

PROGETTO EDUCATIVO DIDATTICO PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA A.S. 2021/2022: IN VIAGGIO CON...



Nel progetto educativo didattico dell'anno scolastico 2021/2022 il Piccolo Principe (infanzia) e Dante Alighieri (primaria) accompagneranno i bambini con le loro storie in questo percorso educativo. La scelta pedagogica di tali opere è dettata dagli incontri analoghi che i nostri due protagonisti affrontano nei loro racconti, dove la diversità viene vista come una possibilità di ricchezza. Entrambi percorrono un viaggio, Dante lo fa perché vuole purificare la sua anima e lo fa con l'aiuto di Virgilio. Ha bisogno di rileggere la propria vita, per comprendere che la vita è fatta di cambiamenti e tappe che i bambini stessi devono imparare ad affrontare e fanno parte del loro percorso di crescita. Il Piccolo Principe parte spinto dalla curiosità, propria di un'infanzia vissuta senza contaminazioni e stereotipi sociali.

"Ci insegna a utilizzare un aspetto bifocale, vale a dire un cambio di prospettiva per comprendere la spontaneità e la fantasia dell'infanzia, sperimentando la piacevolezza di osservare non tanto con gli occhi quanto con il cuore" (Mariangela Schicchi).

LE FINALITÀ DELLA PROGRAMMAZIONE

I traguardi dello sviluppo indicati negli Orientamenti sono:

- Sviluppo dell'autonomia.
- Maturazione dell'identità.
- Sviluppo delle competenze.
- Capacità di esprimere e dare forma al proprio mondo interno

attraverso il linguaggio simbolico, che costituisce un dispositivo

per l'affermazione dell'io e della costruzione dell'identità

personale come capacità di orientarsi in maniera personale;

- Esprimere il proprio pensiero, motivare gusti e preferenze,

compiere scelte nel suo ambiente naturale e sociale di vita;

- Capacità di gestirsi e di gestire le proprie e altrui cose, avere

cura di sé, degli altri e dell'ambiente;

- Essere disponibile all'interazione con il diverso e l'inedito;

- Essere capace di portare a termine un incarico;

Maturazione dell'identità:

Capacità di esprimersi verbalmente per condividere azioni, pensieri, emozioni per far partecipi della propria esistenza anche gli altri;

- come conoscenza di sé: prendere coscienza del suo sé corporeo e riconoscere il proprio sviluppo evolutivo, avere consapevolezza della propria identità sessuale, esprimere e controllare i propri bisogni sentimentali, reazioni emotive, mostrare atteggiamenti di sicurezza, di stima di sé, di fiducia nelle proprie capacità.

- come relazione con gli altri; relazionarsi positivamente con i coetanei e gli adulti, accettare il pensiero altrui e rivedere le proprie opinioni e comportamenti, assumere atteggiamenti di solidarietà assumendo piccoli incarichi socialmente riconosciuti, condividere e rispettare le regole di vita comunitaria e di gioco.

Sviluppo delle competenze:

Capacità di lavorare in gruppo collaborando per un fine comune anche aiutando i compagni, conoscere e confrontare la propria realtà territoriale e quella di altri bambini; aver interiorizzato il proprio schema corporeo e riuscire a rappresentare in modo completo e strutturato la figura umana; avere un buon coordinamento dinamico generale e sapersi muovere esprimendosi in base a suoni, rumori, musica, indicazioni; comprendere e riesporre fiabe, favole, storie ascoltate; parlare, descrivere, raccontare, dialogare con adulti e coetanei rispettando le regole della comunicazione ed esprimendo impressioni, giudizi e sentimenti personali; capacità di disegnare, colorare, modellare; utilizzare il proprio corpo e la voce per riprodurre suoni, rumori, melodie; saper utilizzare codici diversi dalla parola per esprimersi e comunicare con gli altri; usare i cinque sensi per esplorare, descrivere, rappresentare l'ambiente circostante; eseguire a livello concreto semplici operazioni logico-matematiche: contare, aggiungere, togliere, valutare la quantità entro 10, ordinare e raggruppare secondo criteri; collocare nello spazio e nel tempo, persone, fatti ed eventi; localizzare sé stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali; smontare e rimontare piccoli oggetti seguendo semplici istruzioni; ricordare e ricostruire attraverso diverse forme di documentazione quello che ha visto e/o fatto.

I campi d'esperienza

Obiettivi, strategie, mezzi e strumenti di intervento sono elaborati dalla scuola avendo come sfondo i sottoelencati campi d'esperienza, tra di loro interdipendenti nei quali il bambino conferisce significato alle sue molteplici attività sviluppando apprendimenti e conoscenze che accrescono il senso di identità, autonomia e competenza:

Il sé e l'altro

Il corpo in movimento

Linguaggi, creatività, espressione

I discorsi e le parole

La conoscenza del mondo

Il sé e l'altro.

Questo campo definisce le regole che riguardano l'appartenenza alla comunità e alla condivisione dei valori. Nella vita della scuola dell'infanzia i bambini sono coinvolti nell'attività e nelle decisioni, sollecitati a riflettere sui comportamenti, a trovare soluzioni attraverso la scoperta dell'altro e l'adattamento alla sua presenza, il riconoscimento dei suoi modi e delle sue esigenze fino ad acquistare capacità di collaborazione in un quadro di ideali condivisi. Il bambino al suo ingresso nella scuola materna ha già una sua storia personale che lo porta ad avere un complesso patrimonio di atteggiamenti e capacità. È un soggetto in divenire, curioso e attivo, interessato a conoscere e capire, capace di interagire con gli altri, di apprendere comportamenti sociali e morali. Nella relazione con gli altri, il bambino sperimenta l'esistenza delle regole e norme e coglie le ragioni delle loro necessità. Le norme etiche, progressivamente interiorizzate, si collocano in rapporto all'intera esperienza del bambino e ne configurano la graduale maturazione dell'identità e dell'appartenenza alla comunità.

Il corpo in movimento.

Il campo di esperienza della corporeità e della motricità contribuisce alla crescita, alla maturazione complessiva del bambino promuovendo la presa di coscienza del valore del corpo inteso come una delle espressioni della personalità e come condizione funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa e pratica da

sviluppare in ordine a tutti i piani di attenzione formativa. I traguardi di sviluppo da perseguire consistono da una parte nello sviluppo delle capacità senso-percettive e degli schemi didattici e posturali di base (camminare, correre, saltare, lanciare) per adattarli ai parametri spazio-temporali dei diversi ambienti; dall'altra nella progressiva acquisizione della coordinazione dei movimenti e della padronanza del proprio comportamento motorio nell'interazione con l'ambiente.

Linguaggi, creatività, espressione.

Questo campo di esperienza considera tutte le attività inerenti alla comunicazione ed espressione manipolativo-visiva, sonoro musicale, drammatico-teatrale, audio-visuale e massmediale e il loro

continuo intreccio. Esso comprende contenuti ed attività verso i quali i bambini dimostrano una particolare propensione.

I discorsi e le parole.

È il campo di esercizio delle capacità comunicative riferite al linguaggio orale e al primo contatto con la lingua scritta, la cui valida impostazione, sul piano culturale e scientifico, muove dal principio che la lingua si apprende all'interno di una varietà di contesti comunicativi e che essa, nella complessità dei suoi aspetti costitutivi (fonologico, lessicale, semantico, pragmatico ecc.) è un sistema governato da regole implicite che si applicano anche se non si sanno descrivere.

La conoscenza del mondo.

È il campo di esperienza relativo all'esplorazione, scoperta e prima sistematizzazione delle conoscenze sul mondo e della realtà naturale e artificiale. Le abilità da sviluppare riguardano: l'esplorazione, la manipolazione, l'osservazione con l'impiego di tutti i sensi, l'esercizio di semplici attività manuali e costruttive. Tutti quei ragionamenti per argomentare e spiegare gli eventi.

Il "gioco" (strutturato, semi-strutturato, simbolico, imitativo, esplorativo, di ruolo, libero, ecc.) rappresenta la modalità attraverso cui si orientano tutte le esperienze scolastiche. Il gioco è la "risorsa privilegiata di apprendimenti e relazioni" poiché riguarda l'aspetto cognitivo (giocando si interpreta l'ambiente, si prevedono situazioni di causa-effetto, si elaborano strategie...), l'aspetto sociale (giocando si interagisce con l'adulto e con i pari), l'aspetto affettivo (consente di trasformare la realtà secondo i propri bisogni compensando insicurezze e carenze affettive) ed uno espressivo (giocando si interpretano ruoli, si rivivono esperienze passate, si rafforza la propria identità, per es. nel gioco simbolico). I traguardi di sviluppo individuati all'interno di ciascuno dei campi di esperienza vengono perseguiti attraverso la programmazione e la realizzazione di attività educative e didattiche quali:

- Narrazioni/conversazioni
- Storie, favole, fiabe/attività espressive avendo cura di usare i vari linguaggi
- Manipolazioni e costruzioni
- Giochi corporei ed esplorazione motoria
- Esplorazioni ambientali
- Osservazioni e deduzioni
- Classificazioni e seriazioni
- Giochi simbolici.

CONTENUTI E METODOLOGIE

Per sviluppare il progetto il corpo docente utilizzerà, come sfondo integratore, il racconto del "il Piccolo Principe" di Antoine de Saint-Exupéry. La figura di Dante verrà introdotta attraverso vari

incontri fantasiosi con il Piccolo Principe (Dialoghi, lettere, chiamate). Le metodologie utilizzate saranno quelle che coinvolgono particolarmente e favoriscono l'esperienza dei bambini: il racconto e la verbalizzazione; l'elaborazione in gruppo dei dati acquisiti; il gioco; il mimo; il canto; la memorizzazione; il coding; il disegno; la manipolazione; le tecniche di colorazione...

UNITÀ DIDATTICHE

1- INCONTRO CON IL PICCOLO PRINCIPE: presentazione del libro con i suoi protagonisti (Aviatore e Piccolo Principe)

2- LA NOSTRA STORIA COMINCIA COSÌ: "Il motore dell'aeroplano si è rotto e il pilota deve ripararlo da solo nel deserto. Mentre dorme sulla sabbia viene svegliato dalla vocina misteriosa di un personaggio altrettanto misterioso...il Piccolo Principe."

3- TUTTI I GRANDI SONO STATI PICCOLI, MA POCHI DI ESSI SE NE RICORDANO: l'aviatore mostra al Piccolo Principe il disegno di un serpente boa che aveva appena ingoiato un elefante, ma sembra un cappello! Come guardiamo la realtà?

4- MI DISEGNI UNA PECORA? Il Piccolo Principe chiede all'aviatore di disegnare per lui una pecora. Quante cose si possono immaginare! Verbalizziamo attraverso domande stimolo. Attività manuale/creativa

4- UN FIORE UNICO AL MONDO: il Piccolo Principe racconta di provenire dall'asteroide B612 dove ha lasciato il suo amato fiore (valore dell'amicizia e tristezza per l'abbandono)

5- PRESENTAZIONE DEI 6 PIANETI: il Piccolo Principe lascia il suo fiore e affronta il viaggio nello spazio. Quanti soggetti strani incontra! Da ciascuno impara qualcosa.

Percorso coding- sul reticolato i pianeti visitati dal Piccolo Principe:

- Pianeta del RE (arroganza e prepotenza)
- Pianeta del VANITOSO (egoismo e vanità)
- Pianeta dell'UBRIACONE (fragilità, ammettere i propri errori)
- Pianeta dell'Uomo d'AFFARI (avidità e possesso)
- Pianeta del LAMPIONAIO (senso di responsabilità)

- Pianeta del GEOGRAFO (paura della scoperta)
- Pianeta TERRA (riassume il viaggio del Piccolo Principe nei pregi e nei difetti del genere umano).

6- “L’ESSENZIALE È INVISIBILE AGLI OCCHI, NON SI VEDE BENE CHE CON IL CUORE”:
il Piccolo Principe impara molte cose importanti sulla Terra. La Volpe gli spiegherà come si diventa amici.

7- IL PICCOLO PRINCIPE E...IL SERPENTE: il Piccolo Principe, rimanendo sul pianeta Terra, sarà pervaso da una forte nostalgia del suo pianeta: lontano dalla sua rosa si sente solo. Incontro con il serpente.

8- LA PARTENZA DEL PICCOLO PRINCIPE: “E’ ora di tornare a casa e di dirsi addio...”

Sintesi del viaggio del Piccolo Principe

Le sezioni della scuola dell'infanzia verranno denominate:

Primavera: **I VOLPACCHIOTTI** (Tamara, Debora, Sr Matilde, Erika)

Sezione 3 anni: **I RAZZETTI** (Nathalia, Sr Dorothy)

Sezione 4 anni: **LE STELLINE (Jenny)**

Sezione 5 anni: **GLI AVIATORI** (Martina)