

Anno scolastico 2022 – 2023
Istituto Comprensivo “Ai Nostri Caduti” di Trezzo sull’Adda

Scuola dell’infanzia “Gianni Rodari”

Progetto di plesso dal titolo:

Esperienze in mostra



Lo sfondo e il motivo della scelta

Lo sfondo per l'anno scolastico 2022/23 : "Perché è importante fare esperienza per un bambino?"

- La pedagogia insegna che il bambino non organizza intellettualmente il suo progetto prima di realizzarlo, il suo pensiero si elabora nell'azione stessa.
- La coscienza di un bambino nasce dall'azione sulla realtà e la padronanza del gesto dalla padronanza degli oggetti e dei materiali
- Non a caso Piaget ha costruito le sue teorie sullo sviluppo dell'intelligenza partendo dall'osservazione del bambino che sperimenta giocando, per giungere alla conclusione che l'intelligenza altro non è che la conseguenza di un'esperienza

Il dato essenziale che orienta il bambino nel suo modo di essere e conoscere è il CORPO. Agendo con le azioni e i sensi sugli oggetti della realtà, egli rintraccia i significati, strutturandoli sotto forma di schemi e poi di concetti.



Il nostro metodo: la didattica esperienziale - individuare azioni educative a favore dell'esperienza.

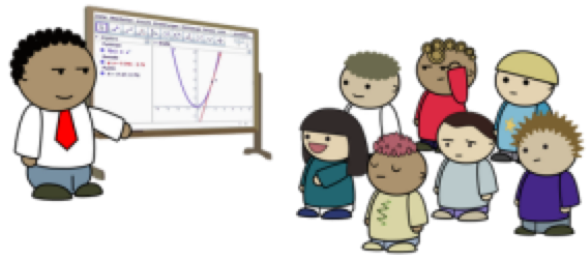
L'insegnante consapevole dei bisogni dei bambini e dell'intervento educativo da promuovere deve:

- Creare le giuste cornici in cui corpo e mani del bambino siano i primi strumenti della conoscenza
- Preparare l'intervento, gli spazi e i tempi
- Far usare le mani per costruire, aggiustare, abbellire, accarezzare, trasmettere emozioni, comunicare, per far sentire "il piacere che danno le mani che sanno fare."
- Dare in mano ai bambini i materiali del loro sapere, lasciandoli essere protagonisti attivi
- Lasciarli lavorare con le loro ipotesi: il brainstorming è uno dei metodi possibili
- Permettere che le esperienze generino nuove esperienze
- Sorreggere la ricerca e accogliere l'errore come parte dell'esperienza
- Valorizzare e proteggere le relazioni



In concreto: come si può lavorare seguendo i principi di una didattica esperienziale?

Dal punto di vista metodologico la psico-pedagogia suggerisce quello di provare a **ribaltare la sequenza** con cui generalmente si affronta un qualsiasi apprendimento. Invece di partire dalla sua presentazione/spiegazione l'insegnante può provare a proporlo come un "problema da risolvere", consentendo ai bambini di esplorare ogni possibile via, comprese quelle "sbagliate". Sapere perché una soluzione è errata, infatti, non è meno importante del conoscere la risposta giusta. Dopo un momento affidato agli alunni, che consente agli insegnanti di osservare le soluzioni che via via emergono, si potrà riprendere alcuni elementi della ricerca dei bambini per suggerire loro di svilupparli. Solo alla fine sarà messo a fuoco l'apprendimento. Il processo naturale di qualunque nuova conoscenza **va infatti dal "brancolamento esperienziale" alla "tecnica"**, non viceversa.

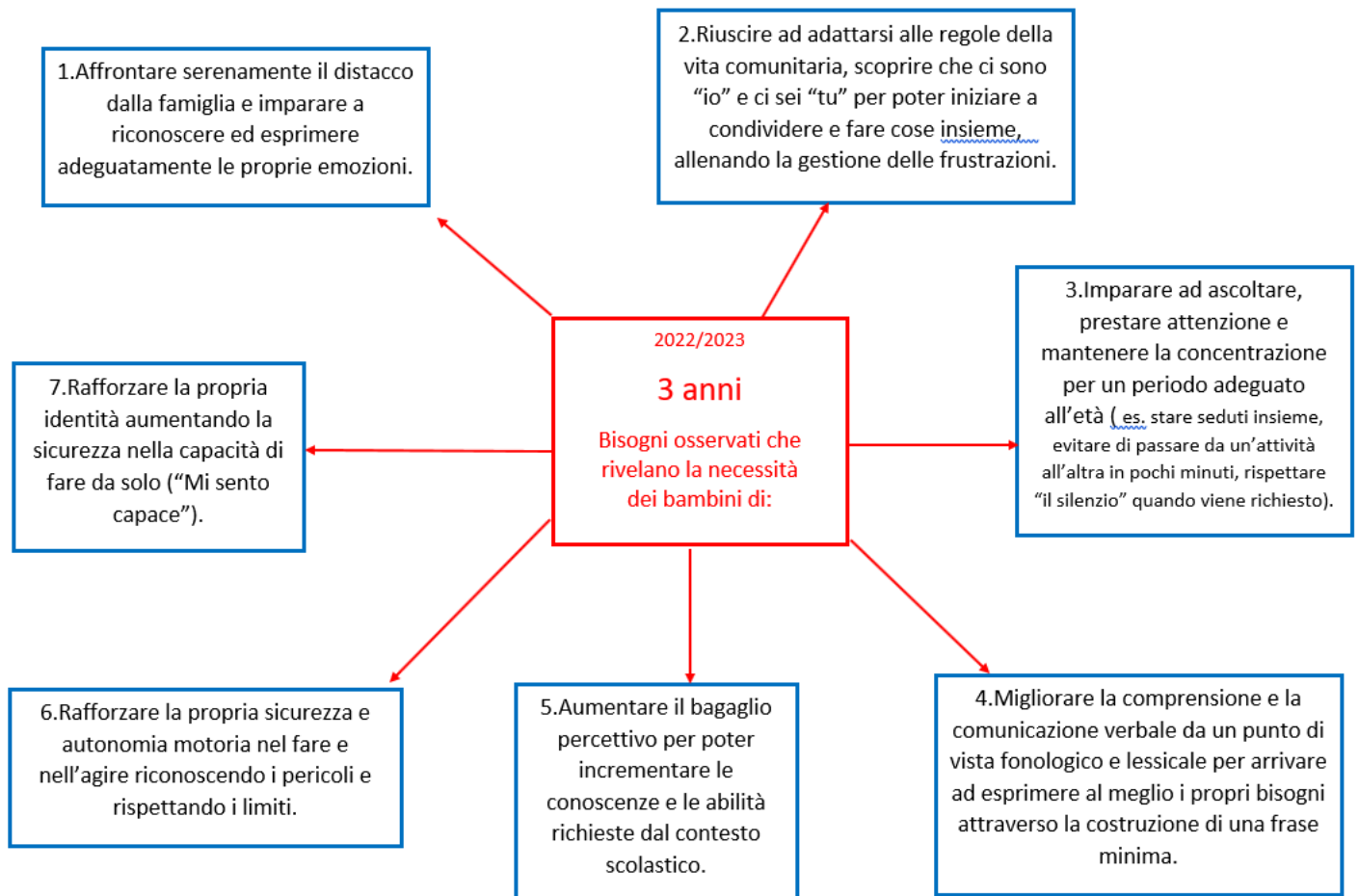


E' possibile fare esperienza fra le mura di una classe?

Grazie ai Campi di Esperienza, il curriculum della scuola dell'Infanzia apre la via a nuove esperienze ed al potenziamento di tutte le opportunità per uno sviluppo ulteriore dei bambini.



BISOGNI RILEVATI NEL GRUPPO BAMBINI DI 3 ANNI



PROGETTI IDEATI SULLA BASE DEI BISOGNI RILEVATI
Intervento progettuale team 3 anni

1. PROGETTO INSERIMENTO: "ECCOMI! CI SONO ANCH'IO"

Campo di esperienza prevalente : il sé e l'altro

Competenza chiave europea corrispondente: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

- Accettare il distacco dalle figure parentali e imparare a fidarsi delle nuove figure adulte di riferimento
- Vivere serenamente il tempo scuola
- Scoprire gli spazi e le prime regole scolastiche, comprese le norme igieniche anti Covid19
- Imparare a conoscere i nuovi amici e i loro nomi; passare dall'io al noi di gruppo

2. PROGETTO: "EMOZIONABILMENTE"

Campo di esperienza prevalente: il sé e l'altro; immagini, suoni, colori

Competenza chiave europea corrispondente: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

- Individuare persone, situazioni, immagini che esprimono e suscitano emozioni e sentimenti;
- Esprimere e controllare emozioni e sentimenti;
- Riconosce i segnali corporei delle emozioni e inizia a regolarli
- Creare relazioni, condividere impressioni ed esperienze;
- Rispondere in modo personale alle richieste
- Potenziare la comunicazione;
- Sviluppare la percezione corporea;
- Utilizzare linguaggi teatrali

3. PROGETTO: " DALLA TESTA AI PIEDI: SCOPERTE IN MOVIMENTO"

Campi di esperienza prevalente: il corpo e il movimento

Competenza chiave europea corrispondente: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

- Sperimentare vari modi di sentire e percepire il proprio corpo per riconoscere e denominare le varie parti dello stesso e saperle rappresentare graficamente
- Riconoscere la propria identità corporea e sessuale
- Sperimentare e scoprire le posizioni del corpo nello spazio imitando semplici movimenti e posture
- Utilizzare in modo adeguato oggetti e materiali, migliorando le prassie
- Sviluppare gli aspetti sensoriali per meglio leggere la realtà
- Dominare i movimenti del proprio corpo per muoversi in sicurezza nello spazio che ci circonda
- Apprendere comportamenti sociali di base e prime autonomie gestionali
- Acquisire stabilità e controllo della postura

4. “LE MANI DANZANTI”

Campi di esperienza prevalente: il sé e l'altro e il corpo e il movimento

Competenza chiave europea corrispondente: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.

- Affinare la motricità delle mani, delle dita, della bocca
- affinare la coordinazione tra loro
- arricchire la stimolazione tattile

5. PROGETTO: “DALLE IMMAGINI ALLE PAROLE”

Campo di esperienza prevalente: i discorsi e le parole.

Competenza chiave europea corrispondente: competenza alfabetica e funzionale e competenza multilinguistica

- Acquisire fiducia nelle proprie capacità comunicative ed espressive
- Apprendere le prime parole nella lingua Italiana (implementazione del lessico)
- Sviluppare la fonetica e iniziare a correggere la pronuncia di suoni errati
- Abituarsi all'ascolto per comprendere meglio i suoni e i contenuti
- Esprimere piacere e curiosità nell'ascolto di storie
- Memorizzare filastrocche e canzoncine
- Abituarsi al dialogo come momento di confronto, arricchimento, mezzo per comunicare emozioni e sentimenti

6. PROGETTO: “GUARDA COSA SO FARE!”

Campo di esperienza prevalente: la conoscenza del mondo.

Competenza chiave europea corrispondente: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

- Imparare a discriminare gli oggetti per passare dal mucchio alla classificazione degli stessi, col fine di rendere funzionale il gioco di costruzione
- Sviluppare il piano simbolico rappresentativo (imparare a immaginare un canovaccio narrativo nel gioco di finzione)
- imparare a prestare attenzione
- mantenere la concentrazione
- mettere le basi per una attenzione condivisa
- Imparare ad osservare per comprendere la realtà: apprendere semplici concetti di forma, colore, uguaglianza e disuguaglianza degli oggetti, col fine di effettuare i primi collegamenti di pensiero
- Saper cogliere le differenze degli opposti per leggere e adattarsi alla realtà (grande piccolo/aperto chiuso/dentro fuori/sopra sotto)

