

Nel luglio 2009 il Circolo Didattico di Bagnolo Cremasco viene individuato dall'Ufficio Scolastico Territoriale quale Scuola capofila per un Progetto sulla Scuola dell'Infanzia riguardante la Fase sperimentale delle Indicazioni per il Curricolo.

A partire dal settembre dello stesso anno prende avvio il lavoro di ricerca-azione che impegna 26 insegnanti provenienti da sette diverse Istituzioni scolastiche in rete.

Sotto la sapiente guida di Rosalba Zannantoni il gruppo lavora con sistematicità, solerzia e soprattutto entusiasmo, sentendosi fortemente impegnato sul compito. Vengono applicate metodologie qualitative quali il focus group e il brainstorming; il lavoro di gruppo parte dallo studio documentale degli atti relativi alla normativa e dall'analisi delle tematiche prese in considerazione attraverso la letteratura classica e di ricerca.

La sintesi alla quale il gruppo perviene si esprime attraverso le Unità di Apprendimento dalla cui composizione unitaria scaturisce la proposta di Educazione alla Cittadinanza nella Scuola dell'Infanzia. Il Curricolo tracciato rappresenta un contenitore ideale negli scopi e negli obiettivi, indicativo nella proposta metodologica.

L'organizzazione delle singole scuole, la professionalità delle insegnanti, i bisogni educativi emergenti dai vari contesti costituiranno le variabili dell'imprescindibile mediazione educativa.

*Rosellina Poloni
Dirigente Scolastico*

Crema, 23 ottobre 2010

INTRODUZIONE

La legge n. 169 del 30.10.2008 introduce formalmente l'insegnamento di 'Cittadinanza e Costituzione' nella Scuola italiana. Tramite esso viene ad affermarsi in modo esplicito il concetto di alunno-persona e le modalità del suo essere in relazione con gli altri nella loro tipicità e diversità.

Nel rapporto fra identità e alterità, fra persona e società, si delineano le possibilità di benessere e di successo formativo incentrato sulla relazionalità, quale situazione di riconoscimento, di comunicazione, di riferimento, di interdipendenza e soprattutto di condivisione di significati.

Convivere, nel senso di con-vivere, ma anche di con-dividere nei contesti delle appartenenze relazionali l'esperienza educativa, la propria realizzazione umana, il divenire consapevoli ed "esperti" nell'esistere, significa intrecciare con gli altri eventi di vita. Significa costruire insieme, inevitabilmente, la consapevolezza di sé e i limiti dell'espressione di sé. Significa esperire autonomia e confini. Significa, insomma, commisurarsi sulle leggi del relazionarsi, in cui più identità si ricercano, si esprimono, si affermano, si interrogano.

Il conflitto accompagna implicitamente il con-vivere, e tramite esso la necessità di apprendere a modularsi nell'interazione.

Se l'appartenenza sociale richiama ai simbolismi materni, quali essere accolti, confortati, protetti, la condivisione si appella contemporaneamente ai significati paterni, quali l'essere contenuti, guidati, regolamentati. In questo senso 'diritti e doveri' possono essere scoperti ed assunti quale alfabeto nell'intrecciare rapporti di convivenza.

La regolamentazione del vivere sociale, se per certi versi limita l'individualità, per altri e fondamentali aspetti, ne protegge l'individualità. Le regole non sono a-razionali, quando vengono elaborate attraverso pattuizioni e mediazioni. Esse anzi salvaguardano l'interdipendenza facilitando il senso di appartenenza, la costituzione di reti sociali e la condivisione di significati.

I punti cardinali

La Scuola, e nella fattispecie la Scuola dell'Infanzia, oltre ad essere luogo dell'apprendimento, è luogo di educazione, di vita, ovvero di **relazioni**. E', propriamente, luogo-ambiente in cui l'apprendimento si attua attraverso e tramite un contesto di buone relazioni, di sana socialità. Le forme del con-vivere si pongono come un tutt'uno con gli stili dell'apprendimento, nelle sue connotazioni di costruzioni mentali intrinseche ai simbolismi socio-culturali.

L'Educazione alla cittadinanza, al di là dei costrutti disciplinari, rappresenta la qualità della progettualità educativa, là dove lo stile dei rapporti, il clima degli ambienti educativi sono autenticamente democratici e dove le persone e le loro storie, il loro pensiero e le loro aspirazioni incontrano autentico riconoscimento. Tale educazione si trasmette in chiave intergenerazionale attraverso l'esperienza diretta e riflessa, spontanea e allo stesso ricercata, di relazioni in cui diritti e doveri si incrociano.

Scuola e famiglia costituiscono trama ed ordito del tessuto democratico su cui e tramite cui il bambino va intessendo il profilo dell'essere cittadino.

Pur nelle differenze costitutive e nell'attuazione di precipue finalità e forme dell'essere educativo, i due ambienti di vita: la micro-società affettiva familiare e la macro-società pubblica scolastica, si intersecano nel rispetto delle identità personali e di ruolo, nella promozione di autonomia e responsabilità, di fiducia e collaborazione, all'interno di legami resi possibili dall'adesione a norme e valori.

La corresponsabilità educativa investita nella partnership fra Scuola e famiglia, consente l'attuazione di un modello di cittadinanza democratica, attraverso il superamento di situazioni antitetiche, verso esperienze normative coerenti.

Nella prospettiva della centralità della persona, del valore della convivenza e della Scuola come comunità accogliente, l'educazione alla cittadinanza si pone come grande **finalità trasversale** che coinvolge gli aspetti impliciti (stili, relazioni, linguaggi, partecipazione) ed espliciti (discipline, regolamentazioni, organizzazione) su cui la Scuola si articola. Più che risultante di insegnamenti (dimensione cognitiva), essa si inverte nei climi e nelle esperienze, fonti primarie di apprendimenti generativi, in cui gli adulti, insegnanti e genitori, divengono modelli

significativi di come il riconoscimento delle alterità diversificate ed il rispetto di valori e norme conducano lo snodarsi del quotidiano.

Appartenenza, condivisione, corresponsabilità, rappresentano il grande alveo in cui scorrono i saperi, secondo una logica di interdisciplinarietà.

Nella fattispecie della didattica della Scuola dell'Infanzia, ogni ambito dell'esperienza educativa (o 'campo di esperienza') comporta inferenze rispetto agli altri ambiti. Pertanto, nella progettazione non ci si può esimere dal metarappresentarsi la curvatura trasversale e reticolare delle varie azioni, proposte, esperienze.

Il bambino è il protagonista della sua educazione. Se l'insegnante accoglie, cura, accompagna, media, preordina, il bambino/i bambini, nelle caratteristiche di sviluppo e nei bisogni educativi che esprimono costituiscono la prospettiva e il 'focus' delle varie scelte.

La ricaduta metodologica di tale assunto comporta accompagnamento nella gradualità e progressività in cui ognuno possa ritrovare se stesso nella relazione e allo stesso tempo il proprio posto nel gruppo, nell'ambiente educativo e nel contesto sociale.

Personalizzazione e socializzazione, in tal senso, superano la loro antitesi all'interno di un percorso consapevole e riflessivo in cui ogni traguardo apre a successive conquiste, nella composizione prospettica dell'unica meta importante: quella dell'imparare a vivere.

Le coordinate

Ipotizzare una trasposizione curriculare dei principi fondativi di una mirata Educazione alla cittadinanza nella Scuola dell'Infanzia, ha significato mettere a fuoco l'interconnessione delle dimensioni portanti dell'educazione del bambino nella sua complessità ed integralità dell'essere persona alla conquista di autonomia, identità e competenze nell'essere in relazione.

Il curriculum, ipotizzato evolutivamente, rimanda alla progressività delle acquisizioni, dentro ad una spirale accrescitiva o, se si preferisce, lungo lo sviluppo verticale di una piramide. Ogni acquisizione fa da presupposto ad una successiva, includendola, come in una catena che connette anelli, o meglio come in una rete che annoda segmenti. Durata, ampiezza, profondità si sviluppano incessantemente

in un processo senza data di 'fine lavori', senza scadenza, commisurandosi con l'estensione della stessa vita.

Per dare, tuttavia, una scansione al pensiero e criteri di metodo al lavoro, risulta necessario definire alcune coordinate.

Il primo riferimento progettuale rimanda al pilastro dell'**autonomia dell'io**.

Il processo di individuazione che l'inserimento alla Scuola dell'Infanzia sollecita con particolare valenza, prende sviluppo dall'autonomia intrapsichica.

L'esperienza di separazione dalle figure genitoriali favorisce la differenziazione del Sé e il tratteggiarsi dei confini nella rappresentazione del Sé interiorizzato.

Si tratta di un processo difficoltoso, ampiamente considerato in letteratura, di cui gli insegnanti di Scuola dell'Infanzia sono ben consapevoli nell'accompagnare il bambino in un percorso di attraversamento di nuove acquisizioni che hanno nella primaria esperienza di separazione la loro origine. E' differenziandosi dal contesto sicuro dei primi modelli familiari che il bambino sperimenta l'autonomia; tuttavia, è a partire dal suo contesto 'sufficientemente buono' che l'autonomia si rende possibile. Nell'infanzia, infatti, le figure di attaccamento costituiscono la 'base sicura' per intraprendere tale avventura, connotando il rapporto fra fiducia in se stessi ed iniziativa, percezione del Sé 'separato' e del Sé 'in relazione'. E' la forma della 'separatezza' che consente un diverso modo di porsi nei rapporti: non più da dipendenti-bisognosi, ma autonomi-attivi. Bisogno di autonomia, insomma, e bisogno di relazione sono fra di loro interdipendenti, delineando la cornice delle future conquiste.

L'altro, adulto e compagno, a sua volta, rappresenta realtà ugualmente autonome, differenziate dai bisogni del Sé. Con l'altro la relazione entra nel mondo della realtà e delle sue regole. Viene scoperto il TU, l'Altro, il differenziato dal Sé. Il bambino può accedere al mondo dell'**alterità**.

Nel far parte di contesti sociali più estesi rispetto a quelli familiari, come sono appunto quelli scolastici, le interazioni divengono più articolate e complesse. Gelosia, bisogno di affiliazione, imitazione, appropriazione, esclusività, rivalità, ma anche empatia, reciprocità, aiuto scambievole, perdono, riparazione, collaborazione ed amicizia: vengono via via esperiti nell'arena del gruppo di appartenenza. Ciò alimenta fiducia ed autostima, consente la costruzione di script sociali, cui riferirsi nell'interiorizzare la mappa del Sé in relazione.

L'ambiente scolastico rappresenta una realtà sociale vasta che esige interazioni complesse, per giungere alla **costruzione del noi**, del nostro, che ingloba in forma dinamica adulti e compagni: mediatori sociali che ampliano processi di modificazione dei significati precedentemente assunti. Ciò comporta una diversa rappresentazione del percepirsi nell'interscambio, nella reticolarità dei movimenti, nell'interazione per raggiungere condivisioni.

L'esperienza del conflitto è parte integrante di questo processo: sia il conflitto cognitivo che le diversità interpretative comportano, sia il conflitto relazionale che la molteplicità sollecita.

Risolvere problemi, intuire, mediare, pattuire, convenire regole e rispettarle, concordare, offrire e valorizzare contributi per il raggiungimento di scopi comuni, raggiungere la reciprocità, rappresentano la nuova avventura del con-vivere.

Lo stesso processo dell'apprendere si modella in forme condivise per dare senso alle esperienze, nel contesto di interazioni fra adulti e bambini e fra i bambini stessi. Ognuno mette in campo conoscenze personali del mondo, proprie interpretazioni di fatti e fenomeni, interrogandoli insieme agli altri, negli incontri con gli altri.

Nella **scuola dell'inclusione**, l'esperienza delle diversità è vasta ed in quanto tale può offrire a tutti i bambini esperienze uniche nell'imparare a commisurarsi con l'uguale/diverso da sé: uguale quanto a diritti universali, diverso in quanto ad abilità, lingua, costumi, sistemi simbolici.

Solidarietà, aiuto reciproco, tolleranza, confronto, valorizzazione delle differenze per il raggiungimento di scopi comuni, rappresentano atteggiamenti ed abilità indispensabili per una concezione di cittadinanza in contesti multiculturali, retta da regole comuni e da inedita capacità di confronto e dialogo con il diverso da sé. Il 'noi' e il 'nostro' di cui parliamo gode di un passaporto valido per il mondo. Mondo di cui il bambino non ne conosce per ora la geografia, ma con cui può fin da ora commisurarsi nei colori e nelle forme, nelle lingue e negli sguardi.

Il curriculum di educazione alla cittadinanza

Nell'effettuare una sintesi concettuale fra la ricerca sui processi di costruzione dell'identità sociale e la normativa scolastica relativa all'Educazione alla cittadinanza, si è pervenuti a delineare un percorso curricolare espresso nei termini di: "IO, TU, NOI", in cui l'IO rimanda prevalentemente al gruppo di bambini di tre anni, il TU a quello di quattro anni e il NOI a quello di cinque anni.

Si tratta, in tutti i casi, di una concezione dinamica che mette in primo piano una visione di processo che accompagna acquisizioni/cambiamenti che interessano non solo, non tanto, i comportamenti individuali e sociali, quanto piuttosto il modo di percepire e rappresentare se stessi nel mondo delle emozioni, delle relazioni e delle cognizioni, nella prospettiva della convivenza.

I momenti salienti del processo, in forma tassonomica ed esemplificativa, rispettosa delle diversità individuali, prevede un percorso così tratteggiato:

IO Bambini di tre anni	<i>Dall'elaborazione della separazione dai modelli familiari all'accettazione dei modelli scolastici, nella condivisione di spazi, oggetti, persone e regole di convivenza per raggiungere una situazione di benessere personale</i>
TU Bambini di quattro anni	<i>Dall'alfabetizzazione emotiva, all'esercizio di autostima, di empatia, di tolleranza nel rispetto di regole convenute e di interdipendenza positiva</i>
NOI Bambini di cinque anni	<i>Dal superamento di conflitti tramite pattuizioni e strategie di mediazione, alla collaborazione, all'esercizio di feedback positivi, alla responsabilità esercitando il tutoring, la leadership condivisa e l'apprendimento come costruzione sociale di significati</i>

Ad esplicazione delle linee del processo, e dall'extrapolazione effettuata dai documenti ministeriali¹ emergono gli obiettivi generali del curriculum:

Sviluppare l'identita' personale

Riconoscere i propri stati d'animo

Controllare ed esprimere sentimenti in modo adeguato

Riconoscere gli stati d'animo degli altri

Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo

Accettare le diversita'

Rispettare gli altri

Condividere le regole

Esprimere il proprio parere/ascoltare il parere degli altri

Risolvere problemi, conflitti tramite mediazione

Collaborare, condividere, partecipare.

La programmazione delle *unità di apprendimento*, declina gli obiettivi generali in obiettivi specifici corrispondenti ai *campi di esperienza educativa*.

Nell' ideazione delle unità di apprendimento, inoltre, si è cercato di attribuire contenuti pertinenti alle caratteristiche di processo delle tre età di riferimento, a partire dall'accentuazione del focus individuato, ovvero:

elaborazione del Sé autonomo e differenziato (IO)

scoperta ed interazione con l'altro (TU)

elaborazione dell'appartenenza al gruppo (NOI).

Una visione d'insieme fa emergere il 'filo rosso' che collega in senso longitudinale e trasversale le connessioni intrinseche del curriculum, attraverso la titolazione delle singole unità di apprendimento, che in forma emblematica, a volte dichiarativa, a volte normativa, sintetizzano gli impliciti educativi.

¹ Legge n.169, 30.10.2008; Indicazioni per il curriculum 9.08.2007; Linee di indirizzo sulla cittadinanza democratica e legalità 16.10.2006; Documento di indirizzo per la sperimentazione dell'insegnamento di Cittadinanza democratica 4.03.2009; Decreto Legge n. 11/2008 Ordinamenti della Scuola dell'Infanzia e del Primo Ciclo.

PROSPETTO DELLE UNITA' DI APPRENDIMENTO

IO Anni 3	TU Anni 4	NOI Anni 5
Benvenuto Pollicino	Ti do la mano	Insieme è bello
Scusa, non lo faccio più	I miei piedi le tue scarpe	Insieme è facile
Voglio posso...	Quattro anni come me	Insieme si può
Chi trova un amico trova un tesoro	Vuoi giocare con me?	Insieme è super

Ogni unità di apprendimento, come da consuetudine nelle attività di programmazione nella Scuola dell'Infanzia, sviluppa i contenuti, ovvero la proposta valoriale espressa in termini di relazioni, esperienze, conoscenze, connettendo capacità e competenze evolutive e progressività, concetto implicito alle ideazioni di processo. Ciò comporta in tutti i casi attenzioni applicative nella personalizzazione e nell'adeguamento agli effettivi bisogni dei bambini, nonché agli eventi del gruppo: alcuni prevedibili, altri condizionati dalle vicende e dalla contingenza.

Alle scelte metodologiche competono modificazioni, sviluppi, valenze, ritmi temporali, elaborazioni strategiche, nel ricorrere all'ampio repertorio della mediazione didattica, che attinge alle opportunità offerte dall'applicazione dei linguaggi corporei, sonori, iconici, metaforici, simbolici, verbali. Si sono privilegiate le dimensioni immaginative, così come espresse nelle fiabe, per i bambini di tre anni; quelle ludiche, per la varietà e ricchezza di sollecitazioni sociali, per i bambini di quattro anni; e quelle narrative più complesse per quelli di cinque anni. Si tratta di spunti, di aperture su tutta la gamma del possibile, non certo di vincoli limitativi degli apporti del repertorio professionale degli insegnanti e delle opportunità offerte dagli stessi bambini.

Rosalba Zannantoni

LA MAPPA DEL CURRICULUM

IO Anni tre
Benvenuto Pollicino La separazione dai modelli familiari, fonte di primaria sicurezza, comporta paure di abbandono e senso di smarrimento. Le nuove relazioni, tramite processi di accoglienza, favoriscono l'elaborazione di risorse ed acquisizione di autonomia.
Scusa, non lo faccio più La prospettiva relazionale, sia rispetto alle persone che rispetto ad oggetti e situazioni, è unidirezionale ed indifferenziata. Entrare nei giochi della realtà comporta fare esperienza che l'altro è 'reale' portatore di diritti. Significa apprendere comportamenti sociali basati su ripartizioni, suddivisioni, turnazioni.
Voglio posso... Il limite segna il 'confine' del possibile. Le limitazioni rappresentano forme contenitive di ciò che ancora non è organizzato e mentalmente rappresentato. L'esperienza dell'io implica il commisurarsi con l'altro, il tu del quotidiano: quello dei giochi e delle parole, tramite cui si fa esperienza della forza e della supremazia, in altre parole del 'potere' dell'io nascente. Il 'sì' e il 'no', il confine e la regola, consentono acquisizioni più raffinate nelle relazioni, attraverso passaggi riflessivi e ricerca di feedback.
Chi trova un amico trova un tesoro Il rispetto delle regole, l'esperienza di piccolo gruppo, l'interscambio nella condivisione di interessi, facilitano il delinearci delle emozioni e, fra esse, quelle tipiche di relazione, quali quelli connessi all'esperienza di amicizia. L'intuizione e l'empatia consentono il riconoscimento negli altri delle stesse emozioni che affiorano dalla propria esistenza. Nasce la complicità e l'amicizia in quel magico luogo degli incontri.

TU

Anni 4

Ti do la mano

Nelle situazioni di gioco, attività particolarmente gradita e generativa nel periodo dell'infanzia, attraverso la prossimità e la condivisione affiora l'amicizia, una delle principali componenti della vita delle persone e del legame intrinseco ai gruppi.

Sebbene l'amicizia rappresenti da un lato l'origine della gioia, dall'altro da essa possono derivare frustrazioni ed amarezze: emozioni di felicità, ma anche di delusione e tradimento.

Per conservare la condivisione, oltre alla prossimità, il bambino sperimenta la necessità di affacciarsi tramite l'empatia al mondo interiore altrui.

I miei piedi le tue scarpe

L'amicizia fra più bambini introduce nel regno della complessità.

Sentirsi più o meno vicini comporta l'esigenza di intimità (avvicinarsi, delimitare proprietà, avere segreti) per rispondere all'esigenza di creare legami.

Il parlare di vicinanza e di legame rimanda ad un'idea di 'territorialità', esclusività, separatezza che caratterizzano le interazioni. Queste accezioni, nel loro limite implicito, possono generare situazioni conflittuali sia nei rapporti a due che, soprattutto, di piccolo gruppo.

Quattro anni come me

Il mettersi alla prova nei giochi di forza, i tentativi di superare i confini, la difficoltà di elaborare i 'punti di vista' implica il ricorso all'adulto e la progressiva delimitazione dei ruoli, delle capacità, dei diritti degli uni e degli altri.

La risoluzione del conflitto richiede la negoziazione, cioè comportamenti di compromesso, o ridefinizione del conflitto, sia attraverso l'uso della parola che del gioco.

Conflitto e riconciliazione possono risultare utili all'interno dei legami per una ridefinizione del rapporto in termini di diritti e doveri.

Vuoi giocare con me?

La negoziazione sviluppa le competenze sociali, accentuando le manifestazioni di benessere e di intesa, di preferenzialità, solidarietà e reciprocità.

La condivisione del mondo immaginario, unitamente alla possibilità di comunicarlo tramite l'esercizio del linguaggio e la comprensione delle prime strutture narrative, facilita l'accesso al mondo mentale degli altri, nella scoperta di una specie di 'intesa' cognitiva ed affettiva.

NOI

Anni 5

Insieme è bello

Il gruppo è per eccellenza l'ambito del 'noi'. In esso si sviluppa autonomia, responsabilità e l'esperienza del prendersi cura degli altri. Per definirsi, esso abbisogna di fiducia interpersonale e di uno scopo condiviso.

L'esperienza di gruppo ha ricadute migliori quando, tramite la negoziazione dei ruoli, la leadership è condivisa, e condivise sono le regole.

Nel gruppo, unitamente alle abilità sociali, vengono assunti i tipici valori del vivere nel contesto sociale, quali quelli della cooperazione, della solidarietà, della comprensione e della condivisione, caratterizzanti i principi democratici.

Insieme è facile

Il gruppo è il luogo del confronto e del conflitto: siano essi cognitivi o emotivi, parte costitutiva della relazione, potenziali generatori di responsabilità partecipativa.

Nel conflitto si elabora un 'patto' a partire dalla diversità e dalle differenze, nell'acquisire una relazionalità competente, capace di interazioni a misura delle parti in gioco.

Le situazioni problematiche sollecitano l'attivazione del pensiero divergente, delle procedure logiche per ipotesi, del problem solving. Il prendere decisioni insieme rappresenta un atto condiviso.

Superare la rivalità, la supremazia sugli altri, l'impossessamento del risultato consentono l'accesso alla sfera del 'noi' in cui il successo di uno equivale al successo di tutti.

Insieme si può

Il gruppo può essere una 'casa' per tutti. Il gruppo inclusivo valorizza gli apporti di ciascuno, e di ciascuno riconosce il contributo; al di là degli stereotipi e delle diversità, ricerca interdipendenza positiva per il successo comune.

Il linguaggio, nelle sue varie funzioni, si pone come strumento di comunicazione, di confronto, di esplicitazione, di chiarimento. Tramite il linguaggio si organizza il pensiero e a sua volta il pensiero si articola e si arricchisce attraverso esso.

L'esperienza diviene dicibile, riflessa, messa in comune.

La parola consente partecipazione e significatività. La parola è la chiave d'accesso alla vita democratica.

Insieme è super

Il gruppo è generativo di autostima. Attraverso gli inevitabili rapporti di forza dei contesti relazionali si sviluppa il bisogno di competenza, di controllo sull'ambiente, di preoccupazione per se stesso, di responsabilità nei confronti di sé per non soccombere in un mondo condiviso con gli altri. Dalla frustrazione allo sviluppo di resilienza si configura un equilibrio dinamico fra sé ed il proprio ambiente sociale, fra il dentro e il fuori, fra identità ed appartenenza.

Se il 'dentro' è il luogo del pensiero, il 'fuori' è il luogo della parola.

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: settembre/ottobre	SEZIONE/GRUPPO ANNI 3
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 1	TITOLO: BENVENUTO POLLICINO

FOCUS

L'inserimento nella nuova realtà scolastica e la separazione dalle figure parentali può suscitare nel bambino il timore di abbandono.

L'insegnante predispone situazioni favorevoli che facilitano l'inserimento e la relazione affinché il bambino possa incontrare nuove figure di riferimento per l'assunzione di un 'modello sicuro'.

PROCESSO

Dalla paura dell'abbandono all'individuazione di un nuovi riferimenti relazionali.

CONTENUTI

La fiaba di Pollicino come metafora

La difficoltà della separazione

La paura, il senso dell'abbandono

Risoluzione del problema: Pollicino inventa strategie (raccoglie i sassi)

Pollicino raggiunge traguardi (trova il tesoro)

OBIETTIVI GENERALI

Riconoscere le proprie emozioni: paura, tristezza, contentezza

Acquisire riferimenti di sicurezza nelle insegnanti

Superare serenamente il distacco dalla famiglia

Accettare nuove figure di riferimento e di relazione

Elaborare riferimenti spaziali ed oggettuali all'interno dell'ambiente scolastico

Sviluppare comportamenti autonomi relativamente all'igiene e all'alimentazione

Dare sviluppo a capacità motorie e sensoriali, soprattutto quelle relative al tatto

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Riconoscere la propria identità di genere (maschile/femminile)
- Tenere conto degli altri
- Riconoscere la propria appartenenza al gruppo (sezione o altri sottogruppi)
- Conoscere gli spazi scolastici e il loro uso

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Elaborare l'ansia della separazione dalle figure parentali
- Soddisfare bisogni primari (alimentari, igienici, di riposo)
- Prendere coscienza di sé nel movimento (attraverso giochi motori)
- Sviluppare abilità di autoprotezione
- Eseguire percorsi
- Accettare il contatto con oggetti e materiali
- Entrare in contatto corporeo con gli altri

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Riconoscere il proprio contrassegno
- Usare il colore per dipingere
- Utilizzare materiale manipolativo
- Esprimere i propri bisogni
- Articolare l'interazione verbale (domandare, rispondere)

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Apprendere per imitazione
- Memorizzare apprendimenti
- Orientarsi in spazi interni e esterni della scuola
- Interagire nelle proposte

METODOLOGIA

1. Procedure metodologiche

- Narrazione della storia di “Benvenuto Pollicino”, con il supporto di immagini
- Realizzazione del “cestino dei sassolini”: simbolo di assicurazione; ogni bambino consegna alla mamma un sassolino che viene riportato dalla stessa a fine giornata
- Osservando le immagini riproposte in sequenza i bambini provano a drammatizzare gli eventi raffigurati e riconoscere alcune emozioni
- Giochi d’imitazione (specchio)
- Ricostruzione in sezione dell’ambiente casa e in salone del bosco, utilizzando materiali strutturati e non, per proposte di percorsi
- Inizialmente l’insegnante, prendendo spunto dalla fiaba, propone di eseguire il percorso (andata/ritorno) lasciando tracce (sassi)
- In salone vengono predisposti in ordine sparso i vari materiali, ogni bambino è invitato a realizzare spontaneamente un percorso (andata/ritorno) trovando modalità diverse per lasciare tracce
- Rielaborazione della storia e completamento del cartellone (raffigurante gli ambienti) muovendo (a turno) i personaggi sullo sfondo o incollando i sassolini sul percorso
- Esplorazione dell’ambiente scuola lasciando tracce
- Giochi in angoli strutturati (casa, morbido, costruzioni, tappeto-pista per macchinine)
- Attività finalizzate al riconoscimento della propria sezione, del proprio contrassegno e dei propri spazi
- Realizzazione di un cartellone raffigurante il simbolo di appartenenza alla sezione (es. pulcino) sul quale ogni bambino è invitato a stampare l’impronta della propria mano e incollare il proprio contrassegno
- Filastrocche e canzoncine mimate

2. Strumenti, sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale naturale (sassi, legno)
- Materiale strutturato (materiale psicomotorio, costruzioni)
- Storia “Benvenuto Pollicino”
- Immagini
- Materiale pittorico
- Audio cassette
- Angoli strutturati in sezione (della casa, morbido, delle costruzioni, ecc.)
- Spazi scolastici: sezione/salone

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A², l'insegnante valuta:

- se il percorso ha rispettato i tempi e le attività programmate
- se il risultato è adeguato alle capacità degli alunni
- se la partecipazione è stata attiva e la proposta ha suscitato interesse
- se l'attenzione e la motivazione si sono mantenute costanti

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell' U.D.A, l'insegnante verifica:

- se persistono difficoltà di inserimento
- se gli alunni sono disponibili ad accettare altre figure di riferimento
- se essi sanno gestire le necessità connesse ai bisogni della quotidianità
- se si orientano negli spazi scolastici

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell' U.D.A, l'insegnante verifica se i materiali realizzati hanno un esito positivo:

- prodotti di natura percettiva: riconoscimento del proprio contrassegno e dei propri spazi
- prodotti di natura sensoriale: manipolazione con pongo, didò ed altri materiali
- prodotti di natura iconica: cartelloni, elaborati grafico-pittorici
- prodotti di natura verbale: canti, filastrocche
- prodotti di natura motoria: giochi psicomotori, ritmici

Data

Firma delle insegnanti

²L'abbreviazione:U.D.A. verra' usata d'ora in poi al posto di: unità di apprendimento

ALLEGATO

STORIA DI POLLICINO (modificata)

Pollicino una sera, nascosto dietro alla porta, ascolta i discorsi dei genitori.

Il papà dice alla mamma che il frigorifero è vuoto e che non ha più soldi per comprare da mangiare.

Il papà è molto triste e certamente non vuole vedere morire di fame nessuno dei suoi sette figli.... Decide così, insieme con la moglie, di abbandonare i piccoli nel bosco:

- "Là il taglialegna, senza figli, certamente li accoglierà!", esclamarono in coro i genitori.

Sentite queste cose Pollicino, che era molto furbo, corre in giardino a riempirsi la tasca di tanti sassolini bianchi, dopo di che va a dormire.

Quando i genitori, il mattino seguente, si avviano con i bambini verso il bosco, Pollicino, senza dire niente, segna tutta la strada con i suoi sassolini.

Giunti nel bosco il padre dice ai figli: "Raccogliete la legna per il fuoco, ci vediamo più tardi.....". Poi insieme alla moglie si allontana.

Papà e mamma tornano a casa piangendo disperati.

I fratellini, vagando per il bosco, trovano un grande scrigno tutto luccicante, si avvicinano, sollevano il coperchio, e capiscono di aver trovato un bellissimo tesoro.

Tutti saltano per la gioia, chiamando a gran voce la mamma e il papà. Solo in quel momento, però, si accorgono di essere stati lasciati soli!

I fratellini di Pollicino si mettono a piangere dalla paura, ma Pollicino dice loro: "Non preoccupatevi, venite con me e vi porterò a casa seguendo il sentiero che ho tracciato con i sassolini!".

Giunti a casa, aprono la porta e ritrovano, con grande gioia, mamma e papà.

I piccoli mostrano ai genitori il tesoro trovato nel bosco.

- "Servirà a comprare cibo squisito per i nostri bambini!" esultano mamma e papà.

E così, con grandi salti di gioia, tutti insieme festeggiano la ritrovata felicità, vivendo per sempre nella loro casa.

SCUOLA DELL'INFANZIA	
PERIODO: novembre/dicembre	SEZIONE/GRUPPO ANNI 3
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 2	TITOLO: SCUSA NON LO FACCIO PIÙ

FOCUS

In questa fascia di età la prospettiva egocentrica può compromettere le relazioni sociali e creare conflitti nel nuovo ambiente.

Si favorisce attraverso attività motorie e giochi di gruppo la costruzione delle prime relazioni e l'accettazione che la figura di riferimento dell'insegnante sia per tutti i bambini.

PROCESSO

Dalla percezione egocentrica, al riconoscimento dell'esistenza ed accettazione dell'altro.

CONTENUTI

A partire dalla narrazione della storia: "Scusa, non lo faccio più", si elaborano esperienze per:

vivere nel rispetto dei coetanei e del materiale comune

collaborare per la realizzazione di progetti comuni

effettuare esperienze di condivisione di regole, amici, insegnanti, materiali, giochi

superare i primi conflitti che emergono nella situazione di condivisione scolastica (oggetti, attrezzature, giochi, persone)

OBIETTIVI GENERALI

Esprimere le proprie emozioni

Favorire scambi e alternanze (di oggetti e persone)

Relazionare positivamente con adulti e compagni

Riconoscere la differenza tra "io" e "tu", "mio e suo", "di tutti" (da applicare in situazioni di gioco e di vita pratica)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Riconoscersi nella propria identità/diversità di genere
- Partecipare alla realizzazione di un elaborato comune
- Scoprire e riconoscere momenti e situazioni che suscitano emozioni
- Esprimere e comunicare sentimenti
- Conoscere gli altri bambini, chiamarli per nome
- Accettare la vicinanza fisica di tutti i bambini

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Utilizzare in modo adeguato le parti del corpo per relazionare con gli altri
- Condividere stati emotivi con i compagni
- Prendere coscienza di sé in rapporto agli altri e agli oggetti

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Avviare una breve comunicazione con l'adulto e con i compagni
- Individuare, imitare, produrre suoni e rumori
- Preferire l'uso della parola alla gestualità o alla mimica, nelle situazioni comunicative
- Memorizzare e utilizzare termini tipici dell'ambiente scolastico

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Apprendere per imitazione
- Intuire circostanze e regolarsi di conseguenza
- Saper localizzare, riporre
- Saper raggruppare in base ad una variabile (criterio di colore o di uso)
- Riconoscere gli oggetti propri, di un compagno, o comuni
- Dare risposte congruenti rispetto alle richieste

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

- Lettura della storia "Scusa non lo faccio più" (vedi Allegato)
- Proposta di rappresentazione con i burattini di brevi vicende sui conflitti fra pari mettendo in evidenza quelle che si concludono con: il chiedere scusa, il perdono e la rappacificazione
- Realizzazione di burattini
- Drammatizzazione delle storie attraverso l'utilizzo dei burattini
- Rielaborazioni verbali di situazioni conflittuali proposte dall'insegnante o dagli stessi bambini
- Gioco nell'angolo strutturato dei "travestimenti"
- Giochi di ruolo (es. buoni/cattivi, leoni/pecore)
- Giochi di forza, motori, d'imitazione
- Lettura d'immagini contrapposte (sia di situazioni conflittuali, che di buoni modi di agire)
- Attività ritmica: ritmo "lento/veloce", giochi relativi al tono della voce, girotondi

Strumenti, sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Libro illustrato della fiaba "Scusa non lo faccio più"
- Materiale naturale
- Materiale strutturato
- Burattini
- Immagini
- Travestimenti
- Materiale grafico-pittorico
- Spazi scolastici: sezione/salone

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- se il percorso ha rispettato i tempi e le attività programmate
- se il risultato è adeguato alle capacità degli alunni
- se la partecipazione è stata attiva e si è colto l'interesse
- se l'attenzione e la motivazione si sono mantenute costanti

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se il bambino rispetta i coetanei e il materiale comune
- se collabora e si relaziona positivamente con i compagni
- se accetta di condividere le figure di riferimento
- se gioca con i compagni condividendo materiali e giocattoli
- se elabora strategie per evitare e conflitti

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica se i materiali realizzati hanno raggiunto un esito positivo:

- prodotti di natura percettiva
- prodotti di natura sensoriale
- prodotti di natura iconica: rappresentazione grafica dei vissuti, cartelloni
- prodotti di natura verbale
- prodotti di natura motoria: drammatizzazione e percorsi

Data

Firma delle insegnanti

ALLEGATO

SCUSA, NON LO FACCIO PIÙ'

Nella scuola Arcobaleno ci sono tanti bambini che giocano e lavorano insieme in allegria.

Un giorno arriva a scuola Luca, un nuovo compagno.

Luca è un bambino molto vivace e con tanta voglia di giocare, abituato ad avere sempre tutto per sé e a fare ogni cosa gli passi per la mente.

Alla vista di tanti giochi gli s'illuminano gli occhi e pensa quanto è bello averne così tanti tutti per sé.

Così corre subito nell'angolo delle costruzioni e inizia a giocare sottraendo, di volta in volta, i mattoncini colorati dalle mani dei compagni, incurante delle loro proteste.

Fino a quel momento i suoi compagni stavano giocando tranquillamente e serenamente tutti insieme e adesso non hanno più nemmeno un mattoncino, così Matteo decide di andare dalla maestra a chiederle di intervenire.

La maestra chiama Luca e gli fa notare che i giochi a scuola sono a disposizione di tutti i bambini e quindi tutti hanno diritto di usarli.

Luca, arrabbiato, si dirige verso l'angolo della cucina, dove stanno giocando Rebecca e Noemi e butta a terra tutti i piatti e i pentolini che le bambine avevano messo sulla tavola imbandita.

Noemi scoppia in lacrime e corre a farsi consolare dalla maestra.

Vedendo Noemi sulle ginocchia della maestra, anche Luca inizia a piangere cercando di prendere il posto della bambina e dicendo: "Scusa, non lo faccio più".

A questo punto la maestra chiama tutti i bambini, li fa sedere in cerchio e, quando tutti hanno preso posto, mette al centro cinque giochi e li invita a prenderne uno ciascuno.

Naturalmente i giochi sono troppo pochi per così tanti bambini e nessuno riesce ad averne uno tutto per sé.

La maestra dopo un po' chiede: "Come possiamo giocare e divertirci tutti insieme se abbiamo solo pochi giochi a disposizione?"

Luca risponde: "Gioco prima io con la maestra".

Andrea ribatte: "No, prima io".

Matteo, che è più grande, aggiunge: "Giochiamo tutti insieme usandoli un po' ciascuno".

Tutti lo ascoltano, ritenendola un'ottima idea. Allora la maestra interviene dicendo: "Sapete, per giocare bene insieme ed essere amici, bisogna accettare e rispettare anche quello che dicono e che vogliono gli altri".

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: gennaio - febbraio	SEZIONE/GRUPPO ANNI 3
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 3	TITOLO: VOGLIO, POSSO, COMANDO

FOCUS

Il bambino ha difficoltà ad accettare i primi "no", le limitazioni e le prime regole sociali. L'insegnante predispone attività/esperienze per far scoprire il senso di sicurezza e stabilità che le stesse regole trasmettono nella vita quotidiana.

PROCESSO

Dall'affermazione dell'IO all'interazione positiva che sfocia nelle prime condivisioni (il materiale scolastico e la maestra sono di tutti).

CONTENUTI

Dal racconto della storia: "Se io posso, tu puoi" si passa all'elaborazione che:

siamo tutti uguali, abbiamo tutti desideri e bisogni
non ci sono 'solo io', ci sono anche gli altri
nessuno può fare quello che vuole se quello che fa danneggia gli altri
per stare insieme agli altri devo ascoltare e accettare anche quello che mi dicono
appartenere ad un gruppo è importante
le regole di convivenza sono necessarie per giocare bene insieme

OBIETTIVI GENERALI

Prendere coscienza dei propri sentimenti ed emozioni relativi ai desideri di possesso di cose e di persone da condividere con gli altri
Disponibilità all'interazione con gli altri
Accettazione ed applicazione delle prime regole sociali (chiedere, ringraziare, aspettare il turno)

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Riconoscere momenti e situazioni che suscitano emozioni
- Rispettare gli spazi e i materiali della scuola
- Accettare gli interventi educativi dell'insegnante
- Scoprire il significato delle regole
- Riconoscersi come membro del gruppo sezione

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Coordinare i movimenti degli arti
- Prendere coscienza delle proprie potenzialità corporee
- Utilizzare intenzionalmente il proprio corpo
- Rappresentare graficamente il proprio corpo

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Sperimentare diverse forme di espressione artistica
- Utilizzare vari tipi di linguaggio (manipolativo, ludico, iconico, sonoro, verbale)
- Utilizzare le forme convenzionali del galateo (salutare, chiedere per favore, ringraziare)

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Riconoscere, denominare colori e forme
- Raggruppare oggetti
- Discriminare grandezze

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

- Racconto della storia "Se io posso, tu puoi" (vedi Allegato)
- Conversazione in circle-time
- Attività di coloritura in piccoli gruppi (2/3 bambini) delle "carte della storia"
- Condivisione di alcune regole convenute per la vita della sezione, espressione dei diritti e dei doveri di ciascuno
- Rielaborazione grafico-pittorica delle regole condivise
- Valorizzazione del gruppo
- Responsabilizzazione attraverso piccoli incarichi (anche in coppia)
- Giochi a coppie, nel piccolo e nel grande gruppo
- Giochi a squadre
- Esperienze psico-motorie
- Esperienze sonoro-musicali: canti, giochi ritmici con il corpo e con gli strumenti, girotondi

Strumenti, sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale strutturato
- Illustrazioni della fiaba
- Materiale naturale
- Immagini
- Materiale grafico-pittorico
- Audio cassette
- Spazi scolastici: sezione/salone

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- se il percorso ha rispettato i tempi e le attività programmate
- se il risultato è adeguato alle capacità degli alunni
- se la partecipazione è stata attiva e l'interesse è stato colto
- se l'attenzione e la motivazione si sono mantenute costanti

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se i bambini hanno preso coscienza dei propri e altrui desideri.
- se i bambini sono disponibili a interagire nel piccolo gruppo (2/3 bambini)
- se i bambini conoscono e accettano le regole stabilite

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica se i materiali realizzati hanno raggiunto un esito positivo:

- prodotti di natura percettiva
- prodotti di natura sensoriale
- prodotti di natura iconica: carte da gioco della storia
- prodotti di natura verbale: canti
- prodotti di natura motoria: giochi psicomotori

Data

Firma delle insegnanti

ALLEGATO

SE IO POSSO, TU PUOI

Premessa

Raduniamo i bambini nell'angolo della lettura e declamiamo la dell'ape Giovanna ricorrendo al supporto di alcuni mediatori:

- Un burattino o un peluche per l'ape Giovanna
- Una radiolina
- Il disegno di un alveare

Il racconto

L'ape Giovanna credeva di essere l'ape più bella di tutte.

Ogni mattina si guardava allo specchio e diceva: "Sono davvero bellissima, ho gli occhi più belli di tutte le api, il pungiglione più dritto, le strisce sul mio corpo hanno i colori più intensi, le mie ali sono le più grandi. Io sono la migliore, e perciò posso fare tutto quello che voglio". L'ape Giovanna, come potete ben immaginare, non era per niente gentile con le altre api e le derideva in continuazione. "Sei proprio brutta Nicolina, i tuoi colori non sono vivaci come i miei e le tue ali sono troppo piccole. Le api brutte come te devono lavorare mentre io posso fare tutto quello che voglio", diceva Giovanna. Le altre api erano molto dispiaciute del suo comportamento. Avevano cercato di farle capire che si sbagliava, ma lei non ascoltava nessuno. Alla mattina si alzava sempre tardissimo e non aveva voglia di lavorare: si coricava in un bocciolo di rosa e lì si riposava per tutto il giorno.

Le altre api ogni giorno andavano continuamente avanti e indietro dal prato all'alveare, trasportando pesanti secchi di nettare, giungendo a sera stanchissime. "Sono proprio stanca!" esclamò una sera l'ape Nicolina, rientrando nell'alveare "e ho una gran fame". "Abbiamo lavorato davvero tanto – aggiunse l'ape Antonietta – andiamo a mangiare". Ma l'ape Giovanna, mentre loro lavoravano, si era mangiata tutto il miele raccolto ed era tornata beatamente a dormire nel bocciolo di rosa. "Non è possibile! L'ape Giovanna non può far tutto quello che vuole – gridò l'ape Nicolina – Adesso ci tocca andare a dormire senza cena – piagnucolò l'ape Antonietta".

"Domani le parlerò io", disse la regina delle api che aveva assistito alla scena.

Rassicurate dalle parole della regina le api andarono a letto. L'ape Giovanna, intanto, si era svegliata e, dato che non aveva fatto nulla per tutto il giorno, era piena di energia. "Ho voglia di divertirmi un po': che silenzio, che noia!" esclamò accendendo la sua radiolina a tutto volume e mettendosi a ballare e a cantare.

"Si può sapere cosa sta succedendo?" dissero le api in coro, svegliandosi di soprassalto quando udirono tutto quel trambusto. Anche la regina si era svegliata ed era molto molto arrabbiata: "Giovanna adesso te ne andrai per sempre dal nostro alveare, hai esagerato, non vogliamo più vederti!".

(Storia tratta da Progetto 3/6, n° 87 ed. Gulliver, ottobre 2006 "Cittadinanza e Costituzione" di Rita Sabatini)

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: maggio	SEZIONE/GRUPPO ANNI 3
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 4	TITOLO: " CHI TROVA UN AMICO TROVA UN TESORO "

<p>FOCUS</p> <p>Il bambino a scuola si rende conto dell'esistenza dell'altro con cui condividere spazi e giochi. Attraverso esperienze e attività libere e guidate può scoprire che è bello e spesso gratificante giocare insieme o aiutare il compagno in difficoltà.</p>
<p>PROCESSO</p> <p>Dalla presa di coscienza dell'esistenza dell'altro e della sua accettazione, alla scoperta del gruppo come nuova realtà nella quale trovare compagni di gioco con cui condividere esperienze.</p>
<p>CONTENUTI</p> <p>La narrazione della fiaba "Biancaneve e i sette Nani" sollecita esperienze ed interiorizzazioni che mettono in evidenza:</p> <p>l' attenzione e l'aiuto ai compagni in difficoltà che "ogni cosa ha il suo posto, e c'è un posto per ogni cosa" la personale appartenenza a un gruppo familiare e scolastico quante cose possiamo fare insieme: giocare, cantare, costruire, inventare. Nell'organizzare la festa per Biancaneve, giochiamo insieme condividendo e rispettando materiali e regole</p>
<p>OBIETTIVI GENERALI</p> <p>Apprezzare l'identità personale e altrui Essere disponibili all'interazione con gli altri Accettare le differenze come valore positivo</p>

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Riconoscere ed accettare le differenze
- Partecipare ai giochi di gruppo
- Riconoscersi parte della comunità d'appartenenza (famiglia, scuola)
- Cogliere il senso d'appartenenza ad una comunità più allargata (luogo di residenza)
- Attendere il proprio turno
- Rispettare le prime regole di comportamento

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Esplorare con sicurezza lo spazio
- Muoversi in modo guidato in base a comandi
- Utilizzare in modo adeguato le parti del corpo per relazionare con gli altri
- Dimostrare attenzione nei confronti dei compagni in difficoltà

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Utilizzare la voce o il corpo per imitare, riprodurre e inventare suoni
- Ascoltare e comprendere storie
- Raccontare esperienze vissute

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Comprendere il significato di una storia
- Riprodurre una narrazione rispettando l'ordine temporale di inizio, sviluppo, conclusione (prima, durante, dopo)
- Percepire, riconoscere, riprodurre grandezze (piccolo-grande, alto-basso, largo-stretto)

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

- Narrazione della fiaba "Biancaneve e i sette Nani" (Fratelli Grimm)
- Conversazioni in circle-time
- Drammatizzazione
- Ricostruzione della storia in sequenza
- Giochi di gruppo
- Giochi psicomotori con vario materiale
- Giochi strutturati e attività da condividere in piccolo gruppo (3/4 bambini)
- Conversazioni libere e guidate a piccoli gruppi
- Racconti di esperienze/vissuti personali
- Rielaborazioni grafico-pittoriche
- Attività ritmiche
- Canti e filastrocche
- Letture d'immagini
- Allestimento del giardino per la festa a Biancaneve
- Preparazione degli inviti per i genitori
- Coinvolgimento dei genitori per organizzare la merenda

Strumenti, sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale naturale o di recupero
- Materiale strutturato
- Materiale psicomotorio (palle, cerchi, corde, mattoni...)
- Fiaba "Biancaneve e i sette nani"
- Immagini
- Materiale grafico-pittorico
- Audio cassette/video cassette
- Spazi scolastici: sezione/salone e giardino

Strumenti, sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale naturale o di recupero
- Materiale strutturato
- Materiale psicomotorio (palle, cerchi, corde, mattoni...)
- Fiaba "Biancaneve e i sette nani"
- Immagini
- Materiale grafico-pittorico
- Audio cassette/video cassette
- Spazi scolastici: sezione/salone e giardino

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- se il percorso ha rispettato i tempi e le attività programmate
- se il risultato è adeguato alle capacità degli alunni
- se la partecipazione è stata attiva e l'interesse è stato colto
- se l'attenzione e la motivazione si sono mantenute costanti

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se il bambino si riconosce come membro del gruppo sezione
- se collabora nelle attività di gruppo
- se è disponibile ad aiutare gli altri
- se accetta il diverso

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica se i materiali realizzati hanno ottenuto un esito positivo:

- prodotti di natura motoria: giochi ritmici, percorsi, giochi psicomotori
- prodotti di natura iconica: sequenze della fiaba, cartelloni, elaborati grafico-pittorici individuali e di gruppo
- prodotti di natura verbale: canti e filastrocche, conversazioni

Data

Firma delle insegnanti

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: settembre/ottobre	SEZIONE/GRUPPO ANNI 4
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 1	TITOLO: <i>TI DO LA MANO</i>

FOCUS

Il bambino esce gradualmente dal proprio egocentrismo e si apre all'altro attraverso esperienze ludiche che lo accompagneranno verso la conoscenza della propria identità personale e sociale per stare bene con se stesso e con gli altri.

PROCESSO

Da una visione egocentrica al riconoscimento dell'altro, diverso da sé, attraverso situazioni emotivamente stimolanti a livello individuale, il bambino arriva a scoprire l'altro e a provare il piacere della relazione a due all'insegna della referenzialità e della complicità.

CONTENUTI

Eventi ludici intenzionalmente scelti, facilitanti la percezione dell'essere 'in relazione', il cui svolgimento comporti interscambio, coordinazione con gli altri bambini, condivisione del risultato finale; utilizzo di una scatola magica, come momento rituale di inizio del percorso, contenente di volta in volta, materiali diversi per esempio: immagini di animali/oggetti, palle, teli;
gioco della ragnatela simbolo del gruppo che si è formato, la rete creata tiene "uniti" i bambini nella relazione e nel rispetto reciproco;
il gioco valorizza le abilità sociali che consentono di acquisire una buona consapevolezza di sé e della propria collocazione nel contesto amicale

OBIETTIVI GENERALI

Prendere coscienza delle principali funzioni del corpo e di alcune conoscenze fondamentali riguardanti lo schema ed il linguaggio corporeo
Riconoscere ed esprimere stati d'animo: soddisfazione, delusione, rifiuto
Riconoscere lo stato d'animo dell'altro
Condividere regole

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Sapere denominare i propri stati d'animo: piacere, gioia, rabbia, gratificazione, paura
- Spiegare i propri stati d'animo
- Riconoscere ed intuire gli stati d'animo altrui
- Sapere accettare di condividere un gioco in una relazione a due
- Attendere il proprio turno
- Accettare insuccessi

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Sperimentare adeguatamente alcuni schemi dinamici-posturali
- Sviluppare la coordinazione generale
- Sviluppare la motricità periferica
- Riconoscere i limiti della propria fisicità, i rischi dei movimenti, il pericolo

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Parlare a voce alta
- Parlare davanti agli altri
- Utilizzare il linguaggio verbale per interagire con l'altro
- Utilizzare il linguaggio verbale per raccontare vissuti, emozioni, esperienze personali
- Accettare di 'mettersi in gioco'
- Sperimentare varie tipologie di gioco (motorio, manipolativo, con oggetti, con simboli)

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Riconoscere caratteristiche sensoriali degli oggetti
- Utilizzare oggetti e materiali in modo intenzionale
- Collocare oggetti in modo pertinente (vicino-lontano, dentro-fuori)
- Riprodurre sequenze con oggetti
- Sviluppare la discriminazione percettiva secondo criteri di: colore, forma, grandezza
- Scegliere fra varie opportunità quella più adatta ad uno scopo
- Esplorare uno spazio e collocarsi in esso adattando lo spostamento corporeo alle diverse situazioni

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

- Gioco della ragnatela: questo gioco è un'occasione per imparare che tutti facciamo parte di una comunità e per stare insieme agli altri (vedi Allegato 1)
- Conversazione in circle-time per riflettere sul significato del filo che ci unisce, quali sono le altre cose che ci uniscono, che ci fanno stare bene insieme
- Coloritura degli spazi delimitati dal filo
- Rappresentazione grafica della propria casa che verrà poi incollata nello spazio delimitato dal filo
- Utilizzo della scatola magica contenente immagini di animali/oggetti per proporre giochi di coinvolgimento motorio (vedi Allegato 2) e successivamente materiale psicomotorio
- Gioco psicomotorio con l'utilizzo della palla in cerchio (vedi Allegato 3)
- Gioco di socialità (vedi Allegato 4)
- Rielaborazione verbale dell'esperienza
- Gioco a coppie con le palle (vedi Allegato 5)
- Gioco a coppie con i teli (vedi Allegato 6)
- L'insegnante utilizzerà la macchina fotografica per documentare i vissuti dei bambini che poi potranno riconoscere, osservare e commentare

Strumenti,sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale di recupero (gomