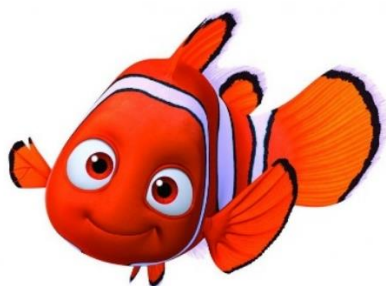


# IN VIAGGIO... TRA REALTA' E FANTASIA

*G. Rodari ha detto: "la fiaba è la chiave che apre tutte le porte della realtà; percorrendo strade nuove aiuta a conoscere e a capire il mondo in quanto è un potente stimolo alla creatività, al pensiero divergente, alla creatività"*



## **PREMESSA:**

Il percorso educativo- didattico di quest'anno si avvale di un filo conduttore basato sul mondo della fiaba e delle favole che accompagnerà i bambini nelle varie esperienze più importanti dell'anno scolastico: l'accoglienza e l'inserimento, l'alternanza delle stagioni, l'attesa delle festività e il loro significato, l'esperienza didattica ed emotiva del racconto stesso, la metafora e il senso morale. Partendo dal naturale interesse e curiosità che i racconti, le fiabe e le filastrocche esercitano sui bambini e dall'importanza che hanno come strumento di crescita, vengono presentati tre itinerari didattici i quali permettono di approfondire alcuni temi ambientali. Sarà un percorso all'insegna della flessibilità, in modo da sviluppare le proposte didattiche nel rispetto dei tempi, dei ritmi, delle motivazioni e degli interessi dei bambini. Verranno adottate inoltre indicazioni metodologiche al fine di motivare e stimolarne le capacità di collaborazione, di osservazione, di riflessione, partecipazione attiva creativa dei bambini.

## **MOTIVAZIONE**

L'idea di realizzare questo percorso didattico nasce dall'esigenza di sviluppare nei bambini, sin dalla prima infanzia, processi di attenzione e interesse verso l'ambiente, per avvicinarli ad esso con sentimenti di amore e rispetto che crescendo possano trasformarsi in stili di vita 'virtuosi'. Il progetto si rivolge quindi a tutti i bambini della Scuola dell'Infanzia attraverso un itinerario adatto alla loro età, descritto e vissuto in racconti, fiabe, utilizzando la grammatica della fantasia e l'immaginazione dei più piccoli. Attraverso l'incontro con le fiabe classiche, le favole moderne, la narrazione è molto stimolante perché sollecita nei bambini esperienze altamente educative, sul piano cognitivo, affettivo, linguistico e creativo. Le favole e i racconti, infatti, costituiscono un genere narrativo che permette ai bambini di descrivere la propria vita interiore, le proprie emozioni, i sentimenti e di utilizzare la lingua nella sua funzione immaginativa e fantastica. Per questo è bene coinvolgerli attivamente in molti giochi di finzione ed in esperienze di drammatizzazione, di espressione verbale e non, che permetteranno loro di sviluppare competenze a più livelli. Pertanto, si è deciso di scegliere le fiabe per offrire ai bambini numerosi stimoli di apprendimento e occasioni per veicolare i contenuti della programmazione educativo -didattica e curriculare.

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

### **IL SE' E L'ALTRO (Competenza europea di riferimento: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE, IMPARARE AD IMPARARE)**

- Esprimere emozioni e sentimenti
- Conoscere e rispettare regole comuni
- Sensibilizzare il bambino al rispetto degli altri
- Riconoscere la diversità
- Conoscere e denominare le emozioni
- Favorire l'assunzione di atteggiamenti e comportamenti attenti, rispettosi e di cura verso l'ambiente e le persone.