7.Progetto “PASTICCI, INTRUGLI E SCARABOCCHI: MANI IN PASTA”

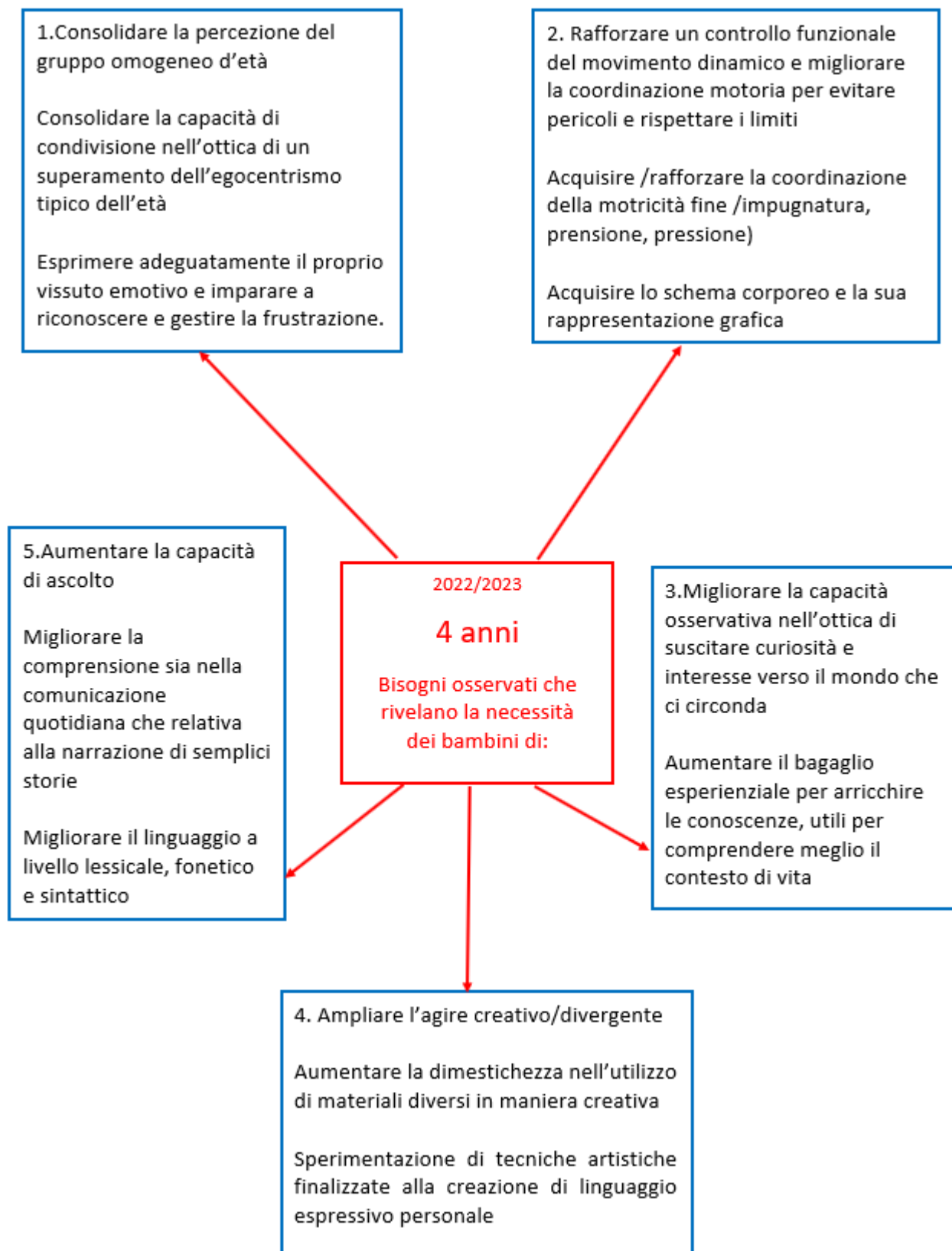
Campo di esperienza prevalente: immagini, suoni, colori

Competenza chiave corrispondente: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

La creatività così come la ricchezza dei linguaggi espressivi/artistici sarà trasversale a tutti i campi grazie alla costruzione di manufatti e alla realizzazione della documentazione e degli elaborati dei bambini. Nello specifico, si prevede di raggiungere i seguenti obiettivi:

- Sperimentare materiali e tecniche per la costruzione di manufatti, elaborati, libri
- Lasciare una traccia di sé nelle esperienze di manipolazione, scarabocchi e prime rappresentazioni grafico-pittoriche
- Sviluppare il pensiero creativo nei bambini
- Affinare la coordinazione oculo-manuale
- Superare la presa palmare degli strumenti, fino ad una presa corretta e funzionale

BISOGNI RILEVATI NEL GRUPPO BAMBINI DI 4 ANNI



PROGETTI IDEATI SULLA BASE DEI BISOGNI RILEVATI
Intervento progettuale team 4 anni

1. PROGETTO ACCOGLIENZA: "IL TRENO DELL'ACCOGLIENZA"

Campo d'esperienza: il sé e l'altro

Competenza chiave europea corrispondente: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

- Riappropriarsi di spazi, tempi e relazioni lasciati al termine del precedente anno scolastico
- Riconoscere il legame relazionale-affettivo con il gruppo classe
- Contribuire a creare un clima di convivenza sereno nel rispetto di regole condivise
- Promuovere l'autostima, la sicurezza di base e la volontà di provare senza sentirsi incapaci o sbagliati

2.PROGETTO: "CON IL MIO CORPO POSSO FARE..."

Campo d'esperienza: il corpo e il movimento

Competenze chiave Europee: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

- Controllare i movimenti del proprio corpo sia in maniera spontanea che guidata
- Modulare il tono di voce in base ai contesti
- Sviluppare la motricità fine in tutti i suoi aspetti
- Riconoscere/denominare parti del corpo per sperimentarle consapevolmente e saperle rappresentare graficamente
- Riconoscere e verbalizzare le percezioni sensoriali

3.PROGETTO: "COME E' BELLO IL MONDO INTORNO A ME"

Campo d'esperienza: la conoscenza del mondo

Competenze chiave Europee: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie ed ingegneria. Capacità di imparare ad imparare

- Imparare ad osservare e cogliere uguaglianze e differenze della realtà che ci circonda
- Individuare le caratteristiche degli oggetti, dei fenomeni naturali e degli avvenimenti temporali
- Cogliere le trasformazioni della natura (notte, giorno, stagioni...)
- Cogliere gli eventi temporali e dar loro un corretto ordine
- Seriare e ordinare secondo un criterio
- Orientarsi nello spazio e saper riconoscere le relazioni topologiche di base

PROGETTO CODE WEEK:

Competenze chiave Europee: competenza digitale; consapevolezza ed espressione culturale

- Approcciare i bambini al coding
- Imparare a leggere e rispettare dei codici di colore
- Promuovere il pensiero procedurale

4. PROGETTO: "SCOPRO L'ARTISTA CHE E' IN ME"

Campo d'esperienza: immagini, suoni, colori

Competenze chiave Europee: competenza digitale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

- Sperimentare diverse possibilità espressive attraverso l'uso di vari materiali e tecniche
- Esprimersi attraverso la pittura e attività manipolative
- Acquisire la capacità di base di raffigurare elementi reali con l'ausilio delle forme geometriche
- Utilizzare la musica come strumento espressivo corpo-voce

5. PROGETTO: "DAGLI ALBI ILLUSTRATI ALLE PAROLE"

Campo d'esperienza: i discorsi e le parole

Competenze chiave Europee: competenza alfabetica e funzionale; competenza multilinguistica

- Sviluppare la capacità di ascolto e comprensione del linguaggio
- Implementare il lessico
- Migliorare la fonetica
- Promuovere la sintassi della frase minima e arricchirne l'espansione
- Stimolare l'interesse per la lettura delle immagini di un albo per cogliere il filo della narrazione

BISOGNI RILEVATI NEL GRUPPO BAMBINI DI 5 ANNI



PROGETTI IDEATI SULLA BASE DEI BISOGNI RILEVATI
Intervento progettuale team 5 anni

1.PROGETTO: “PRONTI PER LA NUOVA ESPERIENZA-IL TRENO DELL’ACCOGLIENZA”

Campo d'esperienza: il sé e l'altro

Competenze chiave Europee: competenze sociali e civiche

- Riappropriarsi di spazi, tempi e relazioni lasciati al termine del precedente anno scolastico
- Accettare e accogliere gli altri per ciò che sono, riconoscendo e accettando “il bello” degli amici:
 - dall’io al noi insieme
- Valorizzare le diversità e le originalità di ognuno come una ricchezza per tutti
- Contribuire a creare un clima di convivenza in una scuola dove sia bello vivere insieme, nel rispetto di regole condivise
- Ricostruire le dinamiche di relazione corrette nel gioco didattico e libero
- Rinforzare la sicurezza di base imparando ad utilizzare e manifestare le proprie emozioni in modo appropriato rispettando il contesto situazionale.
- Favorire l’ascolto, il rispetto del gruppo, l’aiuto ai piccoli, l’accettazione dei nuovi.
- Sviluppare abilità sociali quali la condivisione, le buone maniere, il rispetto delle turnazioni ecc.

2.PROGETTO: “VIVO ESPERIENZE COL MIO CORPO”

Campo d'esperienza: Il corpo e il movimento

Competenze chiave Europee: consapevolezza ed espressione culturale

- Controllare i movimenti del proprio corpo per muoversi in sicurezza e fermare il movimento
- disfunzionale
- Apprendere equilibri e posture, più consoni all’età.
- Sviluppare maggiormente la propria consapevolezza percettiva: ho strumenti che mi permettono
 - di sentire, vedere, toccare, annusare, gustare la realtà.
- Riconoscere e denominare le parti del corpo e saperle rappresentare completamente a livello grafico
- Sviluppare la motricità fine in tutti i suoi aspetti
- Sapere come muoversi in un gioco di squadra
- Sapere come muoversi in uno spazio condiviso (es. palestra, giardino, saloni)

3.PROGETTO: “ESPERIENZE DI DISCORSI FRA GRANDI-LA GRANDE FABBRICA DELLE PAROLE”

Campo d'esperienza: i discorsi e le parole

Competenze chiave Europee: comunicazione nella madre lingua; comunicazione nelle lingue straniere

- Sviluppare la capacità di ascolto e comprensione del linguaggio
- Correggere errori di fonetica
- Implementare il lessico
- Promuovere la corretta costruzione della frase
- Stimolare la curiosità per la lettura delle immagini di un libro, per cogliere il filo del racconto
- Aiutare a modulare il tono della voce, giocare con il suono delle parole (rime ed altro)
- Apprendere la circolarità della comunicazione (prima ascolto chi parla, poi rispondo parlando)

3) PROGETTO:” ESPERIENZE DI SCARABOCCHI PER ARRIVARE ALLA PRE-SCRITTURA”

Campo d'esperienza prevalente: i discorsi e le parole

Competenze chiave Europee: comunicazione nella madre lingua; comunicazione nelle lingue straniere

- Apprendere la differenza tra un disegno e una scritta
- Avvicinarsi al mondo dei punti e delle linee
- Lasciare tracce, segni e conoscere simboli
- Orientarsi all'interno di un foglio quadrettato
- Conoscere i suoni e le lettere che compongono il proprio nome

4.PROGETTO: “ESPERIENZE IN CODICE- IN VIAGGIO VERSO IL PAESE DELLA PACE”

Campo d'esperienza: la conoscenza del mondo

Competenze chiave Europee: imparare ad imparare e competenze digitali

- Sviluppare il pensiero procedurale e computazionale
- Promuovere la capacità di risolvere un problema applicando un certo numero di passi elementari
- Conoscere la direzionalità
- Saper leggere simboli (freccie) in reticoli o labirinti
- Saper svolgere percorsi, anche grafici, in quadrettature
- Saper mantenere una procedura ordinata rispetto ad un prima e un dopo
- Vivere esperienze di giochi robotizzati e imparare a programmarli

4.PROGETTO: “METTO IN CONTO L’ESPERIENZA-BUCHI PER OSSERVARE LA REALTA”

Campo d’esperienza prevalente: la conoscenza del mondo

Competenze chiave Europee: competenze di base in matematica, scienze. Imparare ad imparare.

- Osservare e rilevare le trasformazioni del tempo.
- Intuire i rapporti temporali: prima-adesso-dopo, ieri-oggi-domani, giorno-notte, la settimana, i mesi, le stagioni (la ciclicità).
- Comprendere il rapporto causa-effetto.
- Riordinare una sequenza logico-temporale.
- Riconoscere e descrivere forme, figure, posizioni.
- Affinare le capacità percettive: osservare, discriminare e denominare le caratteristiche percettive di oggetti, persone e immagini.
- Confrontare gli oggetti e/o le immagini e individuare analogie o/e differenze.
- Disporre in serie ordinata un numero crescente di elementi.
- Discriminare e classificare elementi secondo un criterio dato.
- Costruire e definire insiemi esplicitando il criterio di classificazione usato.
- Confrontare due insiemi e individuare relazioni di tipo quantitativo: di più-di meno, tanti-quant, pochi-molti, niente-uno.
- Scoprire il concetto di corrispondenza biunivoca.
- Implementare la motivazione e la curiosità verso il mondo dei numeri.
- Riconoscere i simboli numerici.
- Valutare quantità di oggetti.
- Acquisire capacità metacognitive su come poter potenziare le capacità di attenzione, concentrazione, memoria.
- Controllare l’attenzione focalizzata.
- Sviluppare la capacità di attenzione condivisa.

5.PROGETTO

Campo d'esperienza: Immagini, suoni, colori

Competenze chiave Europee: consapevolezza ed espressione culturale

Nota: la creatività come la ricchezza dei linguaggi espressivi/artistici sarà trasversale a tutti i campi grazie alla costruzione di manufatti e alla realizzazione della documentazione e degli elaborati dei bambini. Si prevedono però i seguenti obiettivi perseguibili trasversalmente dei progetti sopraindicati.

- Usare in maniera autonoma, competente e creativa le varie tecniche espressive

- Manipolare e trasformare materiali diversi e usare semplici strumenti per lasciare traccia di sé.
- Conoscere i colori e usarli per rappresentare in modo adeguato la realtà.
- Disegnare spontaneamente e su richiesta in modo sempre più completo, reale e ricco di particolari.
- Rappresentare graficamente, vissuti personali e storie in graduale complessità e con dettagli significativi.
- Mostrare interesse verso un'opera d'arte e saperla verbalizzare.
- Sviluppare sensibilità all'ascolto musicale: associare musiche diverse a diversi stati d'animo.
- Sperimentare e distinguere l'alternanza suono/rumore.

PROGETTO DI I.R.C. (Insegnamento Religione Cattolica)

Campo d'esperienza: trasversale a tutti i campi

Competenza chiave europea: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

- promuovere atteggiamenti di ascolto, rispetto, collaborazione ed amicizia
- favorire atteggiamenti di gioia e stupore nell'osservare il mondo
- intuire l'importanza di aiutare e di amare l'altro seguendo l'esempio di Gesù
- comprendere l'importanza della pace almeno all'interno del gruppo classe
- prendere minima consapevolezza della propria identità in rapporto a sé stessi e agli altri
- cogliere la propria identità rispetto ai ruoli di alunno – figlio – amico
- riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti
- riconoscere l'altro e rispettarlo
- stabilire relazioni positive con gli adulti e i compagni
- sviluppare il senso di appartenenza ad un gruppo e ad una comunità
- osservare e valutare i propri comportamenti
- accogliere le diversità come valore positivo

