
3 anni		

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
	● Riconoscere e denominare le principali parti del corpo. ● Esplorare lo spazio attraverso il movimento. ● Sperimentare equilibrio, corsa, salto e semplici percorsi. ● Affinare percezioni sensoriali e coordinazione di base. ● Acquisire prime autonomie nell'igiene e nella cura di sé. ● Riconoscere semplici comportamenti sicuri e salutari.	● Percorsi motori semplici e giochi allo specchio. ● Giochi sensoriali e attività all'aperto. ● Canzoni mimate e giochi ritmici. ● Giochi con palle, cerchi e materiali morbidi. ● Routine di igiene e cura personale. ● Rappresentazione libera del corpo.
4 anni	● Coordinare movimenti globali e segmentari. ● Controllare equilibrio e direzione nei giochi. ● Adeguare il movimento a ritmo, spazio e segnali. ● Utilizzare il corpo per comunicare ed esprimere. ● Rafforzare autonomia nelle routine e nella gestione dei propri oggetti. ● Riconoscere comportamenti favorevoli al benessere.	● Percorsi motori, staffette e giochi di equilibrio. ● Attività ritmiche, coreutiche e musicali. ● Drammatizzazioni e giochi mimico-gestuali. ● Giochi di orientamento nello spazio. ● Esperienze di rilassamento e respirazione. ● Conversazioni su movimento, alimentazione e benessere.
5 anni	● Pianificare ed eseguire sequenze motorie più complesse. ● Consolidare coordinazione oculo-manuale e motricità fine. ● Orientarsi nello spazio usando descrittori topologici. ● Sperimentare lateralità, equilibrio statico e dinamico. ● Controllare forza, velocità e movimento in funzione del contesto. ● Agire con crescente consapevolezza delle regole di sicurezza e cura di sé.	● Percorsi psicomotori e di orientamento. ● Giochi con regole e attività a squadre. ● Sequenze ritmiche e coreografie. ● Attività fini con pinze, travasi, intrecci e strumenti grafici. ● Giochi di destra/sinistra sul corpo in modo non formalistico. ● Rilassamento, respirazione e ascolto corporeo.

4.3 IMMAGINI, SUONI, COLORI

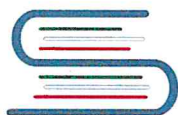
Il campo valorizza creatività, immaginazione e possibilità di esprimere e rielaborare vissuti attraverso linguaggi grafico-pittorici, plastici, musicali, corporei, teatrali e multimediali. Il processo creativo viene privilegiato rispetto alla riproduzione di modelli predefiniti.

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
3 anni	• Esplorare colori, suoni, materiali e segni con curiosità. • Sperimentare tecniche manipolative e pittoriche diverse. • Produrre segni e rappresentazioni spontanee. • Riconoscere e utilizzare i colori primari. • Partecipare a canti, ritmi e semplici drammatizzazioni.	• Digitopittura, tempere, pastelli, collage e strappo. • Manipolazione di pasta, argilla e materiali naturali. • Giochi sonori e ascolto musicale. • Travestimenti e giocosimbolico. • Produzioni collettive e libere.
4 anni	• Combinare materiali e tecniche per rappresentare esperienze. • Scoprire mescolanze cromatiche e colori derivati. • Rappresentare elementi di storie, ambienti e vissuti. • Riprodurre e inventare semplici ritmi. • Partecipare a drammatizzazioni e attività musicali di gruppo.	• Laboratori grafico-pittorici e plastici. • Esperimenti con colori, acqua e materiali trasparenti. • Sonorizzazione di storie. • Piccole coreografie e giochi musicali. • Drammatizzazioni e costruzione di scenografie semplici.
5 anni	• Progettare e realizzare elaborati personali e collettivi. • Scegliere materiali e tecniche in relazione all'intenzione espressiva. • Integrare gesto, parola, ritmo, suono e immagine. • Osservare e commentare opere, immagini e produzioni proprie e altrui. • Utilizzare, con la mediazione dell'adulto, semplici strumenti digitali per documentare o creare.	• Atelier con tecniche miste e materiali di recupero. • Teatro, mimo e giochi di ruolo. • Musica, ritmo e costruzione di semplici strumenti. • Fotografia e registrazioni audio con mediazione docente. • Installazioni e produzioni collettive legate ai progetti annuali.

4.4 I DISCORSI E LE PAROLE

Il campo sostiene ascolto, comunicazione, dialogo, comprensione e narrazione. La lingua italiana è il principale riferimento dell'offerta formativa; la lingua greca e gli altri repertori linguistici familiari sono riconosciuti come risorse identitarie. L'avvicinamento alla lingua scritta avviene in modo spontaneo e significativo, senza anticipare formalmente la didattica della scuola primaria.

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
3 anni	- Comprendere messaggi e consegne semplici in contesti quotidiani. - Usare parole, gesti e frasi brevi per comunicare. - Arricchire progressivamente il lessico in lingua italiana. - Ascoltare brevi storie e riconoscerne personaggi e azioni. - Partecipare a filastrocche, canti e giochi di parole.	- Lecture brevi e albi illustrati. - Canzoni, filastrocche e giochi vocali. - Conversazioni sulle routine e sulle esperienze. - Giochi di denominazione con oggetti e immagini. - Drammatizzazioni semplici e storytelling.
4 anni	- Mantenere l'attenzione durante una conversazione o una storia. - Raccontare esperienze con frasi progressivamente più articolate. - Descrivere immagini, emozioni, persone e situazioni. - Formulare domande e partecipare allo scambio comunicativo. - Inventare brevi storie e sequenze narrative. - Riconoscere somiglianze e differenze sonore tra parole.	- Lettura dialogica e rielaborazione di racconti. - Circle time e conversazioni guidate. - Sequenze illustrate e invenzione di finali. - Rime, filastrocche e giochi fonologici. - Prestito bibliotecario e narrazioni condivise.
5 anni	- Raccontare e rielaborare esperienze in modo comprensibile e coerente. - Ascoltare, porre domande pertinenti e rispondere in modo congruente. - Arricchire lessico e strutture linguistiche in contesti significativi.	- Storytelling, conversazioni e verbalizzazioni individuali. - Giochi con rime, sillabe e suoni iniziali. - Costruzione collettiva di storie e libri. - Scrittura spontanea del proprio nome e di parole significative. - Osservazione di insegne, etichette, calendari e simboli.



PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
	- Sperimentare consapevolezza fonologica attraverso giochi con suoni e parole. - Mostrare curiosità verso nomi, scritte, simboli e forme di notazione presenti nell'ambiente. - Produrre ipotesi personali sulla lingua scritta senza formalizzazione anticipata.	Drammatizzazione e sonorizzazione di racconti.

4.5 LA CONOSCENZA DEL MONDO

Il campo valorizza la naturale curiosità verso oggetti, fenomeni, esseri viventi, quantità, forme, spazio, tempo e trasformazioni. L'apprendimento nasce dall'azione, dalla manipolazione, dall'osservazione, dalla formulazione di domande e ipotesi e dalla ricerca di possibili soluzioni. Qui trovano particolare spazio i primi approcci STEAM.

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
3 anni	- Raggruppare oggetti in base a una caratteristica evidente. - Confrontare grande/piccolo, tanto/poco, pieno/vuoto. - Orientarsi con semplici concetti topologici. - Riconoscere alcune forme e quantità in contesti di gioco. - Cogliere sequenze nelle routine quotidiane. - Osservare condizioni atmosferiche e cambiamenti stagionali.	- Travasi, incastri, puzzle e classificazioni. - Giochi con forme e materiali naturali. - Calendario del tempo e routine. - Esplorazioni sensoriali di acqua, sabbia, foglie e semi. - Costruzioni e semplici percorsi spaziali.
4 anni	- Confrontare, raggruppare e ordinare secondo uno o più criteri. - Riconoscere relazioni spaziali e semplici sequenze temporali. - Confrontare quantità, lunghezze e capacità in modo intuitivo. - Osservare trasformazioni della natura e dei materiali.	- Seriazioni, insiemi, tangram e blocchi logici. - Travasi e confronti di capacità. - Giochi di costruzione e piccole sfide progettuali. - Esperimenti con acqua, luce, colori, semi e materiali. - Sequenze, storie temporali e percorsi.



PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
	- Formulare semplici previsioni prima di un'esperienza. - Costruire oggetti e soluzioni con materiali differenti.	
5 anni	- Utilizzare il conteggio in situazioni concrete e significative. - Confrontare e rappresentare quantità e semplici dati con simboli. - Riconoscere forme, relazioni spaziali e successioni temporali. - Formulare ipotesi, sperimentare e confrontare risultati. - Riconoscere semplici relazioni causa-effetto. - Affrontare problemi pratici cercando più soluzioni. - Sperimentare coding unplugged e sequenze di istruzioni.	- Giochi di conteggio e raccolta dati con simboli. - Esperimenti di galleggiamento, trasformazione e miscugli. - Costruzione di canali, ponti, dighe e percorsi. - Coding unplugged con frecce, mappe e sequenze. - Misurazioni intuitive con contenitori e unità non convenzionali. - Osservazione, disegno e discussione dei risultati.

