

“IL MAGICO MONDO DELLE FAVOLE DI ESOPPO”

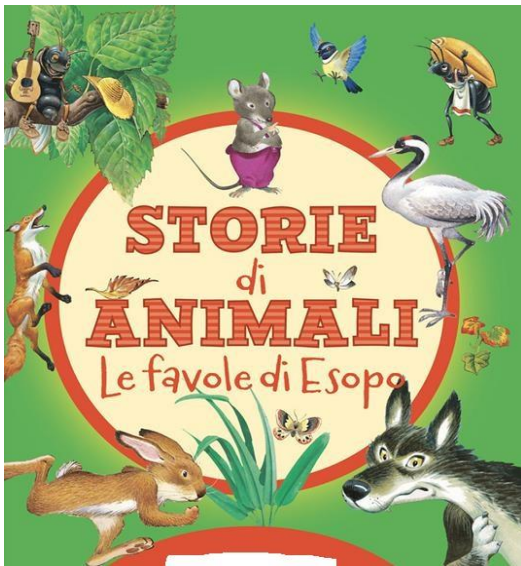


**PROGETTO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA A.S. 2023 – 2024**

INDICE

- ✓ **Motivazione del progetto**
- ✓ **Finalità e obiettivi**
- ✓ **Tempi di realizzazione**
- ✓ **Percorsi di apprendimento**
- ✓ **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**
- ✓ **Metodologia**
- ✓ **Verifica e valutazione**





Motivazione del progetto

La scuola dell'infanzia è un ambiente formativo in cui, mediante qualificate attività educative e didattiche, si acquisiscono competenze di base atte a promuovere la crescita armonica ed integrale della persona.

Il progetto didattico dal titolo "IL MAGICO MONDO DELLE FAVOLE DI ESOPPO!", nasce dalla volontà di poter far vivere la narrazione come occasione per scoprire, fin dall'infanzia il mondo meraviglioso in cui solo i libri hanno il potere di trasportare e cogliere a pieno gli insegnamenti in essi contenuti. E' fondamentale far emergere, nel bambino, curiosità e stupore per il libro ancor prima che impari la tecnica della lettura. Il bambino che non sa ancora leggere, si concentra sugli aspetti concreti e percettivi: formato, superficie, dimensione, colore, immagini; poi sulle parti del testo: comprende la storia in modo globale prima e in modo più dettagliato dopo. Pertanto questo progetto intende programmare ed attuare una serie di attività volte a promuovere, consolidare, potenziare e sviluppare l'amore per la lettura. Per questo, un bambino che sfoglia le pagine di un libro, tira fuori, come da uno scrigno magico, idee, parole, fantasie, emozioni raccogliendo dentro di se un vero e proprio tesoro per il suo futuro. Attraverso la lettura, quindi, verranno potenziate le abilità linguistiche, le conoscenze, l'ascolto e la comprensione. Per tale motivo attraverso le favole di ESOPPO che hanno come protagonisti gli animali, i bambini potranno immedesimarsi e imparare a comprendere il significato della morale, riconoscendo nuovi schemi di comportamento per entrare in contatto con quelle emozioni, imparare a riconoscerle e a dar loro un nome per poterle poi esprimere.

La narrazione delle favole più famose di ESOPPO, sarà il punto di partenza da cui avrà inizio questo meraviglioso viaggio, che con esempi molto semplici, utilizzando come protagonisti degli animali, riuscirà a dare insegnamenti profondi e significativi.

Finalità

Stimolare la fantasia e l'immaginazione attraverso l'ascolto di una favola, creando occasioni d'incontro tra bambini, tra adulti e bambini per condividere il piacere della lettura vissuta insieme. Far scoprire al bambino che aprire un libro significa aprire una finestra su altri mondi: quello della realtà e quello della fantasia, quello dei sogni e quello delle cose di ogni giorno. Far percepire il libro come un tesoro che, attraverso le sue favole, arricchisce il sapere e le conoscenze di ognuno.

Obiettivi generali

- Arricchire le conoscenze linguistiche del bambino
- Educare all' ascolto, alla concentrazione, alla riflessione e alla comunicazione con gli altri
- Conoscere, riconoscere e denominare emozioni e stati d'animo
- Vivere il libro come prezioso strumento di gioco, di ricerca, di divertimento, di approfondimento e di conoscenza
- Ascoltare la lettura di storie
- Comprendere ciò che si ascolta
- Distinguere tra realtà e fantasia
- Ricostruire con le immagini o verbalmente una storia rispettando la successione logico temporale
- Leggere immagini
- Fare ipotesi
- Esplorare una storia attraverso la drammatizzazione
- Permettere ai bambini l'identificazione dei personaggi della storia letta favorendone il riconoscimento degli stati d'animo e delle emozioni

Tempi di realizzazione

Le attività si svolgeranno in orario curricolare. Il progetto avrà inizio a partire dal mese di ottobre e si concluderà nel mese di giugno. Il numero e la scelta di alcune favole potrebbe variare in base al riscontro da parte dei bambini e in base alla possibilità di approfondimento di attività esterne che il territorio potrà offrire.



Percorsi di apprendimento

Settembre: Accoglienza

Ottobre: Conosciamo l'autore di queste bellissime favole: "Esopo"

Novembre/ giugno:

"La volpe e l'uva

"La cicala e la formica"

"il topo di campagna e il topo di città"

"La lepre e la tartaruga"

"La rana e il bue"

"Il leone e il topo

"La gallina dalle uova d'oro"



Traguardi per lo sviluppo delle competenze

La scuola dell'infanzia fa propri i principi delle "INDICAZIONI NAZIONALI" per favorire nei bambini e nelle bambine lo sviluppo di:

- IDENTITA': star bene e sentirsi sicuri/e
- AUTONOMIA: acquistare la capacità di governare e interpretare il proprio corpo
- COMPETENZA: imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione e l'osservazione
- CITTADINANZA: scoprire gli altri/le altre ed i loro bisogni, accettare e condividere le prime regole.

Le finalità della scuola dell'infanzia richiedono attività educative che si sviluppano nei "CAMPI DI ESPERIENZA". Tali campi si costituiscono come DIMENSIONI DI

SVILUPPO che vengono utilizzati, in maniera graduale ed integrata, nella progettazione delle attività e delle esperienze. Infatti, ogni “campo di esperienza” offre un insieme di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi riferiti ai sistemi simbolici della nostra cultura ,capaci di evocare, stimolare ,accompagnare apprendimenti progressivamente più sicuri.” (dalle “INDICAZIONI NAZIONALI” per il curricolo della scuola dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione).

La scuola dell’infanzia, quindi, predispone un curricolo all’interno del piano dell’offerta formativa, che si articola attraverso questi cinque campi di esperienza: il sé e l’altro; il corpo e il movimento, immagini, suoni, colori; i discorsi e le parole; la conoscenza del mondo.

I campi di esperienza sono i luoghi del fare e dell’agire del bambino e la scuola li articola al fine di favorire il percorso educativo di ciascun bambino, aiutando quest’ultimo ad orientarsi in una molteplicità di stimoli e attività introducendolo nei sistemi simbolico - culturali.

Al termine della scuola dell’infanzia, vengono fissati i traguardi per lo sviluppo delle competenze concernente i campi d’esperienza.

Tali traguardi rappresentano riferimenti ineludibili per gli insegnanti indicano percorsi da seguire e aiutano a finalizzare l’azione educativa per lo sviluppo integrale del bambino.

Questi traguardi sono poi tradotti a loro volta in obiettivi formativi delle diverse unità di apprendimento considerando da un lato, le capacità complessive di ogni bambino, e dall’altro le teorie pedagogiche e pratiche didattiche più adatte a trasformarle in competenze.

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

IL SE’ E L’ALTRO:

le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme



Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- ✓ Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- ✓ Sviluppa il senso dell’identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato
- ✓ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- ✓ Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme.
- ✓ Si orienta sulle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia degli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.

IL CORPO E IL MOVIMENTO: comunicazione, lingua, cultura



Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- ✓ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo espressivo.
- ✓ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- ✓ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento e nella comunicazione espressiva.
- ✓ Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento

IMMAGINI, SUONI E COLORI: Arte, musica e multimedialità



Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- ✓ Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- ✓ Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- ✓ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...);
- ✓ Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.
- ✓ Sperimenta e combina elementi musicali di base producendo piccole sequenze sonoro-musicali.

I DISCORSI E LE PAROLE: Comunicazione, lingua, cultura



Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- ✓ Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- ✓ Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- ✓ Sperimenta, rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati.
- ✓ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
- ✓ Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- ✓ Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura incontrando anche le tecnologie digitali e nuovi media.

LA CONOSCENZA DEL MONDO: Oggetti, fenomeni viventi, numero e spazio



Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- ✓ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità
- ✓ Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata
- ✓ Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato prossimo.
- ✓ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- ✓ Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.
- ✓ Individua posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti-dietro, sopra-sotto, destra - sinistra, segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

Metodologia

“L’angolo della lettura” in sezione, sarà luogo d’ incontro, in modo ludico e divertente della lingua narrata e scritta e come luogo di apprendimento e di gioco finalizzato ad accompagnare i bambini alla scoperta delle favole attraverso:

- L’ascolto
- La comprensione
- L’interpretazione
- La conversazione tra bambini e tra insegnanti e bambini
- La drammatizzazione

Verifica e valutazione

La verifica sarà effettuata in itinere, prendendo in considerazione l’interesse, la partecipazione, l’attenzione e la concentrazione.

La valutazione è un processo indispensabile per riflettere sul contesto e sull’azione educativa, in una prospettiva di continua regolazione dell’attività didattica tenendo presente i modi di essere, i ritmi di sviluppo e gli stili di apprendimento dei bambini. Pertanto sarà effettuata mediante l’osservazione iniziale, in itinere e finale, mediante conversazioni, schede operative e drammatizzazioni.





PERCORSO DI APPRENDIMENTO:

Ottobre - conosciamo l'autore: chi era Esopo?

Presentazione del percorso:

Iniziamo questo bellissimo viaggio presentando ai bambini il personaggio di Esopo. Sarà proprio l'autore delle favole più belle ad introdurre tutti i suoi personaggi. Tutti i protagonisti sono animali le cui vicende hanno lo scopo di comunicare un insegnamento morale ed illustrare le virtù che dovrebbero guidare il comportamento dell'uomo. Ogni animale simboleggia una virtù o un vizio ad esempio: volpe astuzia, formica impegno, cicala ozio ecc.

Campi di esperienza coinvolti:

I discorsi e le parole

Immagini, suoni e colori

La conoscenza del mondo

Obiettivi specifici di apprendimento:

Arricchire l'immaginazione del bambino attraverso l'offerta di molteplici situazioni e spunti creativi che vanno a stimolarne la creatività.

Arricchire le conoscenze linguistiche del bambino

Ascoltare e comprendere

Attività:

proviamo a disegnare il personaggio di Esopo.

Come lo immaginiamo? Giovane o anziano? Rispondiamo alle domande che fa l'insegnante e proviamo a descrivere ognuno il suo Esopo.

Verifica e valutazione:

La verifica sarà effettuata tramite rappresentazioni grafiche svolte di volta in volta, prendendo in considerazione l'interesse, la partecipazione, l'attenzione e la concentrazione. La valutazione sarà effettuata mediante l'osservazione in itinere.



PERCORSO DI APPRENDIMENTO

novembre/giugno:

“La volpe e l’uva

“La bellezza del Natale”

“La cicala e la formica”

“il topo di campagna e il topo di città”

“La lepre e la tartaruga”

“La rana e il bue”

“Il leone e il topo

“La gallina dalle uova d’oro”

Presentazione del percorso

La lettura è uno strumento prezioso che trasporta i bambini in un mondo meraviglioso, sarà quindi importante predisporre la classe in cerchio creando un’atmosfera di grande silenzio e attenzione, si inizia il racconto illustrando le immagini e animando le situazioni. terminata la narrazione ci sarà una conversazione guidata con domande stimolo.

Campi di esperienza coinvolti:

- ✓ i discorsi e le parole
- ✓ il corpo e il movimento
- ✓ la conoscenza del mondo
- ✓ immagini suoni e colori





Obiettivi specifici di apprendimento:

- Scoprire storie, racconti, filastrocche sull'argomento
- Ascoltare e comprendere la favola
- Rispondere a semplici domande
- Partecipare a piccole drammatizzazioni
- Ricostruire le sequenze della favola, verbalmente e graficamente
- Comunicare e condividere esperienze e sentimenti vissuti
- Collaborare alla costruzione di cartelloni di sintesi
- Sperimentare tecniche grafico pittoriche

Attività:

Attraverso schede didattiche si ripercorrerà la favola e le sue sequenze, si farà particolare attenzione alle caratteristiche dei personaggi ai luoghi in cui si svolge l'azione. Si prenderà l'uva come spunto per introdurre anche un frutto specifico della stagione autunnale. Si presenteranno attività manuali creative per la realizzazione di lavoro di gruppo e individuali. Saranno proposte attività di drammatizzazione





Valutazione

La valutazione si articolerà in varie fasi, iniziale, in itinere e finale.

Valutazione iniziale

- Verrà analizzato il livello di conoscenza delle favole di Esopo da parte dei bambini promuovendo discussioni di gruppo

Valutazione in itinere

- Durante lo svolgimento del progetto verranno condotte verifiche per constatare l'effettivo raggiungimento da parte dei bambini degli obiettivi, per mezzo di schede di valutazione individuali e collettive basate su prove strutturate (puzzle da comporre, intrusi da riconoscere, disegni da collegare tra loro ecc.), rappresentazioni grafiche, dialoghi in classe tra alunni e insegnanti. Sarà possibile, in questo modo, essere aggiornati e aggiornare il bambino sul suo stato di apprendimento potendo così usufruire di un valido feed-back.

Valutazione finale

- Per valutare l'effettivo raggiungimento degli obiettivi da parte dei bambini si impiegheranno schede di valutazione con prove strutturate conversazioni guidate, giochi di gruppo e sarà comparato il livello iniziale di conoscenza con quello finale.
- La valutazione dell'efficacia del progetto in ordine al miglioramento dei livelli di apprendimento verrà registrata e valutata anche attraverso la presentazione del materiale prodotto dai bambini.