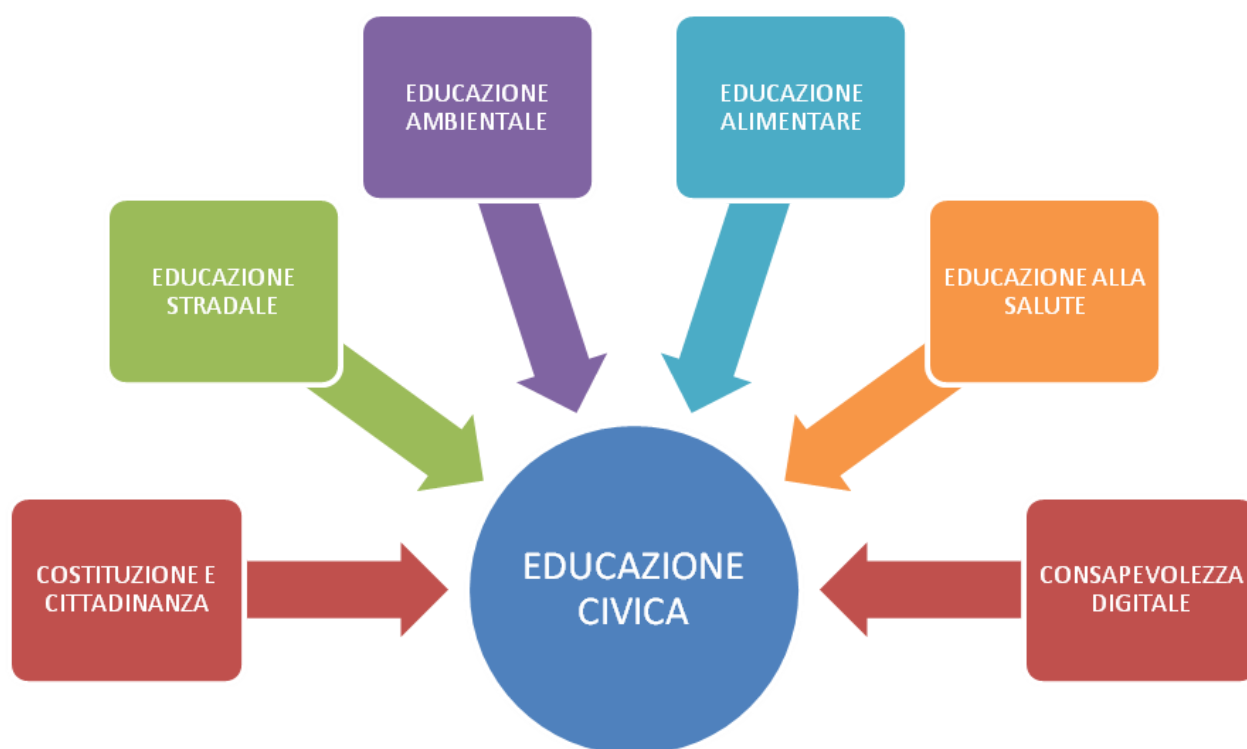
In ogni sezione è prevista l'attività di Alternativa alla Religione Cattolica per i bambini che non si avvalgono di tale insegnamento

SI PREVEDONO INOLTRE PROGETTI DI INTEGRAZIONE AL CURRICOLO

PROGETTO DI PSICOMOTRICITA' per tutte le sezioni	PROGETTO PET THERAPY per tutte le sezioni	PROGETTO "NATI PER LEGGERE" per tutte le sezioni	PROGETTO BIBLIOTECA "TUTTI IN VILLA" per le sezioni con i bambini di 5 anni	PROGETTO CON LA COOPERATIVA CASTELLO per le sezioni con i bambini di 5 anni
---	--	---	--	--

INOLTRE DURANTE L'ANNO I PROGETTI VENGONO APPROFONDITI CON TEMATICHE E ATTIVITA' LEGATI A:

- Progetti di educazione civica:



- Progetti di carattere verticale condivisi da tutto l'istituto:



- progetti che si inseriscono nella cultura del territorio di Trezzo:

