

Scuola dell'Infanzia San Fiorenzo



PROGETTO EDUCATIVO

Anno Scolastico 2022-2023

Gestione Scuola dell'Infanzia San Fiorenzo

Via Silvio Pellico, n. 12
29017 Fiorenzuola d'Arda (PC)

Tel. 329 3435569 – 0523 983171

Indirizzo Email: scuolasanfiorenzo@virgilio.it

Sito: asilosanfiorenzo.com

Scuola Materna Paritaria riconosciuta con D.M. del 28.2.2001 n. 488/757

INDICE

PREMESSA	3
PROGETTI TRASVERSALI	4
1. LA LETTURA DIFFUSA	4
1.1 Metodologia	4
1.2 Obiettivi	5
2. IRC	5
2.1 Metodologia	6
2.2 Obiettivi	7
3. LENTAMENTE IN CAMMINO	8
2.1 Metodologia	9
2.2 Obiettivi	10
2,5 - 3 ANNI (LEPROTTI E LUPI)	11
1.1 Metodologia	11
1.2 Obiettivi	12
4 ANNI (RICCI)	13
1. LABORATORIO DI PSICOMOTRICITÀ	13
1.1 Metodologia	13
1.2 Obiettivi	14
2. LABORATORIO ARTISTICO BASATO SUL METODO MUNARI	14
2.1 Metodologia	15
2.2 Obiettivi	15
3. LABORATORIO DI GIARDINAGGIO	15
3.1 Metodologia	16
3.2 Obiettivi	16
5 ANNI (GUFFI)	17
1. LABORATORIO DI PRESCRITTURA, PRELETTURA, PRECALCOLO	17
1.1 Metodologia	18
1.2 Obiettivi	20
2. LABORATORIO DI INGLESE	20
2.1 Metodologia	21
2.2 Obiettivi	21
LABORATORI CON ESPERTI ESTERNI	22
1. LABORATORIO DI PITTURA (Alfonso Maffini) - dai 2,5 ai 6 anni	23
2. LABORATORIO TEATRALE (Matteo Ghisalberti) - 4-5 anni	23
3. LABORATORIO DI DANZA (Elisa Ceresa) - 3 anni	25

Il laboratorio è il luogo in cui non solo si elaborano i saperi, ma anche un insieme di opportunità formative per produrre nuove conoscenze e sviluppare nuove competenze, consente attività esplorative e stimola processi di ricerca nel bambino che diventa protagonista attivo del proprio apprendimento. In questa prospettiva l'azione educativa si sposta dall'insegnamento all'apprendimento, cioè ai processi del "far apprendere" di scoprire e del riflettere sul fare, formulare domande e cercare risposte fine al di rendere i bambini consapevoli del processo che vivono.

(dal PTOF del 2022)

PREMESSA

Il presente documento è stilato per presentare il progetto educativo dell'anno scolastico 2022-2023.

Il fine della Scuola dell'Infanzia San Fiorenzo, come riportato nel [piano triennale dell'offerta formativa](#), è di accompagnare i bambini nel consolidamento della propria identità, nello sviluppo dell'autonomia, nell'acquisizione di competenze e nel vivere le prime esperienze di cittadinanza.

Pertanto, le attività svolte in sezione vengono affiancate da progetti trasversali (che coinvolgono tutti i bambini di tutte le sezioni) e laboratori specifici (per fasce d'età).

Alcuni progetti e laboratori sono condotti direttamente dalle docenti della Scuola, in alcuni casi in collaborazione con associazioni o enti del territorio; altri sono condotti da esperti esterni alla scuola, specializzati e competenti nell'ambito.

PROGETTI TRASVERSALI

In seguito i progetti previsti per tutte le fasce d'età e sezioni della Scuola.

1. LA LETTURA DIFFUSA

Come portare la lettura dalla casa, alla scuola, alla città. E' un viaggio da fare insieme.

La *lettura diffusa* è un progetto innovativo di promozione della lettura ideato alla scuola dell'Infanzia San Fiorenzo.

È un viaggio in tre tappe che prevede:

1. la promozione della lettura a casa;
2. l'organizzazione della lettura a scuola;
3. la diffusione della lettura nel territorio.

Il viaggio comincia a casa: leggere a voce alta ai propri figli crea una sorta di magia, un rapporto intimo ed esclusivo tra genitori e figli. Inoltre, la musicalità delle parole (soprattutto in tenerissima età) crea una base solida per la loro successiva interpretazione. Pertanto, si raccomanda alle famiglie di dedicarsi ogni giorno a questa attività, anche per pochi minuti.

Continua a scuola: la scuola proporrà una lettura quotidiana in ogni sezione. Grazie al tempo dedicato alla lettura ad alta voce, ogni bambino potrà immergersi anima e corpo nelle storie e nelle parole, aiutato dalla voce narrante delle maestre.

Si conclude nella città, con collaborazione con la Biblioteca comunale di Fiorenzuola che ci permette di dare in prestito gli albi illustrati della biblioteca ai bambini della Scuola.

1.1 Metodologia

La lettura non deve essere collegata a un momento specifico della giornata (ad esempio quello del rilassamento), altrimenti il bambino sarà portato a leggere solo in quel determinato momento.

Leggere ovunque e in qualsiasi momento della giornata è una buona pratica, che aiuta il bambino ad assecondare il proprio desiderio di lettura al suo emergere. Per aiutare la lettura *estemporanea* è persino utile *dissociare* la libreria dall'angolo morbido

sparpagliando, per esempio, libri in giro per la sezione (non in modo disordinato, ma come se il libro fosse un bell'oggetto di arredo, che allietta l'ambiente in cui si vive).

Pertanto il progetto avrà luogo da settembre a giugno, ogni giorno e in ogni momento della giornata.

1.2 Obiettivi

Gli obiettivi della lettura diffusa sono:

- migliorare le capacità di ascolto e di comprensione;
- allenare una concentrazione più profonda;
- stimolare la curiosità verso la lettura e l'ascolto di storie;
- avvicinare il bambino ad una buona pratica e ad una buona abitudine.

2. IRC

Nella nostra Scuola l'insegnamento della Religione Cattolica è parte integrante della programmazione didattica, concorre al raggiungimento delle finalità educative della scuola dell'infanzia che intende a formare la personalità del bambino nella sua totalità.

Il percorso di IRC ha la finalità di promuovere la maturazione dell'identità nella dimensione religiosa valorizzando le esperienze personali e ambientali. I bambini nel percorso verranno orientati a cogliere i segni della vita cristiana, ad intuire i significati dei simboli, dei gesti e delle parole della loro esperienza religiosa.

La Bibbia, il libro per eccellenza per i cristiani, è una fonte inesauribile di racconti, di personaggi, e di episodi che i bambini, anche così piccoli, possono iniziare a conoscere per giungere alla scoperta dell'amore di Dio per gli uomini, della bellezza delle feste religiose quali momenti di gioia, dell'importanza della crescita per maturare un positivo senso di sé e della Chiesa quale comunità cristiana.

Il percorso pensato per questo anno scolastico intende aiutare i bambini ad approcciare la storia della salvezza attraverso la conoscenza dei personaggi protagonisti (Gesù, la sua famiglia, i suoi amici, gli angeli ed alcune figure di Santi) aiutandoli così a comprendere l'amore e la cura di Dio per noi uomini.

I personaggi diventando figure familiari ai bambini li guideranno a scoprire, quali tappe privilegiate, i momenti forti dell'anno liturgico: il Natale e la Pasqua, sia in riferimento agli avvenimenti storici della vita di Gesù, sia alla loro celebrazione nella Chiesa.

Attraverso la lettura dei vangeli verranno svelati via, via i personaggi con le loro storie e la relazione che li lega a Gesù. A loro volta queste figure chiave divenute familiari accompagneranno i bambini ad entrare con consapevolezza i momenti più significativi del calendario liturgico.

2.1 Metodologia

Per introdurre i personaggi verranno utilizzate immagini disegnate poi usate per costruire pannelli tematici da tenere al fine di avere in vista la ricostruzione del il percorso dell'anno. La presentazione dei personaggi avverrà tramite:

- letture testi biblici ed altri testi narrativi (fiabe o racconti);
- conversazione guidate sui temi letti con verbalizzazioni;
- visione opere d'arte di varie epoche storiche (quadri di vari autori);
- video narrazione di filmati dei brani evangelici;
- drammatizzazioni dei brani evangelici;
- preghiere e canti;
- produzioni grafiche.

Gli argomenti verranno introdotti con l'utilizzo di immagini drammatizzazioni o video e accompagnati e sostenuti con l'utilizzo di canti e l'introduzione di preghiere relative al personaggio o al tema trattato.

Il percorso si snocciolerà con l'aiuto dei seguenti personaggi:

- il Padre misericordioso del cielo: Dio creatore è nostro padre;
- Maria la piena di grazia: Dio sceglie una mamma per il figlio che deve venire;
- Giuseppe l'uomo giusto e umile: Dio illumina il padre terreno di Gesù;
- Un bambino nasce per noi: Gesù figlio di Dio;
- Giovanni Battista: richiama tutti ad accogliere il figlio di Dio;
- gli apostoli Pietro, Giovanni: Gesù chiama a seguirlo;
- Maria Marta e Lazzaro: Gesù va in aiuto degli amici;
- l'apostolo Giuda: l'amore tradito;
- S. Disma: Gesù promette il paradiso al buon ladrone;
- Tommaso: la sorpresa di Gesù risorto.

Il progetto che costituisce solo una traccia a maglie larghe pronta ad integrare proposte,

suggerimenti, idee e deviazioni che nasceranno dai bambini nel corso del procedere, è intrecciato al cammino dell'anno liturgico che vedrà affrontare con i bambini i seguenti temi:

- l'angelo custode: Dio ci dona un protettore che veglia su di noi;
- S. Francesco: lode a Dio creatore;
- la vocazione alla santità e i santi come testimoni;
- l'avvento: aspettiamo Gesù viene...;
- la quaresima: ci prepariamo alla festa della luce, la Pasqua;
- Gesù ci ama tanto da dare la vita per noi: Passione di Gesù;
- Gesù vince la morte: la resurrezione:.

2.2 Obiettivi

- Il Padre misericordioso del cielo: Dio creatore è nostro padre
 - Dio creatore: l'obiettivo è introdurre i bambini al tema di Dio Essere trascendente ed onnipotente a cui dobbiamo l'esistenza di tutto il creato.
 - Dio è nostro padre: l'obiettivo è far comprendere ai bambini l'amore paterno di Dio per noi e il poterci affidare a lui come padre.
- Maria la piena di grazia: Dio sceglie una mamma per il figlio che deve venire
 - L'obiettivo è introdurre i bambini alla figura di Maria immacolata voluta da Dio senza alcun peccato per essere la mamma di Gesù.
- Giuseppe l'uomo giusto e umile: Dio illumina il padre terreno di Gesù
 - L'obiettivo è introdurre i bambini alla figura di Giuseppe e la sua paternità terrena del figlio di Dio.
- Giovanni Battista: richiama tutti ad accogliere il figlio di Dio
 - L'obiettivo è introdurre i bambini alla figura s. Giovanni Battista e alla sua funzione di precursore e anticipatore della sua venuta. La storia Di Giovanni presenta tanti temi interessanti: la nascita straordinaria, l'incontro con Gesù già nel grembo della madre, la predicazione della sua venuta e il battesimo nel fiume Giordano momento in cui Gesù manifesterà la sua divinità.
- Gli apostoli Pietro, Giovanni: Gesù chiama a seguirlo; Giuda: l'amore tradito

- L'obiettivo è far comprendere ai bambini la chiamata di Gesù a seguirlo ad essere suoi amici e presentare la figura di alcuni apostoli Pietro, Giovanni, Giuda.
- Maria Marta e Lazzaro: Gesù va in aiuto degli amici
- L'obiettivo è far cogliere ai bambini l'amore di Gesù per i suoi amici e la sua attenzione ai loro bisogni. la presentazione sarà l'occasione per mettere in evidenza l'umanità di Gesù che come noi prova dolore per la morte degli amici e la sua volontà di donarci la vita... la vita eterna Il tema può essere trattato anche nell'occasione della giornata della vita sottolineando che Gesù figlio di Dio è il Dio della vita.
- S. Disma: Gesù promette il paradiso al buon ladrone
- L'obiettivo è far cogliere ai bambini che Gesù è sempre pronto a perdonarci ogni vita che riconosciamo i nostri errori. La figura del ladrone che appena prima di morire riconosce il male commesso e contemporaneamente la divinità di Gesù può affascinare e facilitare i bambini alla comprensione di questo tema.
- S. Tommaso: la sorpresa di Gesù Risorto
- L'obiettivo è far cogliere ai bambini che Gesù è veramente risorto e i suoi amici lo hanno potuto vedere e toccare e ce lo hanno testimoniato.

3. LENTAMENTE IN CAMMINO

Il progetto rientra nel più ampio orientamento della Scuola di “vivere in natura l'esperienza della crescita” attraverso l'utilizzo di *aule a cielo aperto* e uscite sul territorio. Le attività *outdoor* permettono di:

- fare conoscenza in modo diretto degli ambienti (giardino, strade, città, biblioteca, teatro, parchi, negozi, mercato, chiesa...);
- esprimersi in modo globale nei diversi linguaggi;
- fare esperienze pratiche che coinvolgano la sensorialità;
- favorire il gioco spontaneo;
- facilitare l'acquisizione dell'autonomia;
- allenare la dimensione esplorativa e la capacità di adattamento ai cambiamenti;
- sviluppare la partecipazione attiva di ciascun bambino al suo apprendimento;
- aumentare lo stato di benessere psicofisico.

Pertanto, il giardino è considerato come un prolungamento dell'aula che enfatizza la continuità tra interno ed esterno, come un luogo di progettazione, di esplorazione e di relazione. Il territorio, con i suoi luoghi ed eventi, è lo spazio che consente di sperimentare la vita comunitaria, conoscere le tradizioni ed educare alla cittadinanza (attiva e consapevole).

Entrando nello specifico, *LentaMente in Cammino* è un progetto che permette ai bambini di fare esperienza outdoor (camminando) e, allo stesso tempo, di attivare la mente su alcuni concetti che preliminarmente affronterete in classe.

2.1 Metodologia

Il progetto si sviluppa intorno a tre uscite, con la collaborazione dell'*Associazione Fiorenzuola in Movimento*:

1. *Car-free Day*;
2. *Curiamo il territorio*;
3. *In Cammino*.

Per quanto riguarda la prima uscita, prevista per il giorno dedicato al movimento senza auto (*Car-free Day*), è stato mappato un percorso ad anello di trekking urbano partendo dalla Scuola: il percorso si snoda nel centro storico per arrivare alla stazione ferroviaria, rientrare attraverso il parco Lucca e tornare al punto di partenza (per un totale di 2-2.5 km). Prima della partenza viene spiegato ai bambini il significato di questo giorno, sottolineando le alternative possibili per muoverci senza auto nella nostra città: a piedi, in bici, monopattino, treno e bus (queste diverse modalità saranno osservate durante la camminata). Si aiuta i bambini a riflettere e a prendere coscienza sul fatto che, nel cammino, il corpo farà emergere dei bisogni: quello di fermarsi o di bere ad esempio. Ai bambini è chiesto di fare attenzione a dove è possibile fermarsi per una sosta (panchine), dove è possibile camminare in sicurezza (marciapiedi). Lungo la strada sono invitati ad individuare questi supporti in aiuto della modalità a piedi:

- portabici (per lasciare il mezzo in un posto sicuro quando ci si sposta a piedi);
- panchine (per sedersi quando si è stanchi);
- fontanelle (per bere quando si ha sete);
- cestini per l'immondizia (per tenere pulita la città).

Durante l'esperienza sarà tenuta una sorta di *inventario* a cura delle insegnanti, per contare quanti degli elementi sopra indicati si trovano lungo il tragitto. Inoltre saranno fatti notare i parcheggi dove si mettono le auto (per poi continuare lo spostamento a piedi). Andando a piedi, sarà sottolineata la possibilità di vedere alcune cose che in auto o in bici non si vedono (perché si va più veloci): spostandosi a piedi, quindi lentamente, si possono incamerare nella nostra mente più immagini, ricordi, informazioni e sensazioni rispetto all'andare veloci. Condivideremo lo stare bene insieme (anche nella difficoltà) facendo cose semplici, come camminare per la nostra città. Il tutto sarà fatto interagendo con loro, rispondendo a curiosità e domande. Ogni bambino porterà con sé uno zainetto con una borraccia con l'acqua, una merenda semplice; indosserà scarpe da ginnastica e cappellino (dando significato all'essenzialità e tralasciando il superfluo). Sarà consegnato un *passaporto* ad ogni bambino, da utilizzare come quando si viaggia: inserendo la data e il luogo dell'uscita nei riquadri corrispondenti; sarà anche preposto un riquadro per un disegno da fare a posteriori sull'esperienza vissuta.

La seconda uscita *Curiamo il territorio* avrà come focus il prendersi a cuore quello che ci circonda, con la pulizia dell'ambiente.

Infine, la terza uscita *In Cammino*, il mettersi in cammino: pertanto è prevista un'uscita a Cadeo (Ostello e Castello).

2.2 Obiettivi

- Fare esperienza outdoor (camminando);
- sviluppare un senso di cittadinanza attiva, responsabile e consapevole;
- educare i bambini al rispetto dell'ambiente;
- promuovere un'educazione alla salute.

2,5 - 3 ANNI (LEPROTTI E LUPI)

Le esperienze per i bambini di questa fascia d'età coinvolgono il gruppo dei bambini all'interno della sezione.

