

“LE AVVENTURE DI ULISSE”

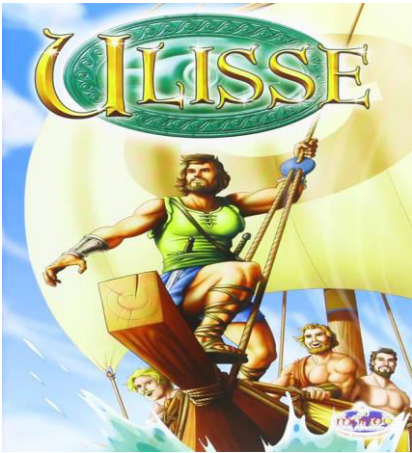


**PROGETTO ANNUALE
SCUOLA DELL'INFANZIA MATER MISERICORDIAE
A.S. 2024 – 2025**

INDICE

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





Motivazione del progetto

La programmazione di quest'anno avrà come tematica il viaggio, il mare e le avventure dell'eroe Ulisse. Nasce così il progetto didattico dal titolo "LE AVVENTURE DI ULISSE". Attraverso tale narrazione si possono creare tante occasioni per far 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.

Nonostante il poema omerico sia molto complesso e apparentemente non adatto a bambini di questa fascia di età, esso possiede in realtà degli elementi particolarmente accattivanti per lo sviluppo di un percorso educativo didattico nella scuola dell'infanzia. Primi tra tutti gli elementi dell'avventura e del fantastico.

Il nostro viaggio non vuole seguire in maniera fedele quello di Ulisse, ma vuole fare riferimento ad alcuni luoghi e personaggi che egli incontra nel suo cammino verso Itaca che vuole rappresentare soprattutto un cammino di crescita e di apprendimento. Tali avventure faranno comprendere ai bambini che per vincere, la forza fisica non è tutto ma l'ingegno, la furbizia, l'intelligenza e la riflessione valgono molto di più.

La cornice del nostro progetto sarà dunque l'Odissea ma rivista in chiave fantastica e ludica, riadattata per essere compresa dai bambini della scuola dell'infanzia.

Metodologia

Il percorso didattico si inserirà in un contesto motivante e ludico, in cui il racconto mitologico diventerà strumento di gioco, di divertimento, di conoscenza e di attività al fine di stimolare e promuovere le capacità cognitive dei bambini.

La lettura del racconto darà ai bambini l'opportunità di riflettere e ragionare con la logica della fantasia, tra visibile e invisibile, l'immaginario e il reale.

Le tappe del viaggio di Ulisse saranno le Unità di Apprendimento (U.D.A.) e le proposte didattiche di ciascuna unità saranno diversificate per rispondere al meglio ai bisogni e al raggiungimento delle competenze delle diverse fasce d'età.

Si porrà l'accento su una modalità didattica laboratoriale e di gruppo. La cooperazione diventa strumento importante e determinante per liberare e organizzare le capacità di chi apprende e trasformarle in competenze.

Il percorso verrà svolto sia all'interno degli spazi della scuola: sezioni, ma anche all'esterno, sfruttando le iniziative offerte dal territorio.

Finalità

La finalità principale di questo progetto sarà quella di stimolare la curiosità sostenendo il potenziamento delle capacità espressive e creative dei bambini al fine di favorire la crescita sia personale che di gruppo. La storia ci permetterà di parlare degli eroi di ieri e di oggi, dei miti e delle storie fantastiche. La terra, l'isola, la casa, il mare, gli affetti, i sentimenti e le emozioni legati ad essi potranno essere temi da approfondire.

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 la realtà dalla 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. La quantità e la scelta di alcune storie dell'Odissea potrebbero inoltre variare per assecondare l'interesse e la curiosità mostrate dai bambini nei confronti di un determinato personaggio o di una particolare vicenda e in base alla possibilità di approfondire e arricchire i racconti con uscite didattiche e laboratoriali offerte dal territorio.



Tappe del viaggio e avventure di Ulisse (U.A.)

Ottobre: Conosciamo l'autore dell'Odissea "Omero"

Novembre: "Alla scoperta di Ulisse re di Itaca e della sua famiglia"

Gennaio: "Il cavallo di Troia"

Febbraio: "Polifemo"

Marzo: "Eolo re dei venti"

Aprile: "La maga Circe"

Maggio: "Scilla e Cariddi"

Giugno: "Ulisse ritorna ad Itaca"





PERCORSO DI APPRENDIMENTO:

Ottobre: Conosciamo l'autore: chi era Omero?

Presentazione del percorso:

Iniziamo questo bellissimo viaggio presentando ai bambini il personaggio di Omero. Sarà proprio l'autore delle avventure di Ulisse ad introdurre la storia del mitico eroe e del suo straordinario viaggio.

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 realizzare il personaggio di Omero

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

Verifica e valutazione:

La verifica e la valutazione saranno effettuate prendendo in considerazione l'interesse, la partecipazione, l'attenzione dei bambini in questa prima fase di presentazione.



