

Scuola dell'Infanzia "Madre del Divino Amore"

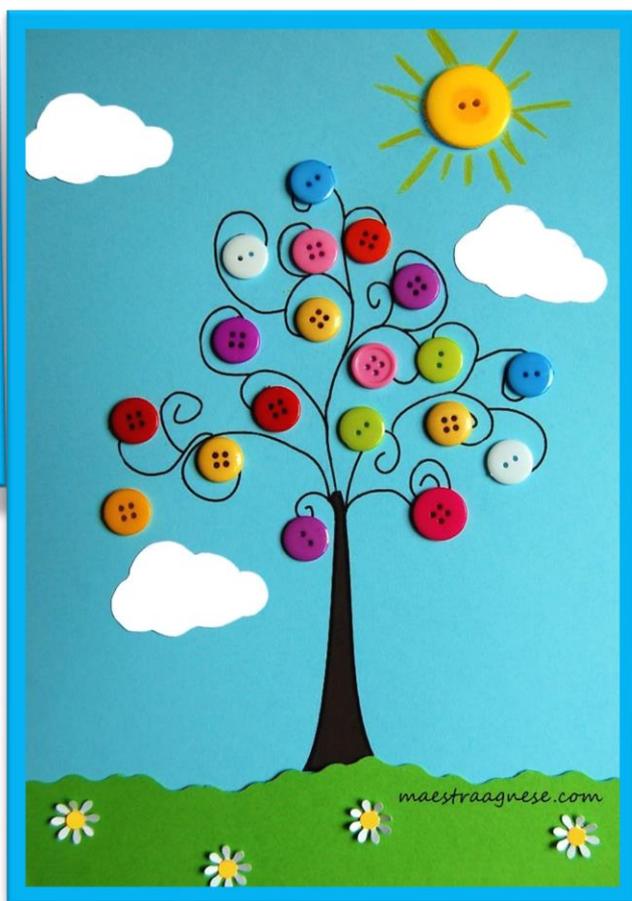
Progetto Didattico Educativo

2021/22

**La magia delle trasformazioni...**

**Da cosa nasce**

**cosa**



## **Premessa:**

Con il titolo del progetto di quest'anno 2021/22 “ La magia delle trasformazioni... Da cosa nasce cosa” si vuole incentivare la capacità progettuale e creativa dei bambini, dando loro la possibilità di utilizzare materiali di scarto per inventare e costruire qualcosa di personale, sia cose reali (oggetti, manufatti, composizione) che immaginarie (situazioni e storie).

L'obiettivo è stimolare la curiosità dei bambini ed incentivare la loro naturale capacità di vedere gli oggetti da una prospettiva diversa. In questo contesto i materiali di ricupero prendono nuova vita grazie alla fantasia di adulti e bambini e l'itinerario di lavoro diventa dunque occasione di sensibilizzazione verso le tematiche del riuso e del riciclo. Quest'anno si propone una particolare attenzione sui diritti dei bambini e una particolare attenzione sull'ambiente.

Utilizzeremo una didattica outdoor – “il contatto con la natura per imparare. Albert Einstein diceva: ogni cosa che puoi immaginare, la natura l'ha già creata”.

## **METODOLOGIA**

La metodologia passa attraverso la valorizzazione del gioco, dell'esplorazione, della ricerca, dell'osservazione, della documentazione e delle attività laboratoriali; essa prevede approcci diversi, secondo l'età del bambino e secondo l'argomento trattato, Il percorso verrà affrontato a diversi livelli e svolto in diversi tempi attraverso:

- Scoperta e manipolazione dei materiali di ricupero;
- Elaborazioni verbali di ipotesi e storie suscitate da questi materiali;

- Approfondimenti a tema tramite la presentazione di libri sul riciclo creativo. (Es. c'era una volta una bottiglia di plastica... un foglio di giornale... una scatola...)
- Progettazione e realizzazione da parte dei bambini di manufatti con materiale di ricupero di uso comune (es. bottiglie di plastica, Scatole, giornali, rottoli di carta igienica, tappi, pennarelli usati, stoffa...)
- Allestimento in sezioni di vari “angoli” e “giochi” per creazioni libere con materiali di ricupero, da svolgere nei momenti non guidati della giornata scolastica, quali ad esempio:
  - La lavagna luminosa
  - La tela di Penelope
  - Angolo della creatività
  - Storie inventate dai bambini e raccontate tramite il teatrino “KAMISHIBAI”
  - Laboratori in valigia
- Predisposizione di un ambiente idoneo a promuovere apprendimenti significativi;
- uso flessibile degli spazi;
- predisposizione di attività laboratoriali;
- valorizzazione dell'esperienza e delle conoscenze degli alunni;
- attuazione dell'apprendimento cooperativo.
- L'organizzazione di situazioni artistiche che favoriscano semplicemente l'uso e la sperimentazione di materiali di uso quotidiano;
- Attenzione e organizzazione dell'ambiente fisico, in modo da dare spazio al corpo, con manufatti di gruppo;
- Attenzione al clima del gruppo, per favorire il confronto, il contatto e la collaborazione fra pari, il rispetto reciproco della libertà di espressione e la valorizzazione delle diverse sensibilità;

## **CAMPO DI ESPERIENZA:**

### **IL SÉ E L'ALTRO TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA**

#### **Il bambino:**

- sviluppa un'identità positiva, ha fiducia nelle proprie possibilità e apprezza quelle altrui;
- riconosce sentimenti ed emozioni e li esprime con vari linguaggi;
- racconta le proprie esperienze e la sua storia personale;
- comprende che per vivere bene insieme è necessario osservare regole di comportamento;
- riconosce l'importanza di comportarsi in modo responsabile e collaborativo;
- riconosce le differenze, le rispetta e ne apprezza la positività;
- riflette su temi che riguardano l'ambiente, si confronta nel gruppo e individua atteggiamenti di rispetto e di cura;
- pone domande su temi esistenziali e religiosi;
- lavora con precisione e concentrazione portando a termine il proprio compito.

#### **3 anni**

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1) Prendere coscienza di sé;
2) Vivere con fiducia nuovi ambienti e relazioni con adulti e compagni;
3) Rafforzare l'autostima;
4) Cogliere il senso di appartenenza e sentirsi parte della prima comunità;
5) Conoscere e rispettare le regole della convivenza scolastica;
6) Riconoscere momenti e situazioni che suscitano emozioni e sentimenti;
7) Riconoscere la propria identità sessuale;
8) Acquisire fiducia nelle proprie capacità

## 4 anni

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1) Rafforzare l'autonomia, la stima di sé e l'identità
2) Stabilire relazioni positive con adulti e compagni;
3) Riconoscere le persone significative della propria storia personale;
4) Riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti;
5) Controllare comportamenti aggressivi e superare conflitti;
6) Sviluppare il senso di appartenenza a un gruppo e a una comunità;
7) Accogliere la diversità come valore positivo



## 5 anni

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1) Sviluppare la percezione di sé come essere dotato di caratteristiche e capacità personali;
2) Riconoscere e apprezzare le caratteristiche e le capacità altrui;
3) Sviluppare la capacità di cooperare;
4) Impegnarsi a realizzare qualcosa per il bene comune;
5) Sviluppare disponibilità e gratitudine verso le persone;
6) Assumere spirito di iniziativa;
7) Riconoscere i passaggi significativi della propria storia personale;
8) Sviluppare il senso del cambiamento in rapporto al tempo

# ATTIVITA'

Gli obiettivi di questo campo d'esperienza, generalmente, sono trasversali a tutta la programmazione didattica.

- Attività di routine, ritualità... per sviluppare l'autonomia personale;
- Conversazioni guidate e verbalizzazioni su racconti o vissuti che suscitano determinate emozioni;
- Abbinamento di storie, filastrocche, brani musicali ad una determinata emozione;
- Letture di immagini relative a narrazioni o situazioni che suscitano emozioni e sentimenti;
- Drammatizzazioni, giochi espressivi, giochi imitativi, giochi simbolici;
- Rielaborazioni grafico – pittorico – manipolative sia individuali che collettive, da associare a ciascuna attività;
- Giochi e attività di valorizzazione di sé;
- Giochi e attività di valorizzazione degli altri e di condivisione ( es. festeggiamento compleanni, saluti con rituali...);
- Simulazioni di situazioni conflittuali con l'uso di burattini e/o di maschere create da loro;
- Giochi di regole
- Racconti sulla diversità;
- Racconti sulla multiculturalità;
- Scoperta e/o scambio di ricette, cibi, giochi, musiche, strumenti, arte, tradizioni... di vari Paesi del mondo;



# CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

## TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA

### Il bambino:

- dimostra autonomia nella cura di sé, nel movimento e nell'organizzazione degli spazi;
- riconosce i segnali di malessere e di benessere del proprio corpo;
- partecipa a giochi motori, al chiuso e all'aperto, rispettando le regole;
- conosce le diverse parti del corpo e la loro funzionalità;
- prova piacere nel movimento e sta bene anche in situazioni di stasi;
- è autonomo nel movimento, nell'attenzione e nel rispetto di sé e degli altri;
- controlla e coordina i movimenti nelle attività manuali;
- esercita le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del proprio corpo;
- rappresenta il corpo, lo spazio, i vissuti motori.

### 3 Anni

#### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1)	Mettersi in relazione con sé, gli altri, gli oggetti, i materiali e l'ambiente usando il corpo;
2)	Percepire il corpo in movimento;
3)	Sperimentare gli schemi dinamici e posturali;
4)	Sviluppare la coordinazione globale.

## 4 Anni

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- |   |
|---|
| 1) Avere cura del proprio corpo;  |
| 2) Usare alcuni schemi motori;  |
| 3) Raggiungere l'equilibrio attraverso il controllo posturale statico e dinamico. |

## 5 Anni

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- |  |
|--|
| 1) Provare piacere nel muoversi in un contesto creativo e comunicativo;  |
| 2) Usare gli oggetti attribuendo loro diversi significati;               |
| 3) Organizzare lo spazio secondo le indicazioni date;                    |
| 4) Controllare l'intensità del movimento nell'interazione con gli altri; |
| 5) Conoscere atteggiamenti e operare scelte importanti per la sicurezza; |
| 6) Concordare e rispettare le regole nei giochi motori;                  |
| 7) Sviluppare la coordinazione oculo – manuale;                          |
| 8) Sviluppare la coordinazione grafo – motoria;                          |
| 9) Potenziare la motricità fine.   |



## ATTIVITA'

- Giochi psicomotori ed espressivi;
- Percorsi con e senza attrezzi, labirinti e mappe, attrezzi creati da materiale fatti da loro;
- Attività di educazione alimentare, salute e sicurezza;
- Attività e giochi relativi all'educazione stradale;
- Giochi ed attività senso – percettivi (es. riconoscimento di odori e sapori, giochi di memoria visiva, giochi di riconoscimento di provenienza e fonte dei suoni...);
- Giochi di equilibrio;
- Giochi di lancio al bersaglio;
- Giochi simbolici;
- Giochi per sperimentare la forza, la resistenza e la velocità del proprio corpo);
- Giochi per sperimentare la respirazione e il ritmo cardiaco;
- Racconti e conversazioni guidate;
- Rappresentazioni grafiche dello schema corporeo con vari materiali;
- Rappresentazioni grafiche dei vissuti motori;
- Cacce al tesoro;
- Giochi per affinare la motricità fine e la coordinazione oculo – manuale (infilare, manipolare... attività di pregrafismo...);
- Giochi motori con attrezzi ( palle, cerchi, ostacoli...) e materiali diversi (stoffe, carte di vario genere);
- Giochi allo specchio;
- Giochi per la lateralizzazione (destra / sinistra).

## Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Il bambino:

- manipola e usa con creatività molteplici materiali;
- comunica, racconta ed esprime emozioni usando il linguaggio del corpo;
- si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione;
- si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e usa diverse tecniche espressive;
- esplora i primi alfabeti musicali, usando simboli per rappresentare i suoni percepiti e li riproduce;
- partecipa con piacere ad attività di ascolto e produzione musicale usando voce, corpo, oggetti e semplici strumenti musicali;
- usa strategie d'azione da solo e in gruppo scegliendo materiali e strumenti adeguati al progetto da realizzare;
- esplora le possibilità della musica, delle fruizioni offerte dalle tecnologie e l'analisi di opere d'arte.

## 3 Anni

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1) Sperimentare varie tecniche espressive;
2) Manipolare e costruire con diversi materiali;
3) Avviarsi alla creatività per lasciare "traccia di sé";
4) Esprimersi e comunicare attraverso il corpo e il movimento, con la musica;
5) Cantare insieme ai compagni.

## 4 Anni

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1) Sviluppare l'immaginazione e la fantasia;
2) Sperimentare varie tecniche espressive;
3) Manipolare e trasformare materiali esplorando diverse forme espressive;
4) Esprimersi e comunicare attraverso il corpo e il movimento con la musica e con i suoni;
5) Esplorare suoni di varia natura;
6) Utilizzare in modo adeguato strumenti e materiali.

## 5 ANNI

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1) Utilizzare in maniera autonoma diverse tecniche grafico – pittoriche;
2) Esplorare, manipolare e trasformare materiali seguendo un progetto proprio o di gruppo;
3) Esprimersi e comunicare attraverso il canto e la drammatizzazione;
4) Usare la voce collegandola alla gestualità, al ritmo, al movimento del corpo;
5) Percepire differenze nei suoni e operare scelte;
6) Coordinare i movimenti associandoli alla musica;
7) Muoversi con la musica in modo concordato con il gruppo;
8) Creare una sonorizzazione ricercando uno strumentario adeguato;
9) Riprodurre e inventare segni, linee, sagome, tracce, forme;
10) Creare improvvisazioni sonore tenendo un ritmo.

## ATTIVITA'

- Racconti di vario genere (fiabe, favole, filastrocche, poesie...)
- Drammatizzazioni;
- Giochi di teatro, travestimenti, trucchi;
- Giochi imitativi, giochi simbolici;
- Conversazioni libere e guidate;
- Verbalizzazione di vissuti, racconti, situazioni;
- Letture di immagini (es. visione di opere d'arte o di immagini di esse), foto;
- Invenzione di storie e/o di parte di esse (inizio, finale, ambientazione, personaggi...), di rime e di filastrocche;
- Visite e/o partecipazione a spettacoli teatrali, musei, laboratori, biblioteche...; (periodo covid permettendo)
- Costruzione e/o uso di burattini, marionette, maschere e travestimenti;
- Attività grafico – pittorico – manipolative individuali e collettive, con l'uso di materiali, strumenti e tecniche diversi;
- Rielaborazioni verbali e grafiche di racconti;
- Rappresentazione grafica delle sequenze temporali di una storia (max 6 sequenze );
- Ascolto di suoni e musiche di vario genere;
- Giochi sonoro – musicali;
- Suonare strumenti ritmici e/o musicali, decodificando i simboli di un semplice spartito musicale;
- Canti, balli, danze guidate;
- Giochi espressivi con l'utilizzo di musiche evocative;
- Realizzazioni di animazioni musicali;
- Sonorizzazione di racconti;
- Costruzione di libri.

# CAMPO DI ESPERIENZA. I DISCORSI E LE PAROLE

## TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

### Il bambino:

- usa il linguaggio verbale per esprimersi, comunicare, porre domande, chiedere chiarimenti, domandare aiuto/sostegno;
- usa il linguaggio verbale in modo pertinente e appropriato alle diverse situazioni;
- dimostra fiducia nel proprio modo di esprimersi;
- è motivato all'ascolto di poesie, storie, racconti;
- si serve di un repertorio linguistico adeguato alle esperienze e apprendimenti compiuti;
- racconta, inventa, ascolta e comprende narrazioni;
- comprende le regole, partecipa alla discussione e interagisce con gli altri nella conversazione e nel dialogo;
- sperimenta il linguaggio poetico;
- formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura;
- riflette sulla lingua e confronta lingue diverse.

### 3 anni

#### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1) Usare il linguaggio verbale per interagire e comunicare;
2) Ascoltare e comprendere proposte didattiche;
3) Ascoltare e comprendere brevi narrazioni;
4) Avvicinarsi ai libri e al piacere della lettura;
5) Avviarsi alla lettura di immagini.

# 4 anni

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1) Esprimere emozioni e stati d'animo con le parole;
2) Ascoltare, memorizzare e ripetere semplici filastrocche;
3) Leggere immagini e descriverle;
4) Arricchire le competenze lessicali e sintattiche

# 5 anni

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

1) Conoscere i significati ed i suoni delle parole;
2) Riflettere sul significato di alcune parole;
3) Raccontare una storia creando un ordine logico;
4) Analizzare verbalmente un'immagine esprimendo pensieri e stati d'animo;
5) Inventare e raccontare con un lessico adeguato partendo da stimoli diversi
6) Parlare e interagire in una discussione in modo pertinente;
7) Comprendere la funzione della scrittura.

I CAMPI DI ESPERIENZA RISPECCHIANO E TRADUCONO LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE ("Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento Europeo")

### LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

- Comunicazione nella madre lingua
- Comunicazione nelle lingue straniere
- Competenze di base matematica, scienze e tecnologie
- Competenze digitali
- Imparare ad imparare
- Consapevolezza ed espressione culturali
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa ed imprenditorialità

