

**SCUOLA STATALE DELL'INFANZIA
"ISOLA DEI TESORI"**

**a.s.2019 \ 2022
ampliamento O.F.**

Progetto Educativo
**" I laboratori...
giocare, scoprire, creare...
conoscere"**

**"Un bambino creativo è un bambino felice"
(Bruno Munari, 1986)**

IMPIANTO TEORICO INS. PATRIZIA GIANSANTE

- Al D.S.
- Al Collegio dei Docenti
- Al DSGA

Sommario

- Durata
- Fondo d'istituto, monte ore (*proposta*)
- A chi si rivolge
- Alunni e sezioni coinvolte
- Altre persone ed istituzioni coinvolte
- Chi è/ cosa fa : il contributo di ognuno.
- La nostra scelta (e attività di continuità)
- Obiettivi per lo sviluppo delle competenze
- Organizzazione (- personalizzazione dell'intervento educativo;
 - Utilizzo delle risorse umane e delle competenze di ciascuno;
- Motivazione (educativa e didattica)
- Modalità: come fare “ laboratorio ”
- La realizzazione degli obiettivi nelle attività': didattica nei laboratori- gli spazi, i tempi, le verifiche

Il presente progetto contiene i seguenti laboratori:

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

DURATA

Il presente progetto educativo, all'interno del P.T.O.F., ha la durata di un anno scolastico (da Ottobre/ Novembre 2019 a Giugno 2020, tempo definito da soluzioni organizzative obbligatorie).

Ampliamento dell'Offerta Formativa (*proposta*)

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

– **15 ore** a partecipante, ore fuori dell'orario di servizio di ognuno, impiegate in gruppi di lavoro (di docenti) per **programmare la didattica e ricercare ed organizzare i materiali da proporre agli alunni**. Poi, ciò che sarà programmato, **avrà una ricaduta sulla classe durante le ore scolastiche**, (anche in continuità, se possibile).

Nel dettaglio:

saranno coinvolte: 6 sezioni dell'infanzia,

con ricaduta su 135 alunni circa,

11 docenti per 15 ore ciascuno, data l'importanza e la complessità dei laboratori.

Sarebbe auspicabile prevedere **delle ore** forfettarie, da assegnare alle 3 collaboratrici scolastiche, per tutte le mansioni che esulano dal normale servizio, ma che sono **indispensabili** per il buon andamento del progetto (es: accoglienza e cura degli interventi dei nonni all'atto della lavorazione dell'orto e del giardino, dei genitori, delle amministrazioni, pulizie e ripristino necessario in seguito ad attività didattiche particolari svolte con gli alunni nelle classi, nell'atrio, all'esterno, spostamento e collocazione diversa dalla solita, di oggetti di arredo in occasione di manifestazioni, eventi ecc...).

per ogni incontro dei docenti sarà prodotto un verbale con gli argomenti trattati e le attività didattiche conseguentemente organizzate, con gli orari e la firma di

ogni partecipante. Sarà consegnato a fine anno il riassunto delle ore effettuate su foglio excel.

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.

ALUNNI E INSEGNANTI COINVOLTI

6 sezioni dell'infanzia, con ricaduta su 135 alunni circa,
11 docenti (si propone: per 20 ore ciascuno, per un totale di 210 ore).

ALTRE PERSONE O ISTITUZIONI COINVOLTE

Alla realizzazione del progetto potranno partecipare inoltre:

- i genitori, i nonni;
- il Comune di Fiumicino
- associazioni o “sponsor” del territorio;
- il personale scolastico e quanti si renderanno disponibili ad organizzare e partecipare ad eventi, reperire materiale, documentare con foto, riprese, preparazione di mostre etc.

Si richiederà alla scuola secondaria coinvolgendo il laboratorio di falegnameria o a falegnami del territorio, di procurare, come in passato, materiale di risulta che potrà essere trasformato in giocattoli, sculture, personaggi delle fiabe, materiale didattico strutturato. L'ins. Giansante, avrà cura di raccogliere il suddetto materiale, visionarlo, controllare che sia manipolabile in tutta sicurezza, prima di consegnarlo agli alunni, per la sua trasformazione.

CHI E'/ COSA FA

Dirigente Scolastico:

cura l'indirizzo, l'organizzazione e il coordinamento di tutte le fasi del progetto, autorizzando gli eventuali interventi di persone esterne alla scuola che dovessero intervenire, a vario titolo per dare un contributo all'organizzazione del progetto.

Docenti dell'istituto:

tutti i docenti del plesso della scuola dell'infanzia operano per offrire agli alunni **un ampliamento** dell'Offerta Formativa, creativo, divertente, veramente vicino allo spirito di osservazione, di stupore e scoperta che distingue i bambini affidati alla Scuola dell'Infanzia. Questo non prescinde dal fatto che, in alcune attività possano essere coinvolti anche gli alunni degli altri ordini di scuola, per convogliare le forze di tutti e di ciascuno verso la realizzazione di un grande progetto comune, di grande utilità anche in itinere ed in **continuità**.

Personale Ata:

Anche il personale ausiliario (collaboratori scolastici) partecipa ad alcuni laboratori, proprio per lo spirito comunitario di collaborazione che connota questo progetto.

Persone esterne alla scuola:

Tutte le persone (il COMUNE di Fiumicino, associazioni o "sponsor" del territorio), che volessero dare un contributo, es: vivaio per laboratorio verde, concimazione del giardino, nonni per la lavorazione dell'orto ecc...

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*.

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.

Per l'utenza:

- Creare **cooperazione e collaborazione** fra scuola\ famiglie, amministrazioni, ed eventuali collaborazioni con le associazioni territoriali;
- Consentire agli adulti, (educatori nella pratica del buon esempio), di riflettere su alcune tematiche di rispetto dell'ambiente, e soprattutto **di partecipare attivamente** e con spirito **cooperativo**, ad iniziative di educazione rivolte ai loro figli.

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.

Viene qui in aiuto l’ individuazione delle **competenze di ciascuno**, **l’utilizzo delle risorse umane** che in un lavoro di “ classi aperte ”, **con l’organizzazione di gruppi di lavoro “mirati”**, favorisce il sicuro raggiungimento dei processi educativi, e l’attuazione delle diverse strategie metodologiche.

All’interno dei laboratori creativi, linguistici, di ricerca, si realizzano “esperienze forti ”, esperienze conoscitive, comunicazionali, attraverso processi di apprendimento che devono privilegiare la “scoperta” e la “costruzione libera e creativa”.

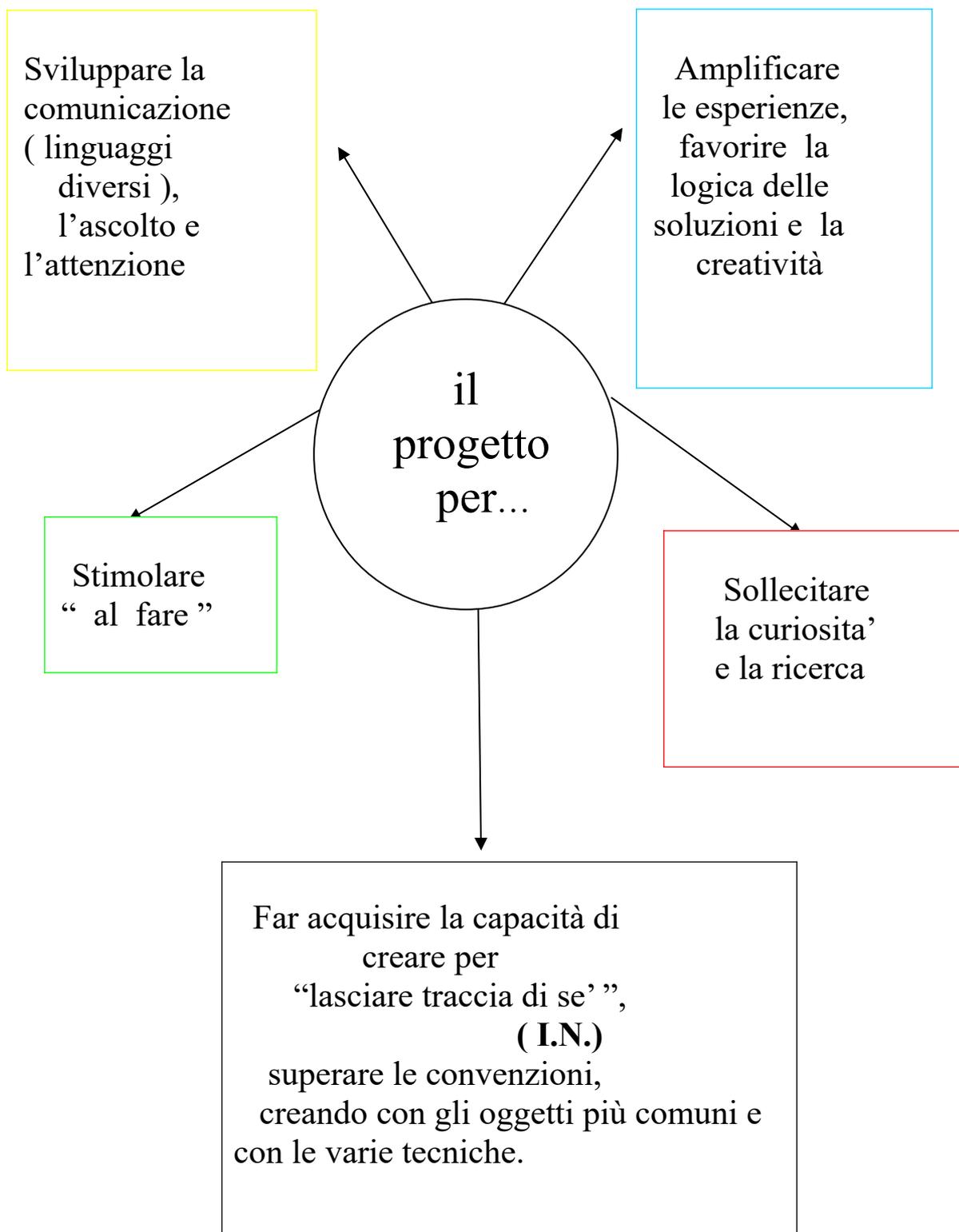
L’ambizione di questo progetto è che la sua operatività si possa basare sulla metodologia della ricerca, rappresentando momenti in cui le azioni e i linguaggi sono direttamente chiamati in causa per risolvere “problemi” ed aiutare i bambini a

...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. Saranno organizzate uscite educative\ didattiche per visitare mostre o eventi a tema, nel territorio ed eventuali incontri **in continuità**.

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,

-per competenze dei docenti, come di seguito indicato:

LABORATORIO

Caratterizzazione:

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:

- fare scoperte
- formulare ipotesi
- sviluppare \ recuperare abilità.
- costruire\ rinforzare **COMPETENZE**

MINI - LABORATORI

Caratterizzazione:

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:

- **fare scoperte**
- formulare ipotesi
- sviluppare \ recuperare abilità
- costruire\ rinforzare **COMPETENZE**

Relazione bambino/i/ adulto:

Il ruolo del bambino è quello di **Protagonista dell'apprendere.**

L'adulto, **mediatore didattico**, tramite l'osservazione, sostiene, espande, stimola e amplifica le esperienze del bambino favorendo **la sistematizzazione** delle conoscenze.

Relazione bambino/i/ adulto:

Il **bambino è libero protagonista** del processo didattico- educativo.

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.

1- LABORATORIO LINGUISTICO **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.
- canto

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. 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.

Durata: Novembre 2018- Maggio 2019

Luogo: salone della scuola dell'Infanzia Lido Del Faro.

A cura delle insegnanti Cinzia Beccaceci e Maria Cristina Bianchi

2 – laboratorio CODING UNPLUGGED E ROBOTICA EDUCATIVA

LABORATORIO DI INTRODUZIONE AL PENSIERO COMPUTAZIONALE TRA GIOCO E DIDATTICA

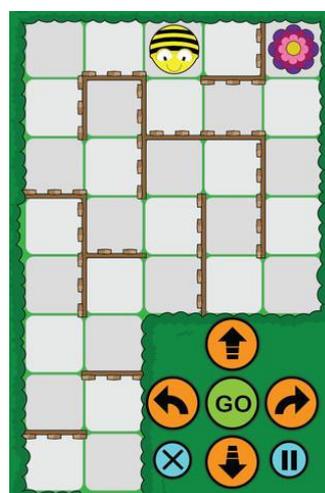
“CODIBEEBOTIAMO”

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

Albert Einstein

BEE-BOT

Comandi di 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 dà 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

Destinatari

Il progetto è destinato a tutti i bambini di cinque anni effettuando accorgimenti ai vari percorsi in base alle esigenze del singolo bambino.

Tempi di realizzazione

Anno scolastico 2019/20 - da Novembre a Maggio

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

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI -TRAGUARDI DI COMPETENZE

Il sé e l'altro: il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Il corpo e il movimento: il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli a situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Immagini, suoni , colori: utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

I discorsi e le parole: il bambino si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i media.

La conoscenza del mondo: il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi.

VERIFICHE

Schede strutturate; Attività ludiche e motorie; Giochi nel piccolo e grande gruppo;
Osservazione diretta dei bambini.

A cura dell'insegnante
Giuseppina Vito

3 - LABORATORIO DI L2

“Giochiamo in inglese con Hocus e Lotus”

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.

Il progetto sarà organizzato con modalità laboratoriale, nei mesi da gennaio a maggio per due volte alla settimana.

La verifica avverrà con l'osservazione delle risposte e dei processi di apprendimento, con la realizzazione di libretti delle storie collegati ad ogni format e la produzione di giochi.

A cura
Giuseppina Vito

4: LABORATORIO SCIENTIFICO/ MATEMATICO

ATTIVITA' DIDATTICHE creative collegate al “progetto giardino

Laboratorio verde: orto con i nonni ed attività di educazione ambientale, con i “principi” adottati negli anni scorsi all'interno delle attività di “eco-schools”.

Le famiglie ed i nonni cooperano alla cura del verde con l'operazione “adotta un nonno”. Pulizia e preparazione del terreno, divisione degli spazi (uno per sezione), messa a dimora di semi e piantine, cura, innaffiatura periodica, registrazione della crescita, raccolta di frutta, verdura e piantine aromatiche, consumo dei prodotti ottenuti nella festa finale dell'orto, con i nonni.

Lo studio presuppone:

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 (Arcibaldo)
- 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).

E tutte le altre attività didattiche suggerite in itinere, dalla fantasia e creatività degli alunni.

Tutto questo con i bambini ed ovviamente con le insegnanti, che provvederanno ad attivare attività di educazione ambientale.

- 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 di ognuno
 - 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.

Tempi: da Novembre 2019 a Maggio 2020. Si farà un uso flessibile del tempo, alternando le attività collettive (piccolo gruppo) o individuali, facendo attenzione che rispondano al meglio ai bisogni di tutti.

Verifiche : percorsi e \ o prodotti in itinere e finali documentati con materiale multimediale.

Monte ore :

Nota: In base alle ore assegnate **dal Fondo d'istituto** e in base alle esigenze dei loro alunni, le insegnanti **utilizzeranno le attività ed i laboratori (una, più di una, tutte).**

A cura delle ins. Giansante, Petrarca, Bongiovanni

5 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 psicomotoria 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.

DURATA: Novembre 2018- Maggio 2019

LUOGO: salone della scuola dell'Infanzia Lido Del Faro.

6- 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 materiale 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;
- Migliorare 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.

Il laboratorio è destinato a tutti i bambini della scuola dell'infanzia.

Il laboratorio avrà cadenza settimanale.

Le attività si svolgeranno da novembre a maggio.

Materiali:

- tempere, pennelli, pastelli, carboncino, gessi;
- rotoli di carta;
- fogli F4;
- cartoncini bristol;
- cannuce;
- materiale riciclo;
- LIM.

A cura delle insegnanti Cinzia Beccaceci e Maria Cristina Bianchi

7- 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 Rizonico;
- strumenti musicali.

DURATA:

Novembre 2019- Maggio 2020

LUOGO:

salone della scuola dell'Infanzia Lido Del Faro.

A cura delle insegnanti Cinzia Beccaceci e Maria Cristina Bianchi