PERCORSO DI APPRENDIMENTO

Novembre: “Alla scoperta di Ulisse re di Itaca e la sua famiglia”

Presentazione del percorso:

La lettura è uno strumento prezioso che trasporta i bambini in un mondo meraviglioso, si predisporrà quindi la classe in cerchio creando un'atmosfera di grande silenzio e attenzione, iniziando il racconto illustrando le immagini e animando le varie situazioni. Al termine delle narrazioni seguiranno conversazioni spontanee e guidate 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:

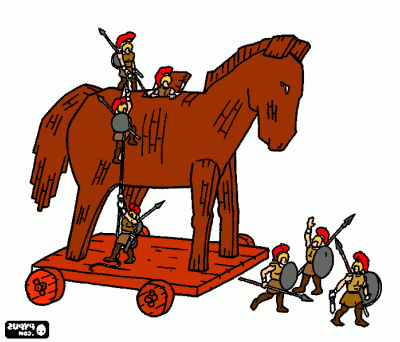
Scoprire storie raccontate sull'argomento
Ascoltare e comprendere
Rispondere a semplici domande
Comunicare e condividere esperienze e sentimenti vissuti
Collaborare alla costruzione di cartelloni di sintesi
Sperimentare tecniche grafico pittoriche

Attività:

Introduzione e ascolto della storia di Ulisse: chi era e da chi era composta la sua famiglia Penelope la moglie e Telemaco il figlio. Dialogo nel gruppo classe e disegno dei personaggi, valutando insieme le loro caratteristiche, confrontando poi, sempre insieme, le differenze che possiamo trovare con la nostra famiglia (es. abbigliamento, aspetto fisico, carattere ecc.)

Verifica e valutazione:

La verifica e valutazione avverrà attraverso l'osservazione dei bambini durante le varie attività, la rielaborazione verbale e grafica, le schede operative e la rilettura di immagini.



PERCORSO DI APPRENDIMENTO

Gennaio: "Il cavallo di Troia"

Presentazione del percorso:

Ascoltiamo molto attentamente la storia dello stratagemma di Ulisse che fa costruire un enorme cavallo di legno. Nella pancia del cavallo di legno Ulisse si nasconderà con altri 50 uomini. Attraverso disegni liberi e schede didattiche i bambini racconteranno e memorizzeranno la vicenda.

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, immagini sull'argomento
Sperimentare tecniche grafico-pittoriche
Rielaborare graficamente le sequenze della storia
Esprimere interesse e curiosità

Attività:

Attraverso schede didattiche, disegni liberi e attività specifiche grafico pittoriche, i bambini potranno illustrare liberamente la storia ascoltata, le varie sequenze e realizzare il cavallo di Troia. L'attività di drammatizzazione inoltre stimolerà l'immedesimazione.

Verifica e valutazione:

La verifica e la valutazione avverranno attraverso l'osservazione dei bambini durante le varie attività, la rielaborazione verbale e grafica, le schede operative e la rilettura di immagini.



PERCORSO DI APPRENDIMENTO:

Febbraio: “Polifemo”

Presentazione del percorso:

Ascoltiamo molto attentamente la storia del gigante ciclope Polifemo. Attraverso disegni liberi e schede didattiche i bambini racconteranno e memorizzeranno la vicenda.

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, immagini sull'argomento
Sperimentare tecniche grafico-pittoriche
Rielaborare graficamente le sequenze della storia
Esprimere interesse e curiosità

Attività:

Attraverso schede didattiche, disegni liberi e attività specifiche grafico pittoriche, i bambini potranno illustrare liberamente la storia ascoltata, le varie sequenze e realizzare il personaggio del ciclope. L'attività di drammatizzazione inoltre stimolerà l'immedesimazione

Verifica e valutazione:

La verifica e valutazione avverrà attraverso l'osservazione dei bambini durante le varie attività, la rielaborazione verbale e grafica e le schede operative.



PERCORSO DI APPRENDIMENTO:

Marzo: “Eolo il re dei venti”

Presentazione del percorso:

Ascoltiamo molto attentamente la storia di Eolo il re dei venti. Attraverso schede didattiche e disegni liberi, i bambini racconteranno e memorizzeranno la vicenda.

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, immagini sull'argomento
Sperimentare tecniche grafico-pittoriche
Rielaborare graficamente le sequenze della favola
Esprimere interesse e curiosità

Attività:

Attraverso disegni liberi, schede didattiche e attività specifiche grafico pittoriche, i bambini potranno illustrare liberamente la storia ascoltata, le varie sequenze e il personaggio di Eolo. Ci saranno momenti in cui potranno immedesimarsi attraverso l'attività di drammatizzazione.

Verifica e valutazione:

La verifica e valutazione avverrà attraverso l'osservazione dei bambini durante le varie attività, la rielaborazione verbale e grafica, le schede operative e la lettura di immagini.



PERCORSO DI APPRENDIMENTO:

Aprile: “La maga Circe”

Presentazione del percorso:

Ascoltiamo molto attentamente la storia della maga Circe che con la sua bacchetta magica e le sue pozioni è in grado di trasformare gli uomini in animali.

Attraverso disegni liberi e schede didattiche i bambini racconteranno e memorizzeranno la vicenda.

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, immagini sull'argomento
Sperimentare tecniche grafico-pittoriche
Rielaborare graficamente le sequenze della storia
Esprimere interesse e curiosità

Attività:

Attraverso disegni liberi, schede didattiche e attività specifiche grafico pittoriche, i bambini potranno illustrare liberamente la favola ascoltata, le varie sequenze, il personaggio della maga Circe. Potranno realizzare la bacchetta della maga, potranno giocare a ricreare pozioni magiche giocando con vari liquidi, colorandoli e sperimentandone la densità. Ci saranno momenti in cui potranno immedesimarsi attraverso attività di drammatizzazione.

Verifica e valutazione:

La verifica e valutazione avverrà attraverso l'osservazione dei bambini durante le varie attività, la rielaborazione verbale e grafica, le schede operative e la rilettura di immagini.



PERCORSO DI APPRENDIMENTO:

Maggio: “Scilla e Carididi”

Presentazione del percorso:

Ascoltiamo molto attentamente l'avventura di Ulisse che da una parte vede e sfida il mostro a 6 teste Scilla e dall'altra si salva da un gorgo impetuoso: la bocca di un mostro nascosto negli abissi Carididi.

Attraverso disegni liberi, schede didattiche i bambini racconteranno e memorizzeranno la vicenda.

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, immagini sull'argomento
Sperimentare tecniche grafico-pittoriche
Rielaborare graficamente le sequenze della favola
Esprimere interesse e curiosità

Attività:

Attraverso disegni liberi, schede didattiche e attività specifiche grafico pittoriche, i bambini potranno illustrare liberamente la storia ascoltata, le sequenze e i personaggi di Scilla e Carididi. Ci saranno momenti in cui potranno immedesimarsi attraverso attività di drammatizzazione.

Verifica e valutazione:

La verifica e valutazione avverrà attraverso l'osservazione dei bambini durante le varie attività, la rielaborazione verbale e grafica, le schede operative e la rilettura di immagini.



PERCORSO DI APPRENDIMENTO:

Giugno: “Ulisse ritorna ad Itaca”

Presentazione del percorso:

Ulisse arriva nella terra dei Feaci che lo accolgono e l'aiutano dandogli un passaggio su una nave magica che lo riporterà finalmente ad Itaca, ma solo dopo aver sconfitto i pretendenti di Penelope, Ulisse tornerà a governare la sua isola. Attraverso disegni liberi, schede didattiche i bambini racconteranno e memorizzeranno la vicenda.

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, immagini sull'argomento
Sperimentare tecniche grafico-pittoriche
Rielaborare graficamente le sequenze della favola
Esprimere interesse e curiosità

Attività:

Attraverso disegni liberi, schede didattiche e attività specifiche grafico pittoriche, i bambini potranno illustrare liberamente l'episodio ascoltato e le sequenze che lo compongono. Ci saranno poi momenti in cui potranno immedesimarsi attraverso attività di drammatizzazione.

Verifica e valutazione:

La verifica e valutazione avverrà attraverso l'osservazione dei bambini durante le varie attività, la rielaborazione verbale e grafica, le schede operative e la rilettura di immagini.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Vive pienamente la propria corporeità percepandone il potenziale comunicativo ed espressivo;
- Sviluppa il senso d'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti esprimendoli in modo sempre più adeguato;
- Conosce la sua storia personale e familiare, mettendola a confronto con le altre;
- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta;
- Sa orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato, presente e futuro, collocando le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana;
- Sa osservare gli organismi viventi e i loro ambienti e i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti,
- Individua le posizioni degli oggetti e persone nello spazio, usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra...segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative;
- Sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra suoni e significati;
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta ed inventa storie, chiede ed offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività, misurandosi con la creatività e la fantasia.

VERIFICA E VALUTAZIONE

Durante il nostro percorso, si darà valore all'osservazione mirata e sistematica dei prodotti realizzati dai bambini e dei loro processi attivi (dialoghi, atteggiamenti, partecipazione...); si terrà conto dei livelli di padronanza relativi alle conoscenze, alle abilità, alle strategie di ciascuno, rispettando i bisogni, le attitudini e le caratteristiche personali di ogni bambino.

Tale momento rappresenta, per noi, un passo fondamentale per analizzare il nostro ruolo, lo stile educativo, le modalità di comunicazione, l'efficacia delle proposte e delle scelte metodologiche.

La valutazione si articolerà in varie fasi: iniziale (analizzato il livello di conoscenza da parte dei bambini promuovendo discussioni di gruppo), in itinere (per constatare l'effettivo raggiungimento da parte dei bambini degli obiettivi), e finale.