5. OFFERTA FORMATIVA INTEGRATIVA E PROGETTI ANNUALI

I progetti integrano la programmazione dei campi di esperienza e vengono realizzati in modo trasversale, flessibile e coerente con l'età delle bambine e dei bambini. Le attività possono essere rimodulate nel corso dell'anno sulla base delle osservazioni del team docente, delle opportunità offerte dal territorio e delle esigenze organizzative.

5.1 UDA ANNUALE – «ACQUA E MEDITERRANEO – UN MARE DI SCOPERTE»

A cura di Eleonora Terzi

Progetto trasversale per le sezioni Pulcini, Tartarughe e Gattini

Il progetto *Acqua e Mediterraneo – Un mare di scoperte* accompagna i bambini alla scoperta dell'acqua e del Mar Mediterraneo attraverso esperienze ludiche, laboratoriali e creative. Il viaggio di Marina, una goccia d'acqua che da una nuvola nei cieli italiani arriverà a nuoto sulle coste greche, permetterà ai bambini di conoscere alcuni fenomeni naturali e gli ecosistemi del Mediterraneo, sviluppando curiosità, collaborazione e consapevolezza ambientale. Il progetto sostituisce integralmente la precedente UDA «Le api e il nostro pianeta» e costituisce il principale filo conduttore annuale.

Particolare importanza assume il **Mediterraneo come mare che unisce Italia e Grecia**. Per i bambini di una scuola dell'infanzia italiana ad Atene, esso rappresenta uno spazio vicino e condiviso, capace di mettere in relazione culture, persone e tradizioni diverse. Il percorso vuole quindi promuovere nei bambini non solo la conoscenza del Mediterraneo, ma anche un primo senso di rispetto, appartenenza e responsabilità verso un patrimonio naturale e culturale comune, incoraggiandoli a diventare piccoli custodi dell'acqua e del mare.

L'acqua è un elemento quotidiano, familiare e al tempo stesso ricco di possibilità di ricerca. Si presta a essere **esplorata con il corpo e con i sensi, osservata nelle sue trasformazioni, utilizzata per costruire, dipingere, misurare, raccontare e formulare domande**. L'UDA mette in relazione educazione ambientale, primi processi scientifici e matematici, linguaggi espressivi, corporeità, cittadinanza e plurilinguismo. L'approccio STEAM viene integrato in modo adeguato all'età, privilegiando esperienza diretta, problem posing, tentativi, osservazione e rielaborazione.

Finalità

- Conoscere l'acqua e il Mediterraneo attraverso esperienze sensoriali, motorie, scientifiche, artistiche e narrative
- Sviluppare curiosità e capacità di osservazione verso l'ambiente circostante e i fenomeni naturali
- Favorire comportamenti responsabili nell'uso dell'acqua e nella cura dell'ambiente
- Favorire creatività ed espressività attraverso linguaggi diversi
- Favorire la motricità e la conoscenza del proprio corpo attraverso il gioco
- Promuovere primi processi di osservazione, previsione, confronto, classificazione e problem solving

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

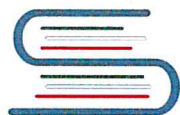
- Rafforzare collaborazione, inclusione, senso di appartenenza al gruppo e responsabilità civica e ambientale

Campi di esperienza coinvolti

- **Il sé e l'altro** → identità, relazioni, convivenza, rispetto delle regole, festa collettiva
- **Il corpo e il movimento** → conoscenza del corpo, movimento, autonomia tramite giochi motori, percorsi e drammatizzazioni
- **Immagini, suoni, colori** → laboratori artistici, espressione della creatività, tramite attività grafico-pittoriche e sonore
- **I discorsi e le parole** → linguaggio, comunicazione, ascolto e narrazione
- **La conoscenza del mondo** → esplorazione dell'ambiente, natura, fenomeni, quantità e primi concetti scientifici

Progressione per età

Età	Obiettivi educativi e competenze in progress	Esperienze e attività
3 anni	● Esplorare l'acqua con i sensi e attraverso il gioco, riconoscendone alcune caratteristiche percettive (bagnato/asciutto, caldo/freddo, pieno/vuoto). ● Esprimere semplici sensazioni, emozioni e vissuti legati al mare. ● Sperimentare travasi e semplici relazioni causa-effetto. ● Arricchire il lessico di base legato all'acqua. ● Collaborare con i compagni per raggiungere un obiettivo comune	● Narrazione animata, storie illustrate. ● Osservazione diretta di fenomeni, flora e fauna. ● Giochi di travaso, assorbimento, propagazione del colore ● Giochi motori basati sui suoni e gli abitanti del mare. ● Pittura con acqua e colori.
4 anni	● Osservare l'acqua in situazioni e ambienti diversi e riconoscerne intuitivamente alcune trasformazioni. ● Formulare semplici previsioni prima di un'esperienza. ● Sperimentare galleggiamento, flusso e assorbimento. ● Collaborare con i compagni nella creazione di artefatti. ● Riconoscere comportamenti per prevenire lo spreco e/o l'inquinamento dell'acqua, anche tramite il proprio vissuto.	● Travasi e percorsi semplici per far scorrere l'acqua. ● Simulazione di eventi atmosferici e semplici esperimenti legati al ciclo dell'acqua. ● Percorsi motori e giochi sugli abitanti del Mediterraneo. ● Creazione di elaborati grafico-pittorici individuali e di gruppo. ● Esperienze e giochi per riconoscere e sperimentare semplici comportamenti di rispetto e tutela dell'acqua e dell'ambiente.



PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

Età	Obiettivi educativi e competenze in progresso	Esperienze e attività
5 anni	- Comprendere intuitivamente le trasformazioni collegandole alle fasi ciclo dell'acqua. - Formulare ipotesi e confrontarle con l'esito dell'esperienza. - Comprendere il Mediterraneo come ambiente naturale da tutelare - Comprendere il Mediterraneo come spazio vissuto in prima persona in quanto mare che unisce Italia e Grecia. - Progettare e costruire soluzioni per trasportare, raccogliere o risparmiare acqua.	- Esperimenti con ghiaccio, fusione e condensazione osservabile legati al ciclo dell'acqua - Attività di sperimentazione per formulare ipotesi, trovare soluzioni e verificarne l'efficacia - Individuazione e rimozione degli elementi inquinanti dall'ecosistema rappresentato - Creazione di elaborati grafico-pittorici individuali e di gruppo - Attività e condivisione esperienziale che permetta ai bambini di riconoscere attivamente il loro ruolo di abitanti del Mediterraneo

Articolazione orientativa ottobre–maggio

Periodo	Domanda generativa	Esperienze principali	Connessioni STEAM
Ottobre	Che cos'è il Mediterraneo e cosa ci racconta il mare?	Brainstorming sul Mediterraneo; viaggio di Marina la gocciolina; esplorazione dei suoni dell'acqua; attività motorie per rappresentare il mare e le onde; realizzazione di una mappa del Mediterraneo come collegamento tra Italia e Grecia.	Osservazione dell'acqua e dell'ambiente marino, elaborazione grafico-pittorica, esplorazione motoria e simbolica, ascolto e verbalizzazione.
Novembre	Come nasce la pioggia e perché l'acqua è importante?	Approfondimento sulla pioggia e sul passaggio dallo stato gassoso a quello liquido; riflessione sull'importanza dell'acqua per l'uomo e per la natura e sui comportamenti corretti e scorretti.	Simulazione di fenomeni naturali e ciclo dell'acqua e attività artistiche di manipolazione, discussione e verbalizzazione.
Dicembre	Cosa succede all'acqua quando diventa ghiaccio?	Scoperta dell'acqua allo stato solido; osservazione del ghiaccio e della sua trasformazione; sessione pittura utilizzando cubetti di ghiaccio colorati per dipingere.	Osservazione di fenomeni naturali legati al ciclo dell'acqua tramite attività sensoriali e artistiche, sperimentazione e osservazione dei cambiamenti.
Gennaio	Dove va l'acqua dopo che si è sciolto il ghiaccio?	Il viaggio di Marina dal ghiacciaio al fiume Po; scoperta dell'ambiente fluviale e dei suoi abitanti; costruzione di un diorama/ruscio con materiali di riciclo.	Progettazione e costruzione, osservazione dei comportamenti dell'acqua e rappresentazione artistica dell'ambiente fluviale, riciclo, problem solving.

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

Periodo	Domanda generativa	Esperienze principali	Connessioni STEAM
Febbraio	Chi vive nel Mediterraneo?	Arrivo di Marina nel Mediterraneo; scoperta degli animali e degli altri abitanti del mare attraverso immagini, proiezioni e suoni; gioco motorio "Vita di mare"; uscita didattica all'acquario Xplore.	Osservazione della flora e fauna marina, esperienza diretta (uscita) e rielaborazione creativa delle conoscenze apprese.
Marzo	Chi attraversa il Mediterraneo e come ci unisce?	Esplorazione del Mediterraneo come mare che unisce Italia e Grecia, attraversato da civiltà del passato e del presente; uscita didattica a Ktima Aristi.	Narrazione, confronto e verbalizzazione, problem solving
Aprile	Come possiamo prenderci cura del nostro mare?	Circle time sulla tutela delle acque; attività "Pulire il mare" per distinguere gli elementi naturali dai rifiuti e rimuovere quelli inquinanti; riflessione sui comportamenti rispettosi dell'ambiente; uscita didattica ad Archelon.	Osservazione e classificazione dell'ecosistema marino e inquinamento, problem solving e esperienza diretta (uscita).
Maggio	Come possiamo diventare piccoli amici e custodi del Mediterraneo?	Ripresa delle esperienze svolte, Festa del Mediterraneo con caccia al tesoro "I tesori del mare" e raccolta simbolica dell'acqua del Mediterraneo; completamento della missione e consegna del kit di custode del Mediterraneo;	Osservazione dei comportamenti dell'acqua e relativa attività di travasi collaborativa, problem solving, restituzione delle esperienze tramite festa collettiva.

Metodologia, documentazione e valutazione

- Circle time e discussioni facilitate per raccogliere idee, conoscenze ed esperienze dei bambini.
- Apprendimento tramite attività cooperative e lavoro in gruppo.
- Partecipazione attiva dei bambini ad attività basate sulla formulazione di previsioni semplici e ricerca di soluzioni.
- Laboratori creativi, grafico-pittorici e manipolativi.
- Osservazione ed esperienza diretta tramite esperimenti in classe, tempo all'aperto e uscite didattiche
- Uso mediato di immagini, suoni e brevi contenuti video come supporto alla ricerca.
- Documentazione con elaborati, fotografie, verbalizzazioni e raccolte di ipotesi dei bambini.
- Valutazione formativa attraverso osservazione di curiosità, partecipazione, strategie, linguaggio e capacità di collaborazione.

PRODOTTO FINALE POSSIBILE

Festa del Mediterraneo: una mattinata dedicata al percorso svolto durante l'anno con caccia al tesoro finale e consegna del kit di amico/a del Mediterraneo al completamento della missione collettiva. Preparazione di una mostra restitutiva delle esperienze vissute e degli elaborati svolti, fruibile da bambini e genitori durante la festa di fine anno.

5.2 PROGETTO CONTINUITÀ

Destinatari: sezione Gattini – bambini di 5 anni

Il progetto costruisce un ponte di esperienze tra Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria, accompagnando le bambine e i bambini verso il nuovo ambiente in modo graduale e sereno. La continuità non è anticipazione degli apprendimenti formali, ma valorizzazione delle competenze già maturate e costruzione di fiducia.

- Favorire un passaggio sereno tra i due ordini di scuola.
- Accogliere domande, curiosità e timori relativi al cambiamento.
- Conoscere spazi, persone e routine della Scuola Primaria.
- Favorire relazioni con gli alunni più grandi e valorizzare l'aiuto reciproco.
- Utilizzare libri, narrazioni, mappe e linguaggi espressivi come mediatori.

Articolazione

- Attività preparatorie in sezione: conversazioni, letture, domande e preparazione di piccoli doni.
- Primo incontro presso la sezione Gattini.
- Secondo incontro presso la classe quinta della Scuola Primaria.
- Terzo incontro di esplorazione guidata degli ambienti della Scuola Primaria.
- Rielaborazione finale con disegni, mappe, racconti e circle time.

5.3 PROGETTO ATTIVITÀ MOTORIA

Team docente – percorso per tutte le sezioni

L'attività motoria, svolta con regolarità in palestra e negli spazi esterni, offre un contesto privilegiato nel quale integrare bisogni corporei, emotivi, relazionali e cognitivi.

- Promuovere relazioni significative attraverso il gioco corporeo.
- Sviluppare coordinazione, equilibrio, orientamento, ritmo e controllo motorio.
- Favorire espressione corporea, immaginazione e creatività.
- Sostenere la capacità di adattare il movimento al contesto e alle regole condivise.
- Promuovere benessere, sicurezza, autonomia e consapevolezza corporea.

Le proposte vengono differenziate per età e comprendono percorsi, giochi di equilibrio, attività con piccoli attrezzi, musica e movimento, attività ritmiche, giochi cooperativi e momenti di rilassamento.

5.4 PROGETTO «SICUREZZA A SCUOLA»

Team docente – percorso trasversale

L'educazione alla sicurezza viene sviluppata durante tutto l'anno attraverso routine, esperienze concrete, giochi, racconti e prove di evacuazione, con modalità adeguate all'età e senza creare allarmismo.

Competenze e atteggiamenti

- Riconoscere situazioni quotidiane potenzialmente rischiose.
- Individuare gli adulti di riferimento in caso di necessità.

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

- Utilizzare correttamente giochi, arredi e spazi.
- Comprendere e rispettare semplici regole di prevenzione.
- Riconoscere segnali e suoni di allarme.
- Seguire le istruzioni dell'adulto durante una prova di evacuazione.
- Mantenere, progressivamente, attenzione e autocontrollo in situazioni simulate.

Metodologia: conversazioni, lettura di immagini, drammatizzazioni, esplorazione guidata degli spazi, simulazioni e prove di evacuazione, rappresentazioni grafiche e cartelloni.

5.5 PROGETTO «LETTURA»

Team docente – tutte le sezioni

Il progetto promuove l'incontro quotidiano con libri, albi illustrati e narrazioni come esperienza di piacere, relazione, immaginazione e sviluppo linguistico. La lettura ad alta voce sostiene lessico, ascolto, comprensione, emozioni, creatività e dialogo.

- Rendere il libro un oggetto familiare e desiderabile.
- Favorire il piacere dell'ascolto e della narrazione.
- Arricchire il lessico e la capacità di raccontare.
- Riconoscere emozioni, punti di vista e vissuti attraverso i personaggi.
- Stimolare immaginazione e produzione creativa.
- Promuovere il prestito bibliotecario e il coinvolgimento delle famiglie.

Articolazione delle esperienze

1. Preascolto: osservazione della copertina, anticipazioni, domande e ipotesi.
2. Ascolto: lettura espressiva, dialogica e partecipata; circle time sui temi emersi.
3. Dopo-ascolto: drammatizzazione, sonorizzazione, giochi linguistici, reinvenzione, produzioni grafico-pittoriche e costruzione di libri.

Per i bambini di 5 anni, le attività possono includere giochi fonologici e osservazione spontanea di parole e simboli, evitando anticipazioni formali della letto-scrittura.

5.6 PROGETTO «AMBIENTE» E USCITE DIDATTICHE

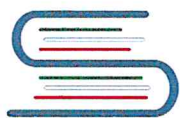
Team docente

L'educazione ambientale attraversa l'intero anno scolastico e si collega in modo particolare alla nuova UDA sull'acqua. Il giardino e il territorio urbano diventano contesti di osservazione, cura e scoperta.

- Semina e cura di fiori, piante e aromi nel giardino.
- Attività di riciclo, riuso e riduzione degli sprechi.
- Uso responsabile di acqua, carta e altri materiali.
- Osservazione delle stagioni e dei cambiamenti naturali.
- Uscite didattiche in parchi, musei, spazi culturali e ambienti coerenti con la progettazione.
- Documentazione attraverso fotografie, disegni, parole e raccolte di elementi naturali consentiti.

5.7 PERCORSO STEAM E CODING – «PICCOLI ESPLORATORI»

Approccio trasversale 3–5 anni



PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

L'avvio alle STEAM nella scuola dell'infanzia avviene attraverso il gioco, l'azione e l'interazione con il mondo naturale e artificiale. Non si tratta di anticipare discipline scolastiche, ma di offrire occasioni per osservare, costruire, provare, sbagliare, modificare strategie e raccontare ciò che si è scoperto.

Dimensioni del percorso

- Science: osservare fenomeni, esseri viventi e trasformazioni; formulare semplici ipotesi.
- Technology: conoscere l'uso funzionale e mediato di strumenti semplici e digitali.
- Engineering: costruire, smontare, progettare e migliorare oggetti o percorsi.
- Arts: integrare creatività, immaginazione, suono, colore e rappresentazione.
- Mathematics: confrontare, ordinare, contare, misurare intuitivamente, riconoscere forme e relazioni.

Esempi di attività

- Coding unplugged con frecce, percorsi sul pavimento e sequenze di azioni.
- Costruzione di ponti, torri, canali e semplici strutture con materiali diversi.
- Esperimenti con acqua, luce, ombre, colori, magneti e materiali naturali, selezionati in sicurezza.
- Raccolta di semplici dati con simboli e rappresentazioni iconiche.
- Sfide cooperative: «Come possiamo far arrivare l'acqua da qui a lì?»; «Quale costruzione regge meglio?».

L'uso di dispositivi digitali, quando previsto, è breve, intenzionale e mediato dall'adulto; non sostituisce il gioco corporeo, l'esperienza concreta e la relazione.

5.8 SENSIBILIZZAZIONE ALLA LINGUA INGLESE

Esperienze ludiche e orali integrate nei campi di esperienza

La sensibilizzazione alla lingua inglese viene proposta in forma ludica, orale ed esperienziale, adeguata all'età. L'obiettivo non è l'insegnamento formale della lingua, ma la familiarizzazione positiva con suoni, parole ed espressioni semplici attraverso il corpo, la musica, il gioco e la narrazione.

- Saluti e routine: hello, goodbye, please, thank you.
- Lessico vicino all'esperienza: colori, numeri, corpo, animali, famiglia, tempo atmosferico e acqua.
- Canzoni, filastrocche, picture books e storytelling.
- Total Physical Response (TPR): comprendere e rispondere con azioni e movimenti.
- Giochi di riconoscimento e associazione immagine-parola.
- Collegamenti con il progetto Acqua: water, rain, sea, drop, blue, wet/dry.

La lingua inglese viene proposta come ulteriore occasione di apertura linguistica e culturale, mantenendo la centralità dell'italiano quale lingua principale dell'offerta formativa e valorizzando il repertorio plurilingue della comunità scolastica.

5.9 FESTE A SCUOLA

I momenti di festa e le ricorrenze possono assumere valore educativo quando favoriscono socializzazione, appartenenza, condivisione e conoscenza delle tradizioni. Durante l'anno possono essere organizzati momenti legati al Natale, alla conclusione dell'anno scolastico, al saluto dei grandi e ad altre ricorrenze coerenti con la progettazione.

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

Per eventuali festeggiamenti con alimenti, la Scuola applica le disposizioni organizzative e sanitarie vigenti. In linea generale, gli alimenti devono essere confezionati e di provenienza tracciabile; le famiglie devono avvisare preventivamente; devono essere rispettate allergie e intolleranze comunicate; l'accesso agli ambienti scolastici è regolato dalle procedure della Scuola.

5.10 MATERIALI OPERATIVI E SUPPORTI DIDATTICI

A supporto della progettazione educativo-didattica, per l'anno scolastico 2026/2027 la Scuola adotta i quaderni operativi «Albero Verde» – Raffaello Scuola, differenziati per le fasce d'età di 3, 4 e 5 anni.

Il materiale operativo viene utilizzato come strumento complementare e non sostitutivo dell'esperienza diretta, del gioco, dell'esplorazione, delle attività laboratoriali e della progettazione per campi di esperienza.

- Le attività proposte vengono selezionate e adattate dal team docente in relazione all'età, ai tempi di sviluppo e ai percorsi effettivamente svolti.
- Le esperienze relative alle stagioni, alla natura e all'outdoor education vengono collegate all'osservazione diretta dell'ambiente, del giardino e dei cambiamenti stagionali.
- Le attività grafico-pittoriche e creative vengono integrate con esperienze laboratoriali e manipolative.
- Per i bambini di 4 e 5 anni, le proposte di pregrafismo e coding vengono inserite in percorsi più ampi di motricità fine, orientamento spaziale, problem solving e coding unplugged.
- Per i bambini di 5 anni, le attività di prescrittura, prelettura e prenumeri vengono proposte in maniera graduale e ludica, senza anticipare formalmente la didattica propria della Scuola Primaria.
- Le risorse digitali eventualmente collegate al progetto vengono utilizzate in maniera intenzionale, limitata e mediata dall'insegnante.

Materiale adottato	Albero Verde – Quaderni operativi per la Scuola dell'Infanzia
Casa editrice	Raffaello Scuola
Fasce d'età	3 anni – 4 anni – 5 anni
Anno di adozione	2026/2027

5.11 TEMPO PROLUNGATO 14.00–17.00

Il tempo prolungato accoglie in un gruppo eterogeneo per età le bambine e i bambini delle diverse sezioni che usufruiscono del servizio. La proposta pomeridiana mantiene una chiara valenza educativa, con ritmi più distesi e flessibili.

- Pranzo e routine di autonomia.
- Gioco libero e socializzazione tra età differenti.
- Lettura, narrazione e attività tranquille.
- Laboratoricreativi e manipolativi.
- Attività motorie in palestra o giardino.
- Ripresa, in forma ludica, di esperienze collegate ai progetti annuali.

6. FORMAZIONE E SVILUPPO PROFESSIONALE DEL PERSONALE

La formazione continua del personale è parte integrante della qualità dell'offerta formativa. Il team docente promuove il confronto collegiale, l'autoformazione e la partecipazione a opportunità formative coerenti con i bisogni della Scuola.

- Approfondimento delle Indicazioni Nazionali 2025 e revisione del curriculum.
- Osservazione pedagogica, documentazione e valutazione formativa.
- Inclusione, benessere e personalizzazione dei contesti educativi.
- Plurilinguismo e didattica dell'italiano in contesto internazionale.
- Approcci STEAM, coding unplugged e laboratori scientifici per l'infanzia.
- Lettura ad alta voce, storytelling e sensibilizzazione linguistica.
- Sicurezza, tutela e benessere nella vita scolastica.
- Scambio professionale con reti e altre scuole italiane all'estero.

7. OSSERVAZIONE, DOCUMENTAZIONE E VALUTAZIONE FORMATIVA

Nella scuola dell'infanzia la valutazione ha funzione formativa e non classificatoria. Non attribuisce voti, ma accompagna i processi di crescita e apprendimento e sostiene la riflessione professionale delle insegnanti.

Osservazione pedagogica

L'osservazione, occasionale e sistematica, riguarda il benessere emotivo e relazionale, l'autonomia, la partecipazione, il gioco, le modalità di relazione, lo sviluppo comunicativo e linguistico, motorio, espressivo e cognitivo, la curiosità e le strategie utilizzate nelle situazioni nuove.

Documentazione

Elaborati, fotografie, verbalizzazioni, annotazioni, diari di bordo e documentazioni di progetto rendono visibili i processi e consentono a bambini, docenti e famiglie di rileggere le esperienze. La documentazione privilegia il processo, non soltanto il prodotto finale.

Valutazione formativa e riprogettazione

- Fase iniziale: conoscenza della bambina o del bambino, ambientamento, autonomie, relazioni, interessi e repertori linguistici.
- Fase in itinere: osservazione quotidiana, documentazione, confronto collegiale e adeguamento delle proposte.
- Fase finale: rilettura complessiva del percorso, progressi osservati e continuità con l'esperienza successiva.

Strumenti

- annotazioni e diari di bordo;
- griglie osservative costruite dal team docente;

PROGRAMMAZIONE EDUCATIVO-DIDATTICA 2026/2027

- raccolte di elaborati e portfolio/documentazioni di progetto;
- fotografie e verbalizzazioni, nel rispetto della privacy;
- confronto collegiale e colloqui periodici con le famiglie.

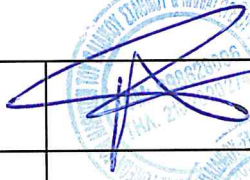
Gli esiti dell'osservazione non vengono utilizzati per classificare o confrontare i bambini, ma per comprendere i processi, riconoscere potenzialità e bisogni, e riprogettare ambienti, tempi, materiali e strategie.

8. APPROVAZIONE DELLA PROGRAMMAZIONE

La presente Programmazione educativo-didattica annuale costituisce il riferimento operativo per l'anno scolastico 2026/2027 ed è coerente con il PTOF 2025–2028 della Scuola dell'Infanzia Italiana di Atene.

La programmazione mantiene carattere flessibile e può essere integrata o rimodulata dal Collegio dei Docenti sulla base dell'osservazione, delle esigenze educative, delle opportunità progettuali e delle condizioni organizzative.

Atene, 18/09/2026

Responsabile di Direzione	Archontia(Ada) Komninakidi	
Coordinatrici delle attività educative e didattiche	Eugenia Cacagi Eleonora Terzi	
Team docente	Maria Grazia Calvara – Sezione Pulcini Eugenia Cacagi – Sezione Tartarughe Antonella Leo – Sezione Gattini Marianna Psimogiannou – Orario Prolungato	