## **IL CORPO E IL MOVIMENTO (Competenza europea di riferimento: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE)**

- Promuovere una buona coordinazione dinamica generale
- Padroneggiare gli schemi motori di base
- Esercitare la coordinazione oculo-manuale
- Migliorare la conoscenza del corpo mediante l'uso dei travestimenti

## **IMMAGINI, SUONI E COLORI (Competenza europea di riferimento: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, IMPARARE AD IMPARARE)**

- Utilizzare i vari codici espressivi per comunicare emozioni e stati d'animo
- Esprimersi attraverso drammatizzazioni
- Utilizzare i linguaggi iconico, mimico-gestuale e musicale per rappresentare esperienze e acquisizioni
- Esprimersi attraverso diversi linguaggi: corpo, gesto, voce • Stimolare la collaborazione e la creatività

## **I DISCORSI E LE PAROLE (Competenza europea di riferimento: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA, IMPARARE AD IMPARARE)**

- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze
  - Ascoltare, comprendere e memorizzare filastrocche e canzoncine
  - Ascoltare, comprendere e rievocare le fasi principali di un racconto
  - Distinguere il piano della realtà da quello della fantasia
  - Educare all'ascolto • Arricchire il proprio vocabolario

## **LA CONOSCENZA DEL MONDO (Competenza europea di riferimento: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA; IMPARARE AD IMPARARE)**

- Conoscere le caratteristiche di alcuni ambienti
- Cogliere la successione temporale degli avvenimenti
- Discriminare e riconoscere somiglianze e differenze
- Esplorare e conoscere ambienti diversi

### **PROGETTO ACCOGLIENZA:**

#### **“I 3 PICCOLI GUFI”**



**( M. Waddell – P. Benson / ed Mondadori)**

Ogni bambino ha in sé la capacità di crescere e di svilupparsi; tuttavia se non può beneficiare di relazioni connotate da accoglienza e accettazione rischia di non espandere le potenzialità di cui è portatore. L'accettazione, connotata da accoglienza, empatia, premura e accudimento, è il terreno fertile che permette al bambino di sprigionare le sue capacità di crescere, trasformandole in competenze cognitive, emotive e relazionali. Il mezzo attraverso il quale si può fornire al

bambino ciò di cui ha bisogno per crescere è la relazione con l'adulto; per questo è fondamentale che l'adulto sappia "so-stare" nella relazione, "esserci" e "rimanere in contatto". Semplici gesti e parole divengono momenti di conferma di sé, alimentano l'autostima, rendono solido il sentimento di sicurezza. Il bambino di tre, quattro e cinque anni ha bisogno di sperimentare il calore dell'incontro, la novità dei gesti seppure nella ripetitività degli stessi nell'arco della giornata. L'atteggiamento che la scuola deve mettere in campo, non solo durante il primo momento dell'anno, ma per tutto l'intero periodo, è l'accoglienza, accettazione incondizionata senza se e senza ma, senza riserve e limiti. Un'accoglienza calorosa e affettuosa stempera la rabbia e la paura dell'abbandono, permette il contenimento delle angosce primarie. Per facilitare un simile lavoro, noi insegnanti abbiamo pensato di proporre ai bambini il libro "I tre piccoli gufi". Il libro affronta la tematica della paura dell'abbandono che spesso getta i bambini nell'angoscia. C'è un parallelismo tra questi gufi e i bambini che si trovano per la prima volta ad affrontare il distacco dalla dimensione familiare. I gufi hanno ciascuno una propria personalità e una reazione diversa alla "paura dell'abbandono". Sara è la più grande e riflessiva (bambino di cinque anni); Bruno vuole apparire più coraggioso rispetto a ciò che prova realmente dentro di sé (bambino di quattro anni); Tobia è il più piccolo e bisognoso di rassicurazioni (bambino di tre anni). Durante l'assenza della mamma imparano a sostenersi a vicenda, escogitano piccole strategie, per vincere i timori e restare uniti, formulano delle ipotesi sui motivi che potrebbero aver spinto la mamma ad allontanarsi. I loro dialoghi si pongono a diversi livelli, a seconda del grado di maturità del gufetto/ bambino: il più piccolo riesce solo a manifestare i propri sentimenti, mentre la più grande è già in grado di immaginare cosa possa essere accaduto. Pertanto, questi pensieri, nella loro semplicità, racchiudono un messaggio profondamente educativo, nel quale i piccoli potranno riconoscersi (affrontando ed elaborando, a loro volta, le proprie paure).

### **Campi d'esperienza:**

#### **IL SÈ E L'ALTRO**

3 ANNI: Imparare i nomi di adulti di riferimento e compagni.

4 ANNI: l'autonomia e la stima di sé esprimendo i propri bisogni ed emozioni.

5 ANNI: Consolidare la propria identità e valorizzare il senso dell'amicizia.

## IL CORPO E IL MOVIMENTO

3 ANNI: Accettare il contatto con gli amici (darsi la mano, fare il trenino).

4 ANNI: Rafforzare l'autonomia personale e muoversi con sicurezza nello spazio-gioco.

5 ANNI: Muoversi rispettando regole e comandi.

## I DISCORSI E LE PAROLE

3 ANNI: Usare il linguaggio per interagire, comunicare ed esprimere i propri bisogni.

4 ANNI: Ascoltare, comprendere e memorizzare filastrocche e poesie.

5 ANNI: Arricchire il linguaggio rispettando i tempi altrui.

## CONOSCENZA DEL MONDO

3 ANNI: Conoscere gli spazi della scuola.

4 ANNI: Orientarsi nello spazio-scuola.

5 ANNI: Riconoscere e verbalizzare sequenze spazio-scuola.

TEMPI: settembre

## OBIETTIVI:

Accompagnare il bambino al distacco dai genitori.

Favorire il ri-ambientamento a scuola.

Favorire l'inserimento del bambino nel gruppo sezione.

Costruire relazioni positive con le insegnanti

Facilitare la costruzione di legami di amicizia con i nuovi compagni.

Conoscenza del nuovo ambiente.

Favorire l'integrazione nel nuovo ambiente.

Conoscere, rispettare, interiorizzare e consolidare le prime regole sociali a scuola.

Favorire l'autonomia nella gestione della propria persona.

SPAZI: interni ed esterni alla scuola.

PERSONE COINVOLTE: tutti i bambini e le insegnanti.

MATERIALI: immagini, cartelloni, tempere, stoffe, colla, carta e cartone, dvd, cd..

## **IN VIAGGIO TRA ...REALTA' E FANTASIA**

Questo progetto nasce dall'idea di far vivere in maniera partecipativa, dinamica e coinvolgente il mondo della scuola.

Attraverso la lettura di tre favole:

-CAPPUCETTO ROSSO

-NEMO

-BIG HERO 6

Porteremo i bambini a conoscere tre tipi di ambientazioni: bosco, mare e città; e in più lavoreremo sul riconoscere le varie emozioni vissute dai personaggi delle favole narrate.

### **UNITA' DIDATTICA :**

#### **CAPPUCETTO ROSSO**



**TEMPI:** ottobre -novembre

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:**

3 ANNI

-scoprire i colori

-lavorare all'interno di un gruppo

- iniziare ad accettare di condividere spazi e materiali con altri
- rispetto delle regole
- partecipare attivamente alle proposte
- percepire e riconoscere quantità
- scoprire l'ambientazione bosco
- cogliere le conseguenze delle proprie azioni

#### 4 ANNI

- scoprire i colori
- lavorare all'interno di un gruppo
- rispetto delle regole

Partecipare attivamente alle proposte

- consolidare i concetti spazio temporali

Rafforzare il concetto di quantità

- scoprire l'ambientazione bosco
- cogliere e riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni

#### 5 ANNI

- lavorare all'interno di un gruppo
- rispettare le regole
- partecipare attivamente alle proposte
- saper cooperare con i compagni per un fine comune
- accettare e rispettare i compagni
- collegare le quantità alla sequenza numerica
- associare la quantità ai simboli corrispondenti
- scoprire l'ambientazione bosco
- cogliere e riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni
- formulare ipotesi sulle conseguenze di determinati comportamenti



## **ATTIVITA'**

- circle time
- drammatizzazione della favola
- elaborazione grafica
- giochi in piccolo e grande gruppo
- coding
- ascolto e memorizzazione di canzoni
- uscita didattica nel bosco

## **VERIFICHE E VALUTAZIONI**

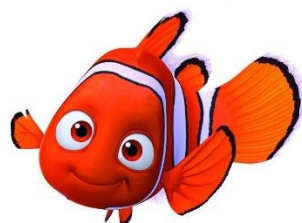
- osservazioni in itinere
- Verbalizzazioni delle esperienze
- raccolta degli elaborati

## **CAMPI DI ESPERIENZA**

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

## UNITA' DIDATTICA

### NEMO



**TEMPI:** gennaio-febbraio

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

**3 ANNI**

- scoprire i colori
- lavorare all'interno di un gruppo
- iniziare ad accettare di condividere spazi e materiali con altri
- rispetto delle regole
- partecipare attivamente alle proposte
- percepire e riconoscere quantità
- scoprire l'ambientazione mare
- cogliere le conseguenze delle proprie azioni

**4 ANNI**

- scoprire i colori
- lavorare all'interno di un gruppo
- rispetto delle regole

Partecipare attivamente alle proposte

- consolidare i concetti spazio temporali

Rafforzare il concetto di quantità

- scoprire l'ambientazione mare
- cogliere e riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni

## 5 ANNI

- lavorare all'interno di un gruppo
- rispettare le regole
- partecipare attivamente alle proposte
- saper cooperare con i compagni per un fine comune
- accettare e rispettare i compagni
- collegare le quantità alla sequenza numerica
- associare la quantità ai simboli corrispondenti
- scoprire l'ambientazione mare
- cogliere e riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni
- formulare ipotesi sulle conseguenze di determinati comportamenti

## **ATTIVITA'**

- circle time
- drammatizzazione della favola
- elaborazione grafica
- giochi in piccolo e grande gruppo
- coding
- ascolto e memorizzazione di canzoni
- uscita didattica al laghetto

## **VERIFICHE E VALUTAZIONI**

- osservazioni in itinere
- Verbalizzazioni delle esperienze
- raccolta degli elaborati

## **CAMPI DI ESPERIENZA**

- il sé e l' altro

- corpo e movimento
- immagini suoni e colori
- i discorsi e le parole
- la conoscenza del mondo

## UNITA' DIDATTICA

### BIG HERO 6



**TEMPI:** marzo-aprile

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

**3 ANNI**

- scoprire i colori
- lavorare all'interno di un gruppo
- accettare di condividere spazi e materiali con altri
- rispetto delle regole
- partecipare attivamente alle proposte
- percepire e riconoscere quantità
- scoprire l'ambientazione città
- cogliere le conseguenze delle proprie azioni

**4 ANNI**

- discriminare i colori
- lavorare all'interno di un gruppo

- rispetto delle regole
- Partecipare attivamente alle proposte
- consolidare i concetti spazio temporali
- Rafforzare il concetto di quantità
- scoprire l'ambientazione città
- cogliere e riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni

## 5 ANNI

- lavorare all'interno di un gruppo
- rispettare le regole
- partecipare attivamente alle proposte
- saper cooperare con i compagni per un fine comune
- accettare e rispettare i compagni
- collegare le quantità alla sequenza numerica
- associare la quantità ai simboli corrispondenti
- scoprire l'ambientazione città
- cogliere e riflettere sulle conseguenze delle proprie azioni
- formulare ipotesi sulle conseguenze di determinati comportamenti

## **ATTIVITA'**

- circle time
- drammatizzazione della favola
- elaborazione grafica
- giochi in piccolo e grande gruppo
- coding
- ascolto e memorizzazione di canzoni
- uscita didattica in treno

## VERIFICHE E VALUTAZIONI

- osservazioni in itinere
- Verbalizzazioni delle esperienze
- raccolta degli elaborati

## CAMPI DI ESPERIENZA

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

## *Il programma annuale include i progetti:*

- PROGETTO CITTADINANZA** (i bambini conosceranno alcune figure importanti che li aiuteranno a diventare dei "buoni cittadini")
- PROGETTO I.R.C.** (i bambini conosceranno la figura di Gesù)
- PROGETTO SCIENTIFICO** (i bambini vivranno esperienze scientifiche)
- PROGETTO LOGICO-MATEMATICO** (i bambini si approcceranno ai processi logico-matematici)
- PROGETTO PRESCRITTURA** (i bambini si avvicineranno alla conoscenza della scrittura)
- PROGETTO BIBLIOTECA** (dedicato ai grandi che ogni settimana porteranno a casa un libro da leggere insieme alla famiglia)
- PROGETTO INGLESE** (i bambini si avvicineranno alla conoscenza di una nuova lingua)
- PROGETTO MOTORIA** (gestito da personale esterno qualificato)

-**PROGETTO CONTINUITA'** (dedicato all'importanza del passaggio da sezione primavera-infanzia e infanzia-primaria)

***"UN GIORNO SARAI GRANDE ABBASTANZA DA  
RICOMINCIARE A LEGGERE LE FAVOLE"***

*C.S.LEWIS*

