

I.C. Lido del Faro - Fiumicino

D.S. Prof.ssa Monica Bernard

SCUOLA STATALE DELL'INFANZIA "ISOLA DEI TESORI"

a.s.2021 \ 2022 (Ultima revisione Ottobre 2021)

ampliamento O.F.

Progetto Educativo Curricolare

" I laboratori nell'Infanzia"

IMPIANTO TEORICO INS. PATRIZIA GIANANTE

- Alla D.S.
- Al Collegio dei Docenti
- Al DSGA
- p.c. alla FF.SS. ins. Simona Renzi

“Un bambino creativo è un bambino felice”
(Bruno Munari, 1986)

Il presente progetto contiene i seguenti laboratori:

1. Linguistico (educazione civica)
2. Coding unplugged e robotica educativa
3. Scientifico/ matematico
4. Attività motoria
5. Artistico
6. Musicale
7. L2: Inglese

DURATA

Il presente progetto educativo, all'interno del P.T.O.F., ha la durata progettuale di tre anni, con aggiornamento per l'anno scolastico in corso, da Ottobre / Novembre 2021 a Giugno 2022, tempo definito da soluzioni organizzative obbligatorie.

Ampliamento dell'Offerta Formativa (*proposta*)

Per la realizzazione di questo progetto **curricolare**, non essendoci al momento della stesura del documento, direttive in merito al **fondo d'istituto**, si propongono :

20 ore a partecipante,

divise in 10 incontri online di 2 ore ciascuno,

per **10 docenti** (**totale 200 ore**).

Saranno coinvolte: 6 sezioni dell'infanzia, con ricaduta su 130 alunni circa.

Le ore **progettuali** delle attività da svolgere all'interno dei laboratori stessi, saranno impiegate, fuori dell'orario di servizio del docente, in gruppi di lavoro (di docenti) per **programmare la didattica laboratoriale, i percorsi e ricercare ed organizzare i materiali da proporre agli alunni**. Poi, ciò che sarà programmato, **avrà una ricaduta sulla classe durante le ore scolastiche, data l'età dei piccoli alunni che non possono frequentare attività extra-scolastiche**.

MODALITÀ DI CONDUZIONE (rintracciabilità)

Per ogni incontro dei docenti sarà prodotto un verbale con gli argomenti trattati e le attività didattiche conseguentemente organizzate, con gli orari e la presenza di ogni partecipante. Sarà consegnato a fine anno il riassunto delle ore effettuate e verifica con documentazione fotografica dei laboratori e prodotti realizzati.

A CHI SI RIVOLGE

Per la sua struttura specifica, il progetto può coinvolgere tutti gli alunni del plesso, con le ovvie ed opportune **DIFFERENZIAZIONI** nei percorsi didattici dovute alla diversa età, alle esigenze, "alla didattica metodologica", ovviamente differenti.

Trova la sua massima realizzazione nei piccoli e medi gruppi di lavoro, essendo strutturato con attività laboratoriali, tenendo conto delle normative anti- covid.

ALTRE PERSONE O ISTITUZIONI COINVOLTE

In virtù della normativa anti-covid, non si prevedono per quest'anno, le partecipazioni esterne, come era stato fatto negli anni scorsi.

LA NOSTRA SCELTA:

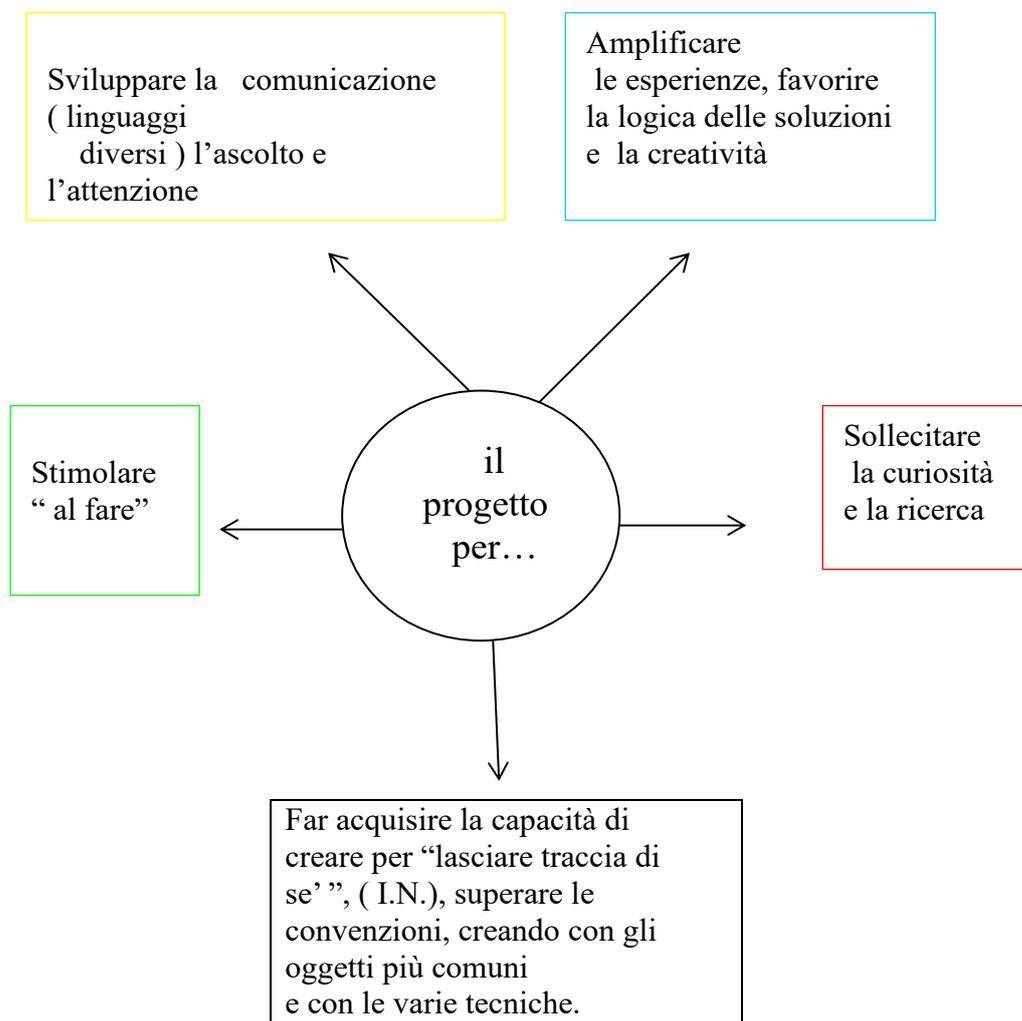
La scelta è motivata **dallo sviluppo delle competenze** attraverso la **conoscenza**: scopo primario ed ultimo a cui mirano gli educatori ed i laboratori, dove tutti imparano, insieme, senza limiti di età, dove si scopre che tra l'essere, il dover essere, può esistere *il poter essere*. L'operatività si basa sulla metodologia della ricerca, rappresentando momenti in cui le azioni e i linguaggi sono direttamente chiamati in causa per risolvere "problemi" ed aiutare i bambini a pensare "con la testa ed il cuore", ad essere "diversamente" creativi, realizzando con le proprie mani creazioni, oggetti, decorati e non, dipinti e sculture, con varie tecniche esprimendo attraverso i colori, emozioni e stati d'animo.

ORGANIZZAZIONE

I **laboratori** consentono per la loro struttura, di dare maggiore "libertà emotiva" e rivelano la vera natura del bambino, i suoi gusti, le sue attitudini, le sue reazioni, permettendo così all'adulto una osservazione più "sottile" e quindi una maggiore conoscenza. Si attua così una **personalizzazione dell'attività educativa...** alla ricerca del proprio personalissimo modo di essere creativo.

Si avvia e rinforza inoltre, l' **autonomia**, perché il bambino gioca, agisce, sperimenta, comunica con gli altri, impara a far fronte a situazioni nuove, a manifestare le sue scelte, a prendere iniziative. Tutte cose che nel contesto di un gruppo molto numeroso, accadono con più difficoltà.

MOTIVAZIONE EDUCATIVA E DIDATTICA



MODALITÀ: COME FARE " LABORATORIO"

Laboratori e mini laboratori:

- Piccoli e grandi gruppi di lavoro stabiliti dai docenti o in base a fasce d'età, o per gruppi eterogenei,
- Per competenze da sviluppare.

LABORATORIO	<p><u>Caratterizzazione:</u> E' una situazione educativa caratterizzata da un progetto che nasce dall'interazione tra i bisogni, gli interessi, i significati, le esigenze, le suggestioni e le immagini dei bambini, e l'intenzionalità educativa dell'adulto. E' anche un luogo per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fare scoperte - formulare ipotesi - sviluppare \ recuperare abilità. - costruire\ rinforzare COMPETENZE 	<p><u>Relazione bambino/i/ adulto:</u></p> <p>Il ruolo del bambino è quello di Protagonista dell'apprendere.</p> <p>L'adulto, mediatore didattico, tramite l'osservazione, sostiene, espande, stimola e amplifica le esperienze del bambino favorendo la sistematizzazione delle conoscenze.</p>
MINI - LABORATORI	<p><u>Caratterizzazione:</u> Interventi in uno spazio strutturato o semi-strutturato, situato dentro o fuori dell'aula o dell'edificio scolastico, che consenta ai bambini di vivere autonomamente esperienze culturali significative. Ciò che contraddistingue un mini-laboratorio dal laboratorio propriamente detto è la libertà del bambino di scegliere tra diverse attività, materiali e forme di aggregazione. anche questo è un luogo "didattico" per:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fare scoperte - formulare ipotesi - sviluppare \ recuperare abilità - costruire\ rinforzare COMPETENZE 	<p><u>Relazione bambino/i/ adulto:</u></p> <p>Il bambino è libero protagonista del processo didattico- educativo.</p> <p>l'adulto agisce soprattutto sul piano organizzativo nell'allestimento dei mini-laboratori e nel recupero dei materiali per garantire ai bambini la realizzazione di esperienze significative e strutturate.</p>

COMPETENZE DA SVILUPPARE dalle I. N.: l'alunno comunica e si esprime con una **pluralità** di linguaggi; manifesta curiosità e voglia di sperimentare; interagisce con l'ambiente e le persone; è attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi e li documenta, avvia i primi processi di astrazione, impara a rappresentare con i simboli semplici i risultati della sua esperienza. Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.

OBIETTIVI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Sviluppare negli alunni un'adeguata educazione ambientale sensibilizzandoli su temi quali: **diritti-doveri, (differenziare, riciclare) funzionamento della vita sociale, della cittadinanza, delle istituzioni, dell'appartenenza,** (per quelli che saranno i cittadini di domani);
- sperimenta utilizzando voce, corpo ed oggetti, combina elementi musicali di base producendo semplici sequenze sonoro-musicali (da collegare con il progetto musicale con esperti esterni);
- raggiunge la capacità di comprendere ed accettare gli altri e il "diverso", le loro motivazioni, e favorire il loro operare (INTEGRAZIONE);
- sviluppa la capacità di superare gli stereotipi, anche quelli "passati", attraverso il racconto delle fiabe, che se pur aiutano i piccoli a "sognare" nel mondo della fantasia, possono essere rielaborati come il ruolo del cattivo (lupo) che diventa l'eroe o il personaggio più tollerante, o il ruolo del personaggio più debole che spesso "salva tutti".
- rielabora con libertà e fantasia, avviandosi al "gusto del bello" e del pensiero critico.

1- LABORATORIO LINGUISTICO E DI EDUCAZIONE CIVICA **PARLARE...che fatica!**

L'idea di allestire un **Laboratorio linguistico** nella scuola dell'Infanzia è nata dall'esigenza di migliorare le capacità linguistiche degli alunni che per varie cause dimostrano competenze inferiori rispetto ai loro coetanei; di offrire pari opportunità a livello sociale per quegli alunni che vivono situazioni socio/economiche/culturali fragili; di far acquisire a tutti gli alunni maggiore fiducia nelle proprie capacità comunicative, espressive, linguistiche e relazionali, e di favorire lo sviluppo del pensiero e del ragionamento.

Nella nostra scuola dell'infanzia sono numerosi i bambini che presentano disturbi del linguaggio. Il disturbo linguistico benché non sia sempre direttamente attribuibile ad alterazioni neurologiche o ad anomalie di meccanismi fisiologici dell'eloquio, a ritardo mentale o a fattori ambientali, è, però, spesso associato a difficoltà nelle relazioni interpersonali, a disturbi emotivi e comportamentali, così come è spesso associato a difficoltà di coordinazione motoria, di funzionamento cognitivo, e a disturbi dell'attenzione.

Il *laboratorio linguistico* è principalmente rivolto agli alunni con bisogni educativi speciali, ma è previsto l'inserimento nel piccolo gruppo anche di alunni che possano essere modello sia dal punto di vista linguistico che comportamentale, il cosiddetto compagno tutor.

L'arricchimento del linguaggio sia verbale che non verbale è condotto attraverso il gioco, il racconto, le filastrocche e le attività multimediali. Saranno quindi sviluppate le competenze cognitive, linguistiche, espressive, comunicative per giungere ad una maggior padronanza del sistema fonetico e alla costruzione e arricchimento del sistema semantico-lessicale.

Il tempo del laboratorio è strutturato in 4 parti:

La prima parte delle attività sono dedicate alla motricità e a giochi che aiutano i movimenti della bocca e dalla lingua, le cosiddette prassie bocca-lingua:

- giochi di soffio e di respirazione – bolle di sapone, guidare una pallina soffiando in una cannuccia, ecc.;
- giochi di fonazione e di articolazione.
- giochi fonetici

Seguiranno attività per il potenziamento della memoria e dell'attenzione sia visiva che uditiva:

- ripetizione di sequenze motorie e di percorsi
- memory
- puzzle
- mosca cieca/ nascondino
- tombola sonora

Si proseguirà con attività mirate ad aumentare la capacità di comprensione e produzione linguistica:

- riconoscimento di immagini (flash cards)
- descrizione di immagini (cosa fa?/ di che colore è/ che succede?)
- giochi al computer: utilizzo del software "*prevenzione e recupero delle difficoltà morfosintattiche*" ed. Erickson anche in versione cartacea.

La parte finale sarà dedicata alla lettura di storie, di fiabe e di filastrocche, particolarmente mirate allo sviluppo **dell'educazione civica**. I principali obiettivi di apprendimento di questa ultima fase possono essere sintetizzati nei seguenti punti:

- Imparare a comprendere un testo con aiuto visivo.
- Imparare a comprendere un testo senza aiuto visivo.
- Imparare ad individuare le parti fondamentali del racconto: i personaggi, le azioni, l'ambiente.
- Imparare a riordinare la sequenza temporale e a verbalizzare il racconto.
- Imparare a distinguere la realtà dalla fantasia.
- Utilizzare il linguaggio grafico - pittorico come strumento di rappresentazione, comunicazione ed espressione dei propri vissuti.
- Imparare a mimare stati d'animo.
- Creare libri digitali, testi per storie inventate, utilizzo del microfono.

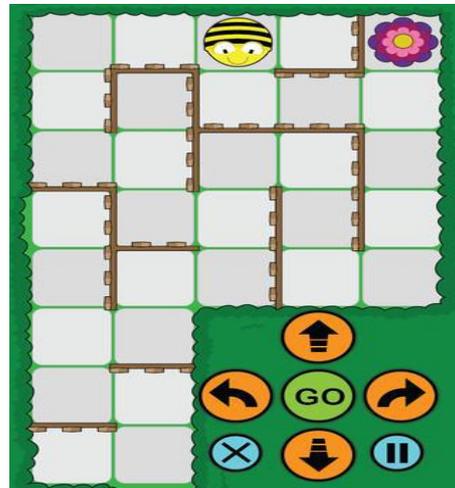
A cura dell'ins: Cinzia Beccaceci

2 – laboratorio CODING UNPLUGGED E ROBOTICA EDUCATIVA LABORATORIO DI INTRODUZIONE AL PENSIERO COMPUTAZIONALE TRA GIOCO E DIDATTICA

La creatività non è altro che un'intelligenza che si diverte

Albert Einstein

BEE-BOT



L'obiettivo principale del progetto “**Codibeebotiamo**” è quello di avvicinare i bambini già dalla scuola dell'infanzia al **coding** e alla **robotica educativa** attraverso il gioco, in sezione e con le proprie maestre.

Il “pensiero computazionale”, non serve solo per far funzionare i computer ma anche per “leggere” la realtà e risolverne i problemi. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso il **coding** (programmazione) in un contesto di gioco.

Nella scuola dell'infanzia il gioco rappresenta un aspetto fondante dell'azione educativa. Come affermano le Indicazioni Nazionali per il curriculum della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione: “*Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali*”. Ed è proprio alla creatività che si collega l'uso delle tecnologie anche nella scuola dell'infanzia, la quale si presenta come un ambiente capace di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, fra i tre e i sei anni i quali sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che osservano ed elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono. La codifica dei diversi linguaggi è alla base dell'azione educativa. L'utilizzo dei primi simboli permette ai bambini un approccio logico alla realtà.

Il **pensiero computazionale** insegna a pensare in maniera **algoritmica**: a trovare una soluzione e svilupparla e ciò avviene con la **programmazione**.

Il coding da ai bambini una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi. Quando i bambini si avvicinano al coding diventano soggetti attivi della tecnologia.

Obiettivi di apprendimento

Il bambino:

- Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.
- Realizza elaborazioni grafiche

- Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il coding
- Prende visione di numeri e realizza numerazioni utilizzando il coding
- Costruisce per blocchi visuali con “criteri” di direzione e conteggi
- Progetta, costruisce fa muovere e memorizza percorsi concordati, stabiliti o tracciati
- Utilizza la tastiera alfanumerica una volta memorizzati i simboli

Descrizione attività

Con i bambini della scuola dell’infanzia prima di arrivare al coding vero e proprio si può lavorare a livello psicomotorio, con **attività unplugged** (senza strumentazione tecnologica) e l’uso di **bee-bot** un simpatico robot a forma di ape in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso in base ai comandi registrati dai bambini. Questo strumento permette di apprendere le posizioni del corpo nello spazio, riconoscere la destra dalla sinistra anche grazie a nastri colorati, imparando a seguire indicazioni verbali relative al movimento da compiere per poi trasporle, successivamente, a bee-bot che si muove seguendo i comandi che gli vengono digitati su dorso. Si tratta di progettare il movimento di "bee-bot" e farlo muovere su percorsi concordati, stabiliti o tracciati. E' uno strumento predisposto proprio per proporre la programmazione fin dall'età prescolare, perché è manipolabile e concreta. La stessa "Ape robot" oggi la possiamo trovare anche su iPad, dove possiamo guidarla nei movimenti, su un piano di lavoro virtuale, dove il movimento è immaginato anziché esperito. Il passaggio ha un aspetto positivo, anche se non dovrebbe diventare sostitutivo della parte motoria vissuta e sperimentata. Il vantaggio è quello che si possono effettuare percorsi riflettendo sulla specularità e quindi sulla relatività della direzionalità, in riferimento al corpo o allo spazio e ad oggetti precisi. E' così che avviene il primo approccio al coding nella scuola dell’infanzia, i bambini diventano i protagonisti nella costruzione dei percorsi, delle ambientazioni, delle storie del piccolo amico bee-bot e non solo. Per poi utilizzare software di programmazione a blocchi, tipo **Scratch** sul PC e attraverso la LIM

Materiali:

- **BEE-BOT**: un robot da pavimento programmabile e ricaricabile, adatto ai bambini dalla scuola dell’infanzia alla primaria. È in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso in base ai comandi registrati. Bee-Bot possiede tutti i comandi sul dorso: avanti, indietro, svolta a sinistra e a destra. È disponibile un'ampia scelta di percorsi (non inclusi) come l'alfabeto, le forme geometriche, i numeri, le strade della città, la casa e molti altri. Bee-Bot consente al bambino di avvicinarsi al mondo della robotica, aiuta a sviluppare la logica, a contare, a visualizzare i percorsi nello spazio e ad apprendere le basi dei linguaggi di programmazione.
- Tappeto di stoffa scuro con reticolo cartesiano da pavimento ;
- Mappe reticolate e plastificate per vari percorsi;
- La sagoma di ostacoli realizzata con cartone;
- Frecce direzionali di cartone;
- Un computer portatile con software **SCRATCH** e LIM

3: LABORATORIO SCIENTIFICO E MATEMATICO

Laboratorio verde\ ECO-SCOOLS

Colorare con “le terre”(es: tracciando una composizione utilizzando andamenti lineari preferiti, colorando spazi grandi, medi, piccoli con i colori della terra);

osservare - rappresentare – comporre

- fiori, frutta, orto, giardino, alberi, foglie
- ricerca degli elementi naturali nell'arte: frutta e verdura (Arciboldo)
- osservazione attenta di fiori e frutta stagionale,
- studio dei particolari e delle caratteristiche, forma e colore
- accostamento compositivo con: composizioni con elementi naturali.
(es: realizzata con ricerca e ritaglio di immagini, fotografie di fiori, vaso, steli, ombre, realizzate con carta colorata, incollaggio “creativo” delle varie parti.
- fiori: libera interpretazione: disegnare nuovi tipi di fiori, reinventando le forme dei petali, cambiandone il colore per comporre (lavoro di gruppo delle 6 sezioni) un bellissimo giardino immaginario.
- pittura con la verdura (creare stencil con svariate verdure).

Laboratorio Matematico

- Attività di routine: il calendario dei giorni della settimana e del mese; calendario meteorologico; numero dei presenti e assenti...
- Conosciamo i numeri: facciamo collane-numero per ogni bambino
- Attività ludiche: nell'angolo cucinetta apparecchiamo per “quanti” bambini ci sono (corrispondenze)...
- Filastrocche e canzoncine sui numeri
- Sequenza numerica: i numeri formano un percorso, i bambini li mettono in fila e li percorrono in sequenza...
- **Numeri e quantità**: ad ogni numero si associa la quantità corrispondente di oggetti, mani per contare, numeri animati e trasformati secondo la fantasia
- Costruire pallottolieri e abachi
- Classificare per colore o altre caratteristiche
- Insiemistica
- Confrontare quantità, seriare in ordine crescente e decrescente
- Cosa vuol dire misurare? Ascoltare e annotare le risposte e le riflessioni dei bambini, misuriamo con il metro e altri strumenti di misura
- Annotiamo le misure di ogni bambino: altezza, numero di scarpe, misure vestiario, peso....
- Osserviamo, registriamo, rappresentiamo (grafici vari)
- Dai punti e linee alle figure geometriche, opere d'arte con figure geometriche
- Giochi con i numeri: ruba bandiera, regina reginella, tiro al barattolo numerato, il gioco dell'oca...
- Attività psicomotorie e ritmiche: saltare, marciare, giochi con la palla, percorsi...
- Sequenze ritmiche con vari materiali e rappresentate graficamente
- Rappresentare i numeri con il corpo
- Storia dello zero di Gianni Rodari.

4 LABORATORIO ATTIVITÀ MOTORIA: UNO, DUE, TRE STELLA

L'attività motoria è uno dei fondamentali mediatori dell'apprendimento. I bambini, attraverso il corpo, sperimentano la consapevolezza e la rappresentazione del movimento nello spazio, le relazioni topologiche, la percezione stereognostica della forma e della materia degli oggetti.

Il laboratorio *“uno due tre stella”* si svolgerà in due percorsi complementari:

1) strutturazione di **percorsi psicomotori** per stimolare gli elementi del corpo in movimento propri di questa area di apprendimento. L'attività psico-motoria è, inoltre, un valido strumento per incanalare positivamente l'energia degli alunni tendenti all'iperattività, per gratificare gli alunni con difficoltà linguistiche convinti che un intervento educativo globale e precoce possa aiutare lo sviluppo armonico del bambino e a prevenire future difficoltà scolastiche.

2) tramandare i **giochi popolari**: campana; girotondo, quattro cantoni, ruba bandiera, palla prigioniera, nascondino, guardia e ladri, color-color, palla a muro, lupo mangiafrutta, uno due tre stella, regina reginella, specchio riflesso, mosca ceca ecc. Nella pratica dei giochi popolari avveniva quell'importante passaggio del patrimonio culturale, pedagogico e sociale di inestimabile valore. Nel quartiere in cui è inserito in nostro istituto sono carenti gli spazi ludici e le aree destinate ai bambini, per cui alla scuola è affidato anche il compito di offrire quel luogo ludico/sociale pressoché scomparso dalle periferie delle odierne città. I bambini, grazie alla trasmissione di regole stabilite saranno in grado di imparare a giocare in modo autonomo.

Obiettivi:

- la costruzione dell'immagine di sé;
- l'elaborazione dello schema corporeo;
- saper interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui;
- saper riconoscere ed e gestire le emozioni (accettazione della sconfitta);
- la condivisione delle regole;
- imparare ad esprimersi e comunicare attraverso il corpo;
- imparare a controllare l'esecuzione del gesto, a valutarne il rischio;
- l'allungamento dei tempi di attenzione;
- imparare a collaborazione nel lavoro di squadra;
- implementare le competenze cognitive;
- role playing;
- problem solving.

verifica e valutazione.

- Osservazione diretta e sistematica;
- rielaborazione verbale e grafica;
- griglie di valutazione;
- foto e video.

PERCORSI PSICOMOTORI

Campo di esperienza: IL CORPO IN MOVIMENTO

Obiettivi:

- Sviluppare la motricità globale
- Sviluppare la coordinazione dei movimenti
- Sviluppare la percezione dello schema corporeo
- Organizzazione dello spazio
- Conoscere i concetti topografici
- Sapersi muovere nello spazio in base ai suoni e alla musica.

Destinatari: alunni di 3, 4, 5 anni delle sei sezioni della scuola dell'infanzia

Modalità: gruppi di 10 bambini.

Spazio: salone dell'intersezione

Materiali: cerchi, birilli, aste, scivoli; fogli e matite

Premessa:

Il movimento è uno dei fondamentali mediatori dell'apprendimento. I bambini, attraverso il corpo, sperimentano la consapevolezza e la rappresentazione del movimento nello spazio, le relazioni topologiche, la percezione stereognostica della forma e della materia degli oggetti.

Con la strutturazione di percorsi psicomotori: cerchi in fila in cui saltare dentro e fuori, passaggi sotto tunnel o aste, camminare sui mattoni, saltare ostacoli- si stimolano gli elementi del corpo in movimento propri di questa area di apprendimento. Inoltre il laboratorio di psicomotricità è un valido strumento per incanalare positivamente l'energia degli alunni tendenti all'iperattività, per gratificare gli alunni con difficoltà linguistiche convinti che un intervento educativo globale e precoce possa aiutare lo sviluppo armonico del bambino e a prevenire future difficoltà scolastiche.

Nel percorso si possono fare numerose esperienze riguardo il movimento del corpo nello spazio circoscritto: imparare l'attesa del proprio turno; sperimentare l'attesa del *via* alla partenza; apprendere abilità nuove come il salto a piedi uniti per i treenni e su un piede per i 4 e cinquenni.

Al termine del percorso si chiederà ai bambini di descrivere il percorso fatto per attivare la capacità narrativa, per denominare correttamente gli oggetti, per allargare il vocabolario, per familiarizzare con i concetti topografici; ed inoltre per iniziare a "mentalizzare" la sequenza degli spostamenti e la sequenza degli oggetti che hanno attraversato, scavalcato, ecc.

Dopo il percorso, si chiederà di disegnare su copia ai bambini di tre anni, e ai bambini con B.E.S., a memoria ai bambini più grandi.

Infine per stimolare la memoria si daranno ai bambini dei compiti esecutivi per rimettere a posto i materiali, le consegne verbali saranno del tipo: "prendi il cerchio blu e il birillo verde!" "prendi il mattone rosso e il bastone dello stesso colore".

1-PERCORSO SEMPLICE

MATERIALI:	cerchi grandi e piccoli e un ponte fatto con mattoni e bastoni
ESECUZIONE:	si richiede a un bambino alla volta di saltare dentro ogni cerchio al suono di un tamburello, poi di passare sotto al “ponte”, infine di saltare nuovamente dentro ai cerchi dopo il suono del campanello. Alla fine si richiede ai bambini di disegnare il percorso.

2-PERCORSO CON LE FORME:

MATERIALE:	Cerchi e bastoni per costruire le figure geometriche, scivolo di gomma
ESECUZIONE:	Si chiede ad un bambino per volta di entrare ed uscire dalle forme dopo il suono del tamburello, salire la scala, fare lo scivolo e infine, entrare ed uscire nuovamente dalle forme dopo il suono del tamburello. Disegnare il percorso.

3-PERCORSO CON GLI OSTACOLI:

MATERIALE:	Cerchi colorati, mattoni e bastoni per fare ostacoli, gioco del centra l’asta
ESECUZIONE:	Si chiede ad un bambino per volta di saltare dentro al cerchio al suono del tamburello, di impilare dei cerchi nell’asta, poi di saltare gli ostacoli. Disegnare il percorso.

4-PERCORSO CON SLALOM:

MATERIALE:	Birilli, cerchi colorati, aste e bastoni per fare ostacoli, scivolo.
ESECUZIONE:	Si chiede ad un bambino per volta di camminare esternamente ai birilli (slalom), di entrare nel cerchio, di saltare gli ostacoli. Disegnare il percorso.

A cura dell’ins: Cinzia Beccaceci

5- LABORATORIO ARTISTICO *“Chi lavora con le sue mani è un lavoratore. Chi lavora con le sue mani e la sua testa è un artigiano. Chi lavora con le sue mani e la sua testa ed il suo cuore è un artista.”- S.Francesco d’Assisi*

L’arte e la creatività svolgono un ruolo fondamentale nell’ambito dell’evoluzione del bambino, infatti collega la pratica di attività artistiche alle abilità comunicative e allo sviluppo fisico e a quello cognitivo. L’arte contribuisce a migliorarne le capacità espressive, a favorire l’apprendimento logico/ matematico e linguistico; inoltre rafforza la consapevolezza di sé, e libera le potenzialità creative insite in ogni bambino. In definitiva, essa sembra essere determinante al fine di un’evoluzione interiore dell’individuo di qualsiasi età.

Di conseguenza la scuola dell’infanzia deve offrire numerosi momenti-laboratoriali in cui il bambino possa entrare in contatto con la creatività, la libertà, la sperimentazione, la scoperta e, naturalmente l’apprendimento, dove poter sviluppare la capacità di osservazione e di critica.

Il laboratorio si propone di avvicinare i bambini all'Arte attraverso "il fare". L’esperienza visiva e manuale saranno il motore trainante del laboratorio. Inoltre gli alunni potranno scoprire ed imparare ad utilizzare diverse tecniche e modalità espressive di tipo artistico e creativo.

Ogni insegnante potrà approfondire tematiche, artisti, opere d’arte legate ai progetti curricolari, al soggetto dello sfondo integratore, alle esigenze dello specifico gruppo-classe.

L’ambiente dovrà essere riconoscibile e ben strutturato, organizzato in modo che l’alunno possa, nella più completa autonomia, misurarsi oggettivamente con le caratteristiche dei materiali messi a disposizione e quindi ricavarne regole d'uso e di funzionamento senza l'intermediazione continua dell'adulto.

Obiettivi:

Sperimentare e conoscere differenti tecniche e modalità espressive-creative:

- Sperimentare e utilizzare diversi materiali e strumenti;
- Migliorare la manualità;
- Sviluppare la capacità di trasformare e assemblare i materiali esplorando diverse forme espressive; Migliorando la capacità di prestare e mantenere attenzione;
- Comprendere un discorso e il suo significato;
- Esprimere i propri stati d’animo e le proprie emozioni attraverso il linguaggio artistico-creativo;
- Sviluppare capacità di problem-solving;
- Sviluppare la fantasia, l’immaginazione e la creatività attraverso immagini e materiali;
- Stimolare la riflessione e il confronto;
- Aumentare l’autostima e a fiducia nelle proprie capacità;
- Sviluppare la capacità di relazionare sul lavoro svolto;

Indicazioni metodologiche

L’esplorazione dei materiali e la produzione artistica costituiranno l’elemento fondamentale del progetto.

Materiali: tempere, pennelli, pastelli, carboncino, gessi; rotoli di carta; fogli F4; cartoncini bristol; cannucce; materiale riciclo; LIM.

6- LABORATORIO MUSICALE: *MUSICHIAMO*

Musichiamo è un percorso di educazione all'ascolto suddiviso in tre tappe, con la finalità di avvicinare i bambini alla musica attraverso una serie di giochi motori per sviluppare ed accrescere:

- la capacità di concentrazione;
- la capacità di ascolto;
- il senso del ritmo;
- la percezione uditiva;
- la coordinazione motoria;
- l'immaginazione.

Attraverso le varie attività proposte, associate all'ascolto di brani musicali gli alunni saranno stimolati a sviluppare il senso del ritmo, la percezione uditiva, la coordinazione motoria e anche la fantasia e l'immaginazione, scoprendo il piacere di ascoltare e di ascoltarsi.

Il laboratorio musicale sarà suddiviso in tre tappe:

1. TAPPA- il percorso inizierà con semplici esercizi di respirazione e di rilassamento. Con l'ausilio di semplici posizioni che prendono spunto dalla pratica dello yoga si favorirà il rilassamento e la concentrazione;
2. TAPPA- si prosegue con semplici giochi ritmici al suono del tamburello propedeutico agli esercizi in cui il tamburello sarà sostituito dalla musica. In questa tappa gli alunni sperimentano la connessione tra la musica e il movimento del proprio corpo. In questi esercizi saranno presenti i concetti musicali di base sotto forma di contrasti (il bambino comprende il concetto tramite il suo contrario): SUONO/ SILENZIO, LENTO/ VELOCE, ACUTO/ GRAVE, ASCENDENTE/ DISCENDENTE, STACCATO/ LEGATO, FORTE/ PIANO.
3. TAPPA- dopo aver acquisito familiarità con gli esercizi di educazione musicale si passerà all'esecuzione delle coreografie. Al breve racconto “ Storia di un pesciolino molto curioso” saranno associate le tracce sonore contenenti gli elementi musicali proposti nella precedente tappa. I movimenti armoniosi suggeriti dalla musica permetteranno ai bambini di elaborare, attraverso l'ascolto attivo, piccoli giochi di movimento.

MATERIALI NECESSARI:

tamburello; cerchi e cuscini; tappeti; lettore CD; CD Risonico; strumenti musicali.

A cura dell'ins: Cinzia Beccaceci

7 - LABORATORIO DI L2

Proposta: "Giochiamo in inglese con Hocus e Lotus"

NOTA: per questo laboratorio si possono adottare in base alla libertà di insegnamento, anche altre METODOLOGIE

Hocus and Lotus, progetto di approccio alla lingua inglese

Il progetto si propone di far vivere al bambino esperienze significative in lingua straniera attraverso la drammatizzazione e la narrazione di storie ambientate nel mondo di due personaggi fantastici del mondo preistorico: Hocus e Lotus.

L'insegnamento della lingua straniera si realizza, quindi, incontrando il bambino sul suo terreno preferito: il mondo fantastico delle fiabe e delle storie. Storie da narrare, da cantare e soprattutto da *vivere e agire* in una nuova lingua.

Destinatari: tutti i bambini della sezione

Entriamo nel mondo delle favole per apprendere una nuova lingua

Il progetto si fonda su un elemento centrale: **la narrazione**. Questo si inserisce in maniera ottimale all'interno della metodologia della scuola dell'infanzia .

Le narrazioni in generale sono un insieme completo di dati che si intrecciano tra loro: personaggi, azioni, luoghi che appartengono al mondo circoscritto della storia. Con questa metodologia si sfrutta proprio questo aspetto della narrazione che crea il mondo immaginario dove contestualizzare avventure e lingua.

Il nucleo concettuale di questo approccio è il risultato di ricerche condotte nel Laboratorio di Ricerche sul Linguaggio della Facoltà di Psicologia dell'Università di Roma "La Sapienza" ed è stato al centro di diversi progetti italiani ed europei per l'insegnamento delle lingue straniere, mostrandosi particolarmente adatto ai bambini della scuola dell'infanzia e della scuola primaria.

A differenza delle metodologie solitamente usate, le avventure di Hocus e Lotus puntano ad un coinvolgimento globale del bambino e ad un percorso di apprendimento che presenta profonde affinità con l'apprendimento della lingua madre.

Modalità di svolgimento

Attraverso l'uso della "maglietta magica" i bambini e l'insegnante entrano in un mondo fantastico (dove si parla in inglese) ed insieme vivono, con il **format narrativo** alcuni episodi delle "**Avventure di Hocus e Lotus**". I bambini ascoltano e ripetono gesti, parole, intonazione della voce dell'insegnante. All'interno di questi episodi saranno evidenziati alcuni concetti:

- Presentazione di sé; Forme di saluto; Colori e numeri; Animali e loro ambienti ecc.

Ascolto di canzoni relative agli episodi drammatizzati.

Lettura di gruppo delle immagini del libricino con le storie drammatizzate.

Visione del cartone animato delle storie conosciute.

Realizzazione di elaborati grafici, di gruppo ed individuali spontanei o strutturati, con l'uso di più tecniche.