1.1 Metodologia

Le attività didattiche sono organizzate con modalità diverse, allo scopo di rendere più efficace il progetto educativo, in considerazione dei diversi ritmi, tempi e stili di apprendimento dei bambini.

In particolare nella scuola dell'infanzia, attraverso la mediazione didattica (osservazione sistematica, rilevazione di centri d'interesse, strutturazione di contesti/spazi/luoghi adeguati, rilanci) devono essere favoriti:

- l'assemblea di classe (circle time attuabile in diversi momenti della giornata in cui si sostiene il momento generativo delle idee e la pianificazione delle conoscenze e i rilanci);
- l'educazione linguistica (sollecitazione all'ascolto, conversazione, narrazione, racconto, lettura ad alta voce, animazione di storie e testi);
- le attività grafico-pittoriche e manipolative (allestimento di spazi per travasare, manipolare materiali plasmabili, ritagliare, incollare, disegnare, dipingere);
- l'educazione ritmico-musicale (giochi di movimento in relazione al timbro degli strumenti musicali e del proprio corpo, ripetizione di figure ritmiche particolari per imitazione, canti);
- le attività logico-matematiche e scientifiche (costruzione di percorsi/labirinti, giochi di logica, giochi con i numeri, simmetrie, Tangram, inventare e risolvere problemi, allestimenti stabili per svolgere le routine);
- il gioco libero e strutturato individuale e di gruppo (cura per gli allestimenti di spazi suggeriti dai bambini stessi, creazione di contesti chiari e facilmente accessibili con materiali diversi);
- lo sviluppo di un corretto atteggiamento nei confronti della religiosità (preghiere, momenti di condivisione, progetto di IRC).

I criteri che guidano la prassi didattica sono:

- l'osservazione occasionale e sistematica è uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino nel suo percorso di crescita (rispettandone l'unicità) e valorizza l'intero lavoro didattico in quanto produce e lascia tracce. Parte dalla rilevazione dei bisogni di ogni bambino e proprio per questo motivo, attraverso l'osservazione mirata, si evitano classificazioni e il giudizio sulle prestazioni. È il punto di partenza per preparare le attività educativo-didattiche;
- la promozione dell'esperienza diretta dei bambini, preparando l'ambiente scolastico con contesti educativi (indoor e outdoor) e favorendo la nascita di situazioni motivanti;
- il riferimento continuo alla dimensione ludica, il gioco, come strategia per apprendere;
- l'attenzione ai bisogni educativi speciali di cui ogni bambino è portatore;
- la promozione di attività laboratoriali in piccolo e grande gruppo;
- la valorizzazione della relazione socio-affettiva tra i partner educativi e i bambini, rivestita dai momenti conviviali e di routine;
- la verifica si impronta sull'osservazione e si articola in diverse fasi, iniziale, intermedia e finale e a come scopo di delineare, definire, aggiustare, rilanciare gli interventi didattici;
- la progettazione come approccio di ricerca, come processo che intreccia costantemente i piani dell'osservazione, della documentazione, della valutazione, del rilancio e che diviene strategia per promuovere la co-costruzione delle conoscenze di adulti e bambini insieme.

1.2 Obiettivi

Le esperienze sono finalizzate al raggiungimento di obiettivi educativi specifici, i quali sono indicati nei diversi campi di esperienza. Attualmente i campi d'esperienza sono:

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

4 ANNI (RICCI)

Per i mezzani, ossia i bambini di 4 anni, sono stati predisposti dei laboratori specifici che si realizzano in due gruppi omogenei per età e misti per sezione. I laboratori avranno luogo da novembre a fine giugno.

1. LABORATORIO DI PSICOMOTRICITÀ

La psicomotricità considera il bambino nella sua globalità. Il suo obiettivo principale è quello di permettere l'integrazione armonica degli aspetti motori, affettivi, relazionali e cognitivi: l'apprendimento in età prescolare, infatti, avviene proprio attraverso il movimento. Inoltre, il movimento è fonte di benessere e di equilibrio psico-fisico.

1.1 Metodologia

Lo strumento privilegiato dell'attività psicomotoria è il gioco, in quanto consente al bambino di essere protagonista attivo del proprio apprendimento. Il gioco permette al bambino (divertendosi) di fare esperienza della collaborazione con i compagni, del rispetto delle regole condivise, della gestione delle proprie emozioni, dell'utilizzo consapevole del proprio corpo, delle proprie potenzialità e dei propri limiti.

Si utilizzeranno dei giochi aperti e inclusivi.

Nello specifico si lavorerà sul campo di esperienza *Il corpo e il movimento* che sottolinea l'importanza della presa di coscienza del corpo in quanto, per i bambini, strumento di conoscenza di sé nel mondo.

Le tipologie di attività proposte sono:

- giochi di gruppo, di coordinazione motoria per favorire la conoscenza dei compagni;
- giochi per l'individuazione e la denominazione delle parti del corpo;
- giochi di espressione corporea su base musicale;
- giochi e percorsi basati sull'uso degli indicatori spaziali (dentro, fuori, sopra, sotto, davanti, dietro, destra, sinistra);
- giochi con l'utilizzo degli schemi motori di base (diversi tipi di andatura, lanciare, afferrare...) in relazione ad alcuni indicatori spazio-temporali;
- giochi autoregolati;

- giochi per conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di giochi di movimento e presportivi (individuali e di squadra).

1.2 Obiettivi

Gli obiettivi del laboratorio di psicomotricità sono:

- educare e controllare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, rotolare, lanciare, afferrare, strisciare);
- sviluppare la coordinazione motoria e la lateralizzazione;
- stimolare e sviluppare i diversi sistemi percettivi (cinestesico, tattile, visivo, uditivo);
- affinare i movimenti grosso motori e la motricità fine;
- consolidare la coordinazione oculo manuale;
- sviluppare i prerequisiti sportivi.

Nello specifico, si intende lavorare sulle seguenti dimensioni:

- tempo (prima, dopo, più veloce, più lento...);
- spazio (più lontano, più vicino, più in basso, più in alto, punto d'incontro...);
- regole, ossia comprensione e rispetto di indicazioni e regole (poche ma importanti, fisse e ricorrenti);
- corpo (posizioni: sdraiato, in piedi, in ginocchia, seduto; parti: braccia, gambe, sinistra, destra...);
- materiale (palloni piccoli, grandi, morbidi, duri, ostacoli, materassini...) al fine di conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi;
- rapporto con gli altri (giochi svolti in autonomia, a coppie, in gruppo; compiti di cooperazione e di competizione).

2. LABORATORIO ARTISTICO BASATO SUL METODO MUNARI

Un bambino creativo è un bambino felice”

(Bruno Munari)

Bruno Munari si raccomanda di stimolare i bambini, per natura curiosi di sapere, a scoprire le regole per giocare e progettare, e invitava ad aiutarli a risolvere da soli i

problemi senza offrire soluzioni già pronte. Per i bambini, conoscenza e apprendimento nascono dall'esperienza, dalla sperimentazione e dal riflettere, secondo il metodo scientifico. Si tratta di *fare per capire*. *Aiutami a fare da me* è anche il motto della Montessori. I bambini, infatti, sono degli sperimentatori nati; persone curiose che vogliono vedere come si possono *fare le cose* in maniera alternativa. Per loro, la scoperta della realtà avviene attraverso il gioco, con l'utilizzo di tutti i sensi, in quanto i bambini vivono immersi in un mondo tutto nuovo. Così, per mezzo dell'esplorazione e della sperimentazione, e attraverso il gioco, imparano e memorizzano.

2.1 Metodologia

Il laboratorio in oggetto si basa tanto sulla sperimentazione, piuttosto che sul prodotto. Solitamente si comincia stando tutti seduti in cerchio, parlando con i bambini, facendoci delle domande e, molto spesso, guardando delle fotografie oppure la realtà. È quella fase che viene chiamata *osservazione attiva*, o *riflessione critica*. Successivamente ci si sposta in un ambiente creato ad hoc per il laboratorio, un setting che permette di conoscere i materiali, gli strumenti e invita a sperimentare. Alla fine si ritorna in cerchio, per discutere del lavoro fatto, condividere emozioni e percezioni.

2.2 Obiettivi

Gli obiettivi del laboratorio sono:

- approfondire la conoscenza multisensoriale della realtà;
- stimolare l'esplorazione di materiali diversi e promuovere il loro utilizzo in tutti modi possibili;
- potenziare la libera ed originale espressione creativa.

3. LABORATORIO DI GIARDINAGGIO

Noi piccoli giardinieri è un percorso finalizzato:

- alla costruzione di un'area fiorita ed una con erbe aromatiche ed officinali all'interno del giardino della Scuola;
- alla preparazione di piccole composizioni in vaso personalizzate da ogni bambino.

Il percorso ipotizzato, sensibile a modifiche e aggiunte dovute all'apporto propositivo dei bambini, mira alla ri-appropriazione del legame con la terra (che “dà cibo e che è nutrimento”) e con la natura “scigno di meraviglie” da scoprire e preservare; inoltre il percorso vuole promuovere la conoscenza e lo sviluppo di abilità individuali e sociali che vedono i bambini e le bambine al centro dei processi di conoscenza stimolando la curiosità l'esplorazione, il gusto della scoperta.

3.1 Metodologia

Il giardino colori profumi e... abitanti

I bambini costruiranno fioriere dove seminare o piantare diverse varietà di fiori di cui impareranno a prendersi cura nelle varie fasi del ciclo di crescita e potranno osservare nella loro evoluzione. Inoltre potranno osservare la piccola fauna insettiferà che popolerà man mano la fioritura delle piante.

È prevista la realizzazione di una zona fiorita con piantumazione e semina di fiori (annuali, perenni, piante grasse ed erbacee da fiore che attirano insetti) all'interno di vasiere seminterrate e la realizzazione di un'aiuola con le erbe aromatiche e officinale. Inoltre ogni bambino preparerà una composizione personale con piante fiorite o grasse da regalare alla mamma in occasione della sua festa.

Il lavoro si articolerà nelle seguenti fasi:

- progettazione condivisa;
- scoperta della terra;
- osservazione dei semi e delle piante;
- costruzione di vasi e fioriere;
- messa a dimora in semenzai e poi in vasi o piena terra;
- cura delle piantine (annaffiatura, estirpazione erba);
- raccolto.

3.2 Obiettivi

- Collaborare alla progettazione e alla realizzazione delle aree orto e giardino;
- manipolare ed utilizzare materiali naturali (acqua, terra, sabbia, semi, bulbi);
- eseguire alcune fasi della coltivazione (preparare il terreno, semina, raccolta);
- imparare ad amare e rispettare l'ambiente naturale;

- conoscere la funzione e le condizioni di vita del seme;
- confrontare diverse varietà di vegetali;
- scoprire la ciclicità e la collocazione temporale delle colture.

5 ANNI (GUFID)

Per i bambini di 5 anni, sono stati predisposti dei laboratori specifici che si realizzano in due gruppi omogenei per età e misti per sezione. I laboratori avranno luogo da novembre a fine giugno.

1. LABORATORIO DI PRESCRITTURA, PRELETTURA, PRECALCOLO

I bambini all'ultimo anno arrivano a scuola con un portfolio di conoscenze e competenze strutturate ed eterogenee. Sono molto incuriositi ed affascinati dal mondo del codice scritto, dalle lettere, dai numeri, imitano i grandi improvvisando scritte che progressivamente diventano segni riconoscibili. Durante lo svolgersi dell'anno scolastico questa attitudine, o meglio questo desiderio si modifica grazie agli stimoli che i piccoli ricevono sia in ambiente scolastico che familiare: entrambi i contesti cercano di assecondare il desiderio di conoscenza e di dotare il bambino di quanti più strumenti possano essere utili per facilitare l'apprendimento, soprattutto in preparazione alle sfide della scuola primaria, che non è fatta solo di lettere e numeri e di conoscenze, ma anche di competenze legate all'autonomia.

Benché l'attività di *prescolastica* si concentri soprattutto nell'ultimo anno di scuola dell'infanzia, il lavoro di preparazione all'apprendimento delle competenze scolari inizia molto precocemente e coinvolge numerose abilità, definite “**prerequisiti**”. Il prerequisito è un'abilità che facilita l'accesso ad una competenza più complessa, è una condizione necessaria per un successivo apprendimento, ovvero un'abilità di base che concorre allo sviluppo di abilità più evolute. Tali competenze possono, e devono, essere apprese in età prescolare.

Nell'apprendimento della lingua scritta e del codice numerico in particolare, risultano essere implicati numerosi processi che possono essere definiti **pre-condizioni di apprendimento**:

- *processi neuropsicologici*: attenzione; memoria; organizzazione spaziale, linguistica, prassica;

- *organizzazione cognitiva*: perseguire un obiettivo attraverso operazioni di analogia, generalizzazione e ragionamento;
- *processi metacognitivi*: riflettere sulle operazioni mentali effettuate stabilendo le strategie migliori per la risoluzione di un compito;
- *livello motivazionale* che consegue a rinforzi positivi esterni ed al riconoscimento del valore dell'apprendimento ai fini sociali e individuali.

Tali processi vengono stimolati e costruiti dal primo ingresso nella scuola dell'infanzia sino a divenire bagaglio personale di ogni bambino e condizione significativa per tutti gli apprendimenti futuri.

1.1 Metodologia

“Le nozioni e gli apprendimenti si fissano nel cervello insieme alle emozioni. Se imparo con curiosità e gioia, la lezione si incide nella memoria con curiosità e gioia. Se imparo con noia, paura, ansia, si attiva l'allerta. La reazione istintiva della mente è: scappa da qui che ti fa male”. Daniela Lucangeli, psicologa, professoressa universitaria, esperta di disturbi dell'apprendimento”.

Queste parole sono la premessa alla scelta di adottare una metodologia prevalentemente ludica che rispecchi i bisogni e gli interessi dei bambini. Ogni attività proposta sarà volta a coinvolgere e a divertire tutti i bambini con l'intento di stabilire una forte connessione tra apprendimento e piacere.

Oltre all'**attività psicomotoria** come mezzo di apprendimento privilegiato per i bambini di questa età, la scuola ha scelto già da diversi anni di adottare il **metodo analogico** di Camillo Bortolato.

Il metodo analogico può essere definito un metodo “non concettuale”, perché a differenza delle proposte didattiche che promuovono un apprendimento di tipo “concettuale”, non si interessa inizialmente dei numeri scritti, ma pone l'attenzione alle immagini interne della mente che lavora in modo intuitivo. L'obiettivo principale è quindi quello che i bambini conoscano le quantità ed eseguano i primi calcoli senza preoccuparsi di sapere che cosa sono i numeri e senza bisogno di conoscere il significato delle operazioni aritmetiche. E' fondamentale allora preconstituire una struttura d'ordine su cui appoggiare gli oggetti, le quantità. Sistemandole sempre nello stesso ordine, un ordine che deve essere semplice, conforme alle caratteristiche della

nostra mente e replicabile in tutte le dimensioni, il bambino sarà in grado di leggerle istantaneamente (subitizing) basandosi sulla posizione considerata in se stessa, evitando i conteggi parziali e finali.

Perché adottare il metodo analogico?

Perché l'analogia e non la logica è lo strumento per conoscere le cose nuove. Perché tutto il mondo è costruito su base analogica cioè come replicazione dello stesso atomo o della stessa cellula. Perché ogni più piccolo passo è un avanzamento e la conquista del mondo è una moltiplicazione di passi.

Le ultime scoperte della ricerca tendono a evidenziare le grandi potenzialità dei bambini fin dalla nascita. Sono le nuove teorie di Butterworth e Dehaene secondo cui, a differenza di quanto affermava Piaget, non ricaviamo le nostre conoscenze in fatto di numeri dalle esperienze concrete verso i cinque anni, ma le riceviamo in dono fin dalla nascita come doti naturali. In questo senso il metodo analogico valorizza le capacità intuitive dei bambini. Il bambino, infatti, nasce con una spiccata propensione verso il calcolo di numerosità e quando arriva a scuola è già carico di informazioni sui numeri e di tanta voglia di apprendere.

Quest'anno, in via sperimentale, si è deciso di introdurre anche il **coding** perchè stimola i bambini a pensare meglio e in modo creativo, sviluppa in loro il pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione. Fare coding significa mettere i bambini in condizione di eseguire o inventare una serie di istruzioni in sequenza per raggiungere un obiettivo; in altre parole è costruire, risolvere, ragionare, tutto in forma divertente e ludica.

Verranno proposte attività diversificate ed eterogenee per favorire il più possibile la formulazione di associazioni logiche tra i concetti e la memorizzazione degli stessi. In generale saranno alternati momenti di attività grafica, momenti di attività logica e momenti di attività psicomotoria. Quest'ultima sarà privilegiata soprattutto nella prima parte dell'anno per sperimentare concetti legati alle forme, al numero, allo spazio e alla geometria. I bambini sperimenteranno tramite il corpo cosa significa cerchio, linea, punto, cosa significa riga e fila, sinistra e destra, orizzontale e verticale ecc...queste saranno le basi degli apprendimenti futuri, sia di prelettura e prescrittura che di

precalcolo. L'attività ludico-motoria sarà utilizzata poi soprattutto per i momenti di consolidamento e verifica.

Per lo sviluppo delle capacità matematiche si seguirà il testo *Primi Voli CONTARE e PENSARE* di Camillo Bortolato con l'introduzione nella seconda parte dell'anno della *LINEA DEL 20*. Per la parte di prelettura e prescrittura verrà utilizzato l'ABECEDARIO MURALE di Camillo Bortolato, abbinato ad attività complementari. Tutti i bambini inoltre avranno a disposizione il testo *Primi Voli FARE*, dedicato allo sviluppo delle competenze grafiche, di osservazione e concentrazione.

