

SCUOLA DELL'INFANZIA
"IL PICCOLO PRINCIPE" DI CALCARA

MA CHE STORIA È ??!



*PROGRAMMAZIONE DIDATTICA
ANNO SCOLASTICO 2018/19*

MA CHE STORIA È ?!?

Introduzione al progetto di plesso

La narrazione di una storia ai bambini piccoli è una modalità per proiettarli in un mondo fantastico dove l'immagine, la voce del narratore, i personaggi diventano quasi parte di sé.

Il racconto ha delle potenzialità formative importanti, in quanto conserva e trasmette un sapere di tipo pratico in grado di influire sull'azione umana e perciò rappresenta una modalità significativa di insegnamento-apprendimento.

Il racconto si caratterizza per il fatto di coinvolgere fortemente la dimensione affettiva e motivazionale del lettore o dell'ascoltatore di tutte le età, favorendo lo sviluppo delle facoltà cognitive, affettive, sociali ed etico/valoriali. Gli episodi narrati sono sempre accompagnati dalla descrizione dei vissuti del protagonista, con cui ci si può identificare. La coloritura emotiva del testo narrativo è anche alla base del piacere che se ne trae da esso.

La narrazione ha un valore profondo per i processi formativi. **È narrando, infatti, che un individuo attribuisce senso alle proprie esperienze: è proprio con questo processo che singole azioni possono essere collocate all'interno di una storia, personale e collettiva, e trovare così il proprio significato (Bruner 1988; 1992).**Ogni individuo, secondo Bruner ha la consapevolezza dei suoi meccanismi di apprendimento, di come procede il suo pensiero per acquisire la capacità di organizzare la sua vita di adulto.

Attraverso il pensiero narrativo esperienze diverse e lontane nel tempo o nello spazio, vissute direttamente o ascoltate, possono essere messe in relazione fra loro e raccolte all'interno della trama di un racconto.

In questo senso narrare è un'azione generativa di conoscenza.

Progetto “ Alla scoperta dello spazio e del mio corpo”

Questo progetto “lo spazio e il corpo” intende far percepire al bambino, tramite giochi di attività motoria ed attività grafico-manipolative, la presa di coscienza di sé stessi in rapporto con lo spazio che li circonda.



Progetto “Colori”

Il progetto “colori” attraverso la percezione visiva, l’osservazione, la corporeità e la sperimentazione accompagna i bambini alla scoperta dei colori. Il progetto colore ha come obiettivo principale quello di fare conoscere al bambino i colori che lo circondano. Il bambino inoltre comunica i propri desideri, bisogni, timori anche tramite l’uso di un altro linguaggio oltre quello verbale che è il linguaggio grafico-espressivo.



Progetto” Le Stagioni”

Il ciclo stagionale permette ai bambini di cogliere il senso del passare del tempo ciclico e reversibile, con le trasformazioni che avvengono in natura. Cercheremo di far sperimentare il più possibile al bambino il gusto della scoperta. Le esperienze dirette sul campo permetteranno di entrare in rapporto diretto con la natura, di vedere gli animali, le piante e il loro mutare a seconda delle stagioni.



Alla scoperta
dello spazio e
del corpo


Attività:

- Osservazione allo specchio e rilevazione degli elementi che compongono il viso
- Seguendo un comando verbale il bambino tocca su se stesso le parti del proprio volto
- Sviluppare il coordinamento oculo-manuale
- Lettura d'immagine: il bambino denomina ed indica le parti che compongono il volto
- Muoversi con destrezza nell'ambiente coordinando i movimenti degli arti
- Giochi psicomotori con spazi delimitati e relative attività dentro-fuori, sopra-sotto, davanti-dietro



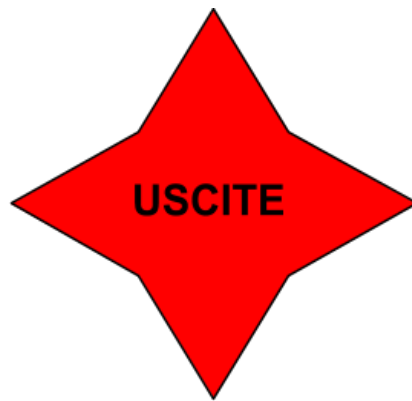
Alla scoperta dei colori

- Rappresentazione grafica delle storie raccontate mediante attività grafiche e pittoriche
- Manipolazione con pasta di sale, pongo, creta
- Racconti, filastrocche, canzoni
- Collage con materiali vari
- Pittura con pennelli, timbri, spugne, etc.
- Drammatizzazione e giochi simbolici
- Giochi di abbinamento, raggruppamento e confronto
- Lettura e discriminazioni di immagini



Alla scoperta degli eventi stagionali

- Realizziamo un albero caratteristico della stagione presente utilizzando varie tecniche
- Coloriamo tante foglie
- Osserviamo i frutti della stagione e assaggiamo per scoprire i sapori
- Giochi e percorsi motori
- Osserviamo il giardino della nostra scuola: gli alberi che si trasformano e le foglie che cadono
- Manipoliamo con pongo - das e pasta di sale
- Utilizziamo materiali grafici-pittorici per rappresentare le stagioni.



SEZIONE H - 4 ANNI - GIRASOLI

EMOZIONI IN FIABA: VIAGGIO ATTRAVERSO I 5 SENSI



La lettura delle fiabe è un'attività centrale nell'età prescolare. La scuola dell'infanzia è il luogo nel quale essa dovrebbe maggiormente trovare spazio poiché, le fiabe, con i loro intrecci e le loro vicende, permettono al bambino di sviluppare il pensiero logico, l'immaginazione, la memoria, la concentrazione, la comprensione dei rapporti spazio-temporali e la produzione lessicale.

I bambini si identificano spesso nei personaggi delle fiabe e familiarizzano con la dimensione relazionale degli stessi, con i loro pensieri, azioni ed emozioni non riuscendo però a descrivere ciò che provano vivendo spesso un disagio che nella scuola dell'infanzia può trovare luogo protetto e sicuro nel quale emergere ed essere accolto. Attraverso la fiaba il bambino riesce a identificarsi nel vissuto emotivo del personaggio e, aiutato dalle insegnanti, può trovare il modo di esprimere in modo sano la proprio emotività.

In genere il vissuto emotivo viene espresso attraverso il corpo. In età prescolare i bambini si muovono attraverso una modalità analogica, non razionale e per questo motivo più intensa e genuina: la mimica facciale, lo sguardo, la postura, il tono muscolare, la gestualità, la voce raccontano il vissuto emotivo. È quindi fondamentale conoscere il proprio corpo attraverso le attività motorie, i giochi di gruppo e la drammatizzazione.

È per questi motivi che la progettazione di quest'anno si propone di utilizzare i personaggi di alcune fiabe, più o meno note, come guide per approfondire con la lettura, la drammatizzazione, la rappresentazione grafica e la narrazione, il tema del corpo e quello dell'esperienza emotiva, nonché approfondendo anche le stagioni e le festività classiche.

L'amica Ape Fly, personaggio mediatore, ci accompagnerà alla scoperta di un grande libro magico con il quale potremo introdurre le fiabe e il personaggio guida che ci accompagnerà per alcune settimane.

Pinocchio ci accompagnerà alla scoperta del corpo attraverso giochi motori, rappresentazioni grafiche del burattino e del proprio corpo e la costruzione di un burattino di carta.

Ci accompagneranno lungo il viaggio alla scoperta delle emozioni, invece: *Mignolina* con cui tratteremo il disgusto, *Hansel e Gretel* per la paura, *Il Principe Ranocchio* con cui tratteremo la gioia. Approfondiremo la tristezza con *La piccola fiammiferaia* e la rabbia con *La bella e la bestia*. La rivalità sarà trattata con *Cenerentola*, l'amore con *La bella addormentata nel bosco*, la vergogna con *Il brutto anatroccolo* e lo stupore con *Cappuccetto Rosso*.

Ascoltare fiabe dalla voce dei propri genitori era in passato ed è ancora oggi una delle esperienze più belle nella vita dei bambini, abbiamo quindi deciso di invitare i genitori alla lettura di alcuni albi in sezione in modo da favorire anche una collaborazione tra scuola e famiglia ed offrire ai propri bambini un'esperienza unica di ascolto. Gli incontri avverranno in sezione con cadenza bisettimanale. Con la collaborazione della Biblioteca di Crespellano, inoltre, attiveremo un progetto di Prestito di libri con cadenza bimestrale con la finalità di stimolare nei bambini non solo la lettura del libro preso in prestito che potranno condividere con le famiglie e che racconteranno a scuola, ma anche il rispetto per il libro stesso inteso come oggetto.

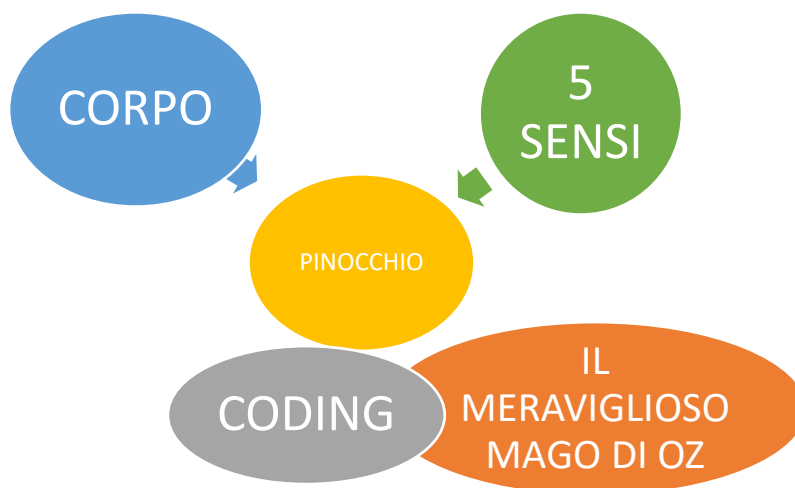
All'interno della programmazione annuale trova spazio anche il Coding. La nuova riforma della scuola (legge 107/2015) introduce infatti, come competenza indispensabile da raggiungere il coding (programmazione) attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale, ossia un processo di formulazione di problemi e soluzioni, lo sforzo che un individuo deve mettere in atto per fornire a un altro tutte le istruzioni affinché questi, eseguendole, sia in grado di portare a termine il compito dato.

Si tratta di un ottimo modo per acquisire competenze trasversali quali problem solving, ragionamento analitico e sistematico, precisione e cura per la forma, gestione della complessità di un problema, collaborazione. Programmare e risolvere problemi aiuta a non essere spaventati dagli errori ma anzi, a procedere per prove ed errori.

Gli studenti imparano a scomporre un problema che sembra insormontabile in sottoproblemi più facilmente risolvibili; imparano a lavorare con problemi reali, per ottenere un apprendimento autentico e mettere in gioco, stimolare e valutare le loro competenze.

Il coding promuove uno stile esperienziale, laboratoriale, in cui gli alunni imparano facendo, si sentono responsabili del processo, ne diventano consapevoli, si percepiscono come competenti acquisendo così fiducia nelle proprie risorse e aumentando la propria autostima.

Alleneremo il nostro pensiero computazionale attraverso giochi divertenti, seguendo il percorso di Dorothy e i suoi compagni di viaggio alla ricerca del *Meraviglioso Mago di Oz*.





PROGETTI DI QUALIFICAZIONE SCOLASTICA

&

PROGETTI DI QUALIFICAZIONE SCOLASTICA

USCITE DIDATTICHE

Trovano ampio spazio all'interno della programmazione didattica i progetti di qualificazione scolastica offerti dal Comune di Valsamoggia i quali si inseriscono all'interno di un progetto pedagogico incentrato su sviluppo delle competenze motorie, artistiche e socio-emotive.

Sono stati proposti due progetti coadiuvati dalla *Società Polisportiva di Crespellano*. Il primo di Pattinaggio, sport che diventa anche gioco e che persegue l'obiettivo di costruzione di schemi motori generali e specifici per una crescita sana ed armonica del bambino, promuovendo anche il rispetto delle regole. Il secondo progetto, invece, si concentrerà maggiormente sul gioco motorio al fine di favorire l'aggregazione tra i bambini, la conoscenza del corpo, lo sviluppo delle competenze relazionali attraverso il movimento.

Il progetto di Arte si integra con il programma curricolare e si pone come l'inizio di un percorso di ricerca-azione attraverso laboratori ispirati al metodo dell'educazione attiva mirati ad esplorare gli "Universi Sensibili" dei bambini. In particolare riscoprendo la manualità, la progettazione autonoma e la cooperazione, i laboratori si baseranno sui cinque sensi e il mondo emotivo del bambino.

Per quanto riguarda le uscite didattiche ampio spazio verrà dedicato al teatro con la partecipazione a tre spettacoli proposti dal Teatro Evento per l'infanzia e le nuove generazioni di Savignano sul Panaro (MO). I titoli degli spettacoli sono: *La zia tata racconta: le fiabe dell'acqua, dell'aria, del fuoco; Caro Babbo Natale e Che rabbia!*

In collaborazione con i Musei di Valsamoggia parteciperemo a un laboratorio nel quale, attraverso la lettura di albi illustrati, approfondiremo caratteristiche delle piante e degli animali riconducibili ed affini alla nostra sfera emozionale. L'incontro ha la finalità di lavorare sull'identità dei bambini sulle emozioni e sul proprio corpo e si terrà presso la Biblioteca di Monteveglio.

Ormai da tempo l'educazione ambientale si è affermata come strumento di innovazione curricolare e metodologica nella scuola; per questo motivo abbiamo accolto con entusiasmo la proposta dell'*Ente di Gestione per i Parchi e la Biodiversità dell'Emilia Orientale* strutturando un percorso di "laboratori a cielo aperto" che si snoderanno nel corso dell'anno con tre incontri all'interno del *Parco Regionale dell'Abbazia di Monteveglio*. Gli incontri permetteranno ai bambini di immergersi nella natura cogliendone gli aspetti caratteristici nelle diverse stagioni dell'anno lavorando sul campo.

GIOCO MOTORIO

- POLISPORTIVA

PATTINAGGIO

- POLISPORTIVA

LABORATORIO ARTE



Sezione I - 5 anni - Papaveri

Ulisse ed i mitici eroi greci

Il percorso che affronteremo quest'anno sarà storico-fantastico-mitologico. Anche se solo apparentemente non adatto a bambini piccoli la storia sarà semplificata e colma di esperienze. Gli argomenti trattati daranno luogo a incontri inaspettati, conoscenze nuove e accattivanti, apertura alla pura fantasia e aiuteranno a sviluppare alcuni dei bisogni primari dei bambini: imparare giocando, scoprire e capire, immedesimarsi nei vari personaggi. Il filo conduttore che farà da sfondo sarà il viaggio di Ulisse intercalato da laboratori sui alcuni miti . Questo susciterà molte domande e problematiche da risolvere. La conoscenza del poema omerico sarà sviluppato in tappe e reso comprensibile a tutti i bambini.

I laboratori saranno utili ad avviare conoscenze, fare esperimenti e giochi per provare nuove emozioni

Per seguire visivamente il viaggio sarà realizzata una grande mappa che verrà arricchita di volta in volta e visualizzerà le isole e i territori che il nostro eroe visiterà prima di tornare a Itaca.

Il viaggio avrà inizio in salone con il ritrovamento di un grande cavallo di Troia con al suo interno l'Odissea e un regalo.

Alcune parti del percorso saranno in comune con la sezione L. Il progetto di intersezione partirà unitariamente in salone con la lettura animata di alcune tappe del viaggio proprio per spiegare il perché del ritrovamento del cavallo, per poi ritrovarsi a metà e a fine percorso con l'arrivo e la festa a Itaca.

Metodologia

Come precedentemente scritto la nostra programmazione sarà realizzata soprattutto con attività di laboratorio sia per Ulisse che per i miti greci. I bambini sperimenteranno direttamente la storia che verrà raccontata attraverso semplici slide, fotografie, disegni, statue e monumenti.



LABORATORI collegati al

viaggio di Ulisse

Narrazione e manipolazione
"in viaggio con Ulisse"

Musi e I 4 elementi a cura del museo
di S.Giovanni

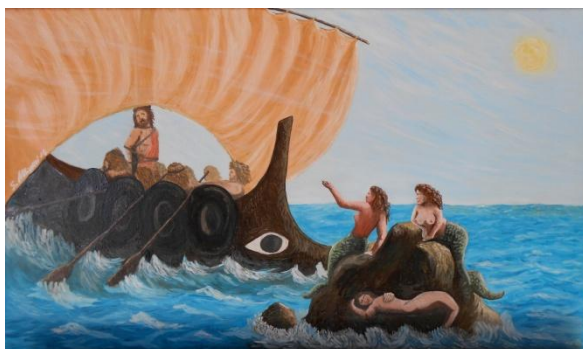
La lana a cura museo Bazzano

Arte e lana presso museo Cà la
Ghironda

Le stelle di miti presso planetario
S.Giovanni

Favola e mito: racconto e
travestimento presso museo Bazzano

Vasi a lucignolo a cura di blusole



LABORATORI collegati ai miti greci

Narrazione e manipolazione
I mitici eroi greci

Poseidone dio dei mari:
esperimenti con elemento acqua

Eolo dio dei venti:
esperimenti con elemento aria

Demetra dea della fertilità e grano:
esperienze con la terra

Efesto dio del fuoco:
esperimenti su utilità e pericolosità del fuoco

Il filo di Arianna:
tessitura, lana, labirinti

Dedalo e Icaro - ingegno e astuzia, "prove di ...volo"
costruzione ali con piume colorate

Eco e Narciso:
gioco dell'eco, passaparola, giochi allo specchio, mi vedo in tanti modi

Orfeo e Euridice:
giochi con la musica, le emozioni in musica

Giasone e gli argonauti:
giochi di collaborazione

Mostri mitologici:

Aracne:
la tela

Minotauro:
Labirinti, bans Isola di Creta

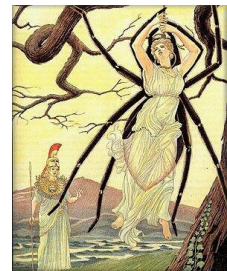
Medusa:
Gioco123 stella

Idra:
Costruzione mostri a scelta

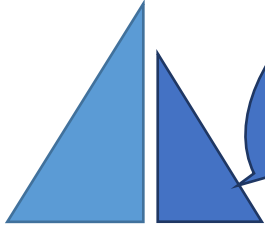
Ercole , la forza:
giochi uso della forza

figure mitologiche:
Centauro, Pegaso cavallo alato, Eros





MAPPA Progr. SEZ. I



Viaggio di Ulisse

Isola dei fiori di loto

Poseidone- 4 elementi acqua

Il Gusto

Giasone e gli arconauti

Isola dei Ciclopi

Isola di Eolo

Tatto, vista... la lana

La maga Circe e le pozioni magiche

4 elementi -aria

il filo di Arianna

Orfeo e Euridice

Eco e Narciso
Dedalo e Icaro

Efesto- fuoco

Le sirene

Scilla e Cariddi e mostri mitologici

Laboratorio "Musi e i 4 elementi" San Giovanni in Persiceto

Demetra e Persefone- terra

Minotauro, Medusa
Idra,

Isola di Ogigia
Calipso

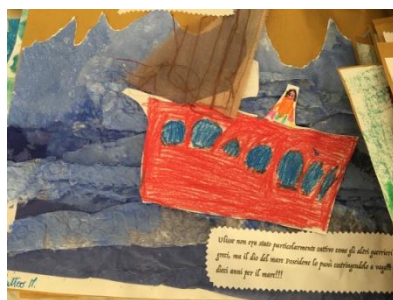
Pegaso, Ercole,
Centauro, Eros

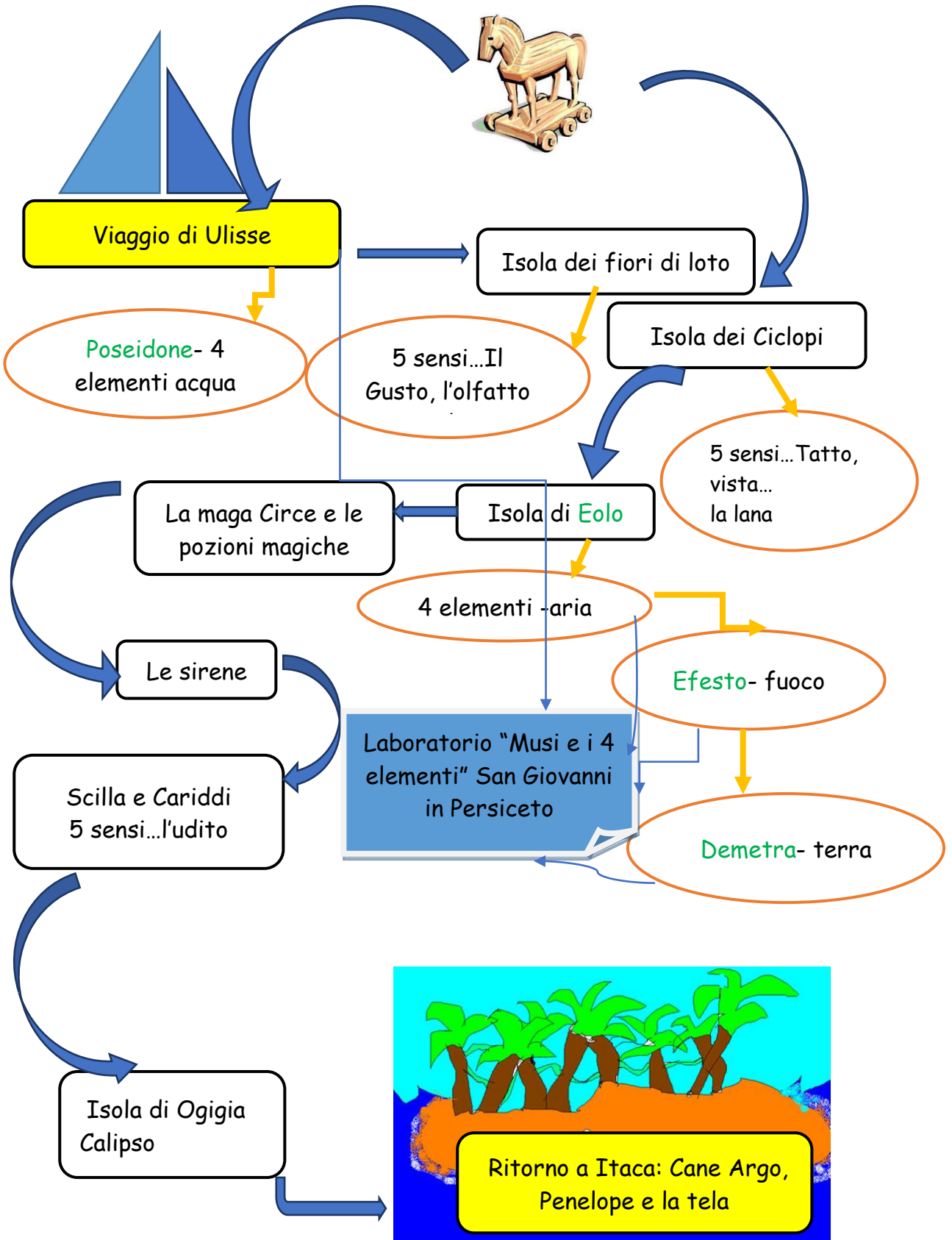


Sezione L - mista - margherite



Quest'anno lavoreremo in intersezione con la sezione I. Seguiremo insieme il lungo viaggio di Ulisse. Una mappa ci farà da guida per visualizzare il percorso. Tutti i bambini parteciperanno. La programmazione sarà comunque differenziata durante l'anno per età. Entreremo in un mondo nuovo, fatto di conquiste e ideali da raggiungere. Ci accompagneranno fantasia e gioco, conoscenze e leggende





PROGETTI



**MOTORIO
POLISPORTIVA
CREPELLANO**



**MOTORIO
IDROPOLIS PISCINE**



**ARTE NATURA
L'APE GIULIA**



INGLESE



**TEATRO TEMPERIE
INCONTRARE
CULTURE
DIVERSE**

LABORATORI

**C'ERA UNA VOLTA
UN BATUFFOLO DI LANA**

**MUSI' E I QUATTRO
ELEMENTI**

LAVORIAMO LA LANA

USCITE

**BIBLIOTECA DI
MONTEVEGLIO**

**CA' LA
GHIRONDA**

PARCO S.TEODORO

**TEATRO
EVENTO**