1.2 Obiettivi

- Conseguimento dei prerequisiti di letto-scrittura;
- conseguimento dei prerequisiti delle abilità logico-matematiche;
- favorire un positivo approccio all'apprendimento;
- rilevazione preventiva di difficoltà legate all'apprendimento.

2. LABORATORIO DI INGLESE

Entrare in contatto con la lingua inglese già dall'infanzia, oltre che ad essere fonte di divertimento per i bambini, ha numerosi vantaggi per la loro formazione e crescita, tra cui lo sviluppo di capacità cognitive e analitiche, la stimolazione e il potenziamento della memoria, il miglioramento della concentrazione e dell'attitudine al problem solving. Inoltre, l'apprendimento di una nuova lingua porta allo sviluppo emozionale-relazionale del bambino. Grazie al lavoro di gruppo il laboratorio insegnerà agli alunni a relazionarsi e comunicare tra di loro, sviluppando la capacità di comprendere l'altro senza paure e pregiudizi. Infine, un nuovo linguaggio apre le porte ad altre culture e modi di pensare, insegnando il valore della diversità e della curiosità verso ciò che non si conosce. Offre modi diversi di esprimersi e rende più profonda la consapevolezza verso il mondo circostante.

Il laboratorio si prefigge l'obiettivo di introdurre i bambini alla lingua inglese, non considerata però come mera materia scolastica con regole e grammatica, ma come mezzo comunicativo.

2.1 Metodologia

Il focus sarà sulle attività di listening e speaking, senza coinvolgere reading e writing, che richiedono conoscenze più approfondite. Lo scopo è quello di familiarizzare con le espressioni e i vocaboli utilizzati nel linguaggio di tutti i giorni nel modo più naturale possibile. Per il raggiungimento di tale obiettivo ci si servirà di un'esperienza della lingua a trecentosessanta gradi attraverso attività interattive come l'utilizzo del corpo, dei sensi, della musica, del gioco e in generale di tutto ciò che permetta al bambino di associare la lingua a qualcosa di reale e concreto. Questo aiuterà a comprendere come una parola abbia un senso pratico e un effetto su chi ascolta, e che un vocabolo o una frase in inglese possono aiutare ad esprimere la propria interiorità e il proprio io. L'insegnante, inoltre, parlerà esclusivamente inglese durante il laboratorio per immergersi totalmente nel nuovo contesto linguistico.

Nel corso dell'anno si toccheranno diverse aree semantiche tra cui:

- forme di saluto, di cortesia e di presentazione;
- verbi di azione;
- parti del corpo;
- numeri;
- animali;
- cibi;
- aggettivi qualificativi;
- verbo essere e avere;
- lessico delle festività;
- lessico legato al tempo;
- lessico legato alle emozioni.

2.2 Obiettivi

Gli obiettivi del laboratorio sono:

- apprendere vocaboli e pronunce;
- riconoscere suoni e significati delle parole;
- approcciarsi alla pragmatica della lingua (inglese come strumento di conoscenza, relazione, interazione e comunicazione di significati).

LABORATORI CON ESPERTI ESTERNI

Comunicare è un bisogno primario: fin dalla nascita il bambino risponde ad un bisogno naturale espressivo, di entrare in relazione con l'altro e con l'ambiente che lo circonda. Per farlo inizialmente il bambino utilizza la percezione, che gli consente di organizzare e strutturare le attività sensoriali in esperienze ricche di significato. Da qui ne deriva l'importantissimo ruolo dell'esperienza formativa che consente ai bambini di esplorare, di esprimersi, di inventare, di tentare, di scegliere. Fin dagli esordi della propria vita il bambino ricerca costantemente il contatto con l'altro, con l'esterno: con lo sguardo si connette alla mamma che lo allatta, con le prime emissioni di suoni e gorgoglii esprime piacere o dispiacere, con le prime parole cerca di dare un nome alle persone, alle cose. Ne deriva che il linguaggio espressivo sia alla base della comunicazione, poiché consente al bambino di esprimere bisogni, emozioni, sentimenti; tuttavia il linguaggio verbale non deve e non può essere considerato l'unico canale comunicativo disponibile ai bambini per esprimere se stessi. È possibile, attraverso i linguaggi espressivi della danza, dell'arte e del teatro, rispondere ad un'esigenza sociale di sentire di esistere ed essere accettati, esprimere le proprie emozioni e saperle gestire, all'interno del processo formativo dell'apprendimento che si realizza in un luogo protetto come la scuola.

L'arte, in ogni sua manifestazione, è la più alta espressione umana di creatività e fantasia, ed è l'unico momento che permette all'uomo di esteriorizzare la propria interiorità. Alcuni linguaggi espressivi utilizzano i suoni e diventano musica, altri suoni, parole e gestualità (e diventano teatro); altri ancora forme ed immagini (e diventano arte visiva).

Molto spesso ci siamo interrogate sul ruolo della scuola all'interno del processo formativo integrale dei bambini, su come esplicitare l'idea, ben radicata in noi, di costruire una scuola fortemente inclusiva. Pensiamo ad una scuola capace di considerare le differenze dei singoli bambini, di trasformare in un potenziale, in una ricchezza, per offrire a tutti le stesse opportunità di partecipare con il proprio prezioso contributo.

Proprio grazie a queste riflessioni di gruppo abbiamo pensato di mantenere le collaborazioni con gli esperti all'interno della nostra progettualità riempiendola di significato attraverso un percorso sull'arte visiva e rappresentativa, la danza e il teatro. Individuati i presupposti pedagogici ci siamo rese conto di quanto fosse importante

trasformarli in esperienze concrete, corredate di risultati tangibili. Il gruppo ha convenuto che fossero ricercati professionisti esperti stimati del territorio, con cui, già in precedenza, si sono stretti legami di collaborazione, in ambito laboratoriale. Sono stati individuati Alfonso Maffini, artista eclettico, pittore, esperto d'arte, conduce progetti didattici per scuole dell'infanzia e primaria, Matteo Ghisalberti, attore, operatore, animatore e regista teatrale, collaboratore della compagnia Manicomics, Elisa Ceresa, direttrice artedanza freetime, insegnante di danza in fascia, insegnante di fitness pre e post parto.

1. LABORATORIO DI PITTURA (Alfonso Maffini) - dai 2,5 ai 6 anni

L'obiettivo che il laboratorio artistico (destinato a **tutti i bambini della Scuola**), intitolato *Magritte nel paese delle meraviglie*, si prefigge è quello di dare la possibilità ad ogni alunno di trasformare una semplice idea in un'opera d'Arte Contemporanea capace di abbinare estetica e concetto. Tutto ciò grazie alle varie tecniche illustrate durante le lezioni, dal *decoupage* al *frottage*, dall'*assemblage* all'*action painting*, dal *creativity collage* alla fustellatura, al ritaglio.

Le opere finali hanno lo scopo di confermare agli allievi che nulla è impossibile e che tutti, con impegno e attenzione, possono diventare veri artisti. Il progetto artistico proposto ha il pregio di unire l'arte pittorica in senso strettamente tecnico-espressivo, alla conoscenza di alcuni tra i principali artisti della contemporaneità, René Magritte in primis, alla tradizione culinaria internazionale fino al senso dell'olfatto e del tatto in una sinestesia emotiva in grado di "meravigliare" occhi e cuore.

Il percorso prenderà avvio nel mese di febbraio.

2. LABORATORIO TEATRALE (Matteo Ghisalberti) - 4-5 anni

Attività di animazione e di gioco che stimolano i partecipanti a sollecitare le sensorialità e l'attività psichica. Il laboratorio, articolato per i bambini di **4-5 anni**, è considerato una *Palestra Creativa*.

Nella Palestra Creativa il teatro e la psicomotricità si incontrano e collaborano. Attraverso giochi, pretesti teatrali e psicomotori i partecipanti vivono un fondamentale momento di scoperta ed incontro con gli altri. Il luogo del laboratorio teatrale è un luogo in cui il bambino può confrontarsi con se stesso e con gli altri in un modo nuovo,

profondo, autentico, vedendo valorizzate le proprie peculiarità e sperimentando, in una dimensione protetta e giocosa, le dinamiche della vita quotidiana.

Teatro e psicomotricità valorizzano le componenti emotive, intellettive e corporee dei partecipanti con attività concrete e motorie che si basano sul gioco spontaneo e sull'espressività dei bambini (che vivono e sperimentano in prima persona azioni e relazioni). L'ambito laboratoriale ha il pregio di prendere in considerazione il bambino nella sua globalità, con la consapevolezza della stretta unione tra le sfere mentale, corporea, affettiva o psichica, utilizzando come principale strumento il gioco, il mezzo che i bambini usano per esplorare e misurarsi con se stessi e con la realtà.

Per *Manicomics Teatro* una attività di laboratorio teatrale rivolta ai più piccoli ha innanzitutto l'obiettivo di intraprendere un percorso orientato alla crescita, alla conoscenza interiore ed alla consapevolezza di sé e degli altri, utilizzando metodi e strumenti teatrali non convenzionali.

L'obiettivo del lavoro è quello di scoprire, attraverso un percorso guidato nello spazio del teatro, un modo diverso di relazionarsi con sé e con gli altri, in una libera espressione del corpo e della voce.

Pertanto il laboratorio si propone di:

- fornire uno spazio di espressione, comunicazione, benessere relazionale. Rassicurare i bambini e aiutarli a prendere fiducia nelle proprie capacità, accompagnarli a trovare o ritrovare le esperienze piacevoli proprie del movimento e a condividerle con gli altri; tutto questo al fine di favorire l'armonico sviluppo della personalità del bambino, la conoscenza e la padronanza del proprio corpo, l'organizzazione dello schema corporeo in relazione al tempo ed allo spazio, lo sviluppo della capacità di esprimersi e comunicare, l'accrescimento della capacità di attenzione;
- favorire la scoperta e lo sviluppo delle potenzialità creative e della socializzazione; la presa di coscienza di sé e delle proprie capacità; il riconoscimento e la condivisione di regole, l'espressività attraverso il gesto, la voce, i colori, il suono, il racconto, il movimento, i materiali.

Le abilità sulle quali le attività lavoreranno sono: conoscenza e sperimentazione del corpo nella sua globalità (in funzione della coordinazione motoria, della simmetria, della lateralità, della consapevolezza di sé, delle proprie abilità e capacità);

Psicomotricità, giochi per la socialità, espressione attraverso il movimento e la voce, propedeutica alla giocoleria, movimento con la musica, canto, racconto, espressione attraverso i materiali artistici saranno il focus del laboratorio.

Il percorso si svolgerà nei mesi di aprile a maggio.

3. LABORATORIO DI DANZA (Elisa Ceresa) - 3 anni

Il progetto, dedicato ai bambini di **3 anni**, include esperienze di educazione motoria: nel termine *educazione* alla scuola dell'infanzia è, infatti, intrinseco il *movimento*. Movimento significa salute psico-fisica, motore di competenze cognitive ed emotive. I bambini, attraverso giochi di fantasia, evadono in luoghi incantati nei quali esplorano il proprio corpo, lo spazio e le emozioni. Giochi e percorsi dinamici li stimolano a sperimentare le competenze motorie di base (mobilità, manualità ed equilibrio), l'imitazione e le prime regole del gruppo.

Non manca la *musica*, che stimola la capacità di ascolto e attenzione, talvolta eseguita con il corpo, talvolta classica e moderna. Evocativa del luogo in cui siamo con la fantasia, scandita da diversi ritmi, rumori, pause e silenzi. Il bambino che fa attività motoria è un bimbo in salute, è un bimbo che dorme e mangia meglio, è un bimbo più sereno... Crescerà sapendo relazionarsi con il mondo con più sicurezza e autostima, affronterà le difficoltà e il pericolo con più attenzione e determinazione.

Il percorso si svolgerà dal mese di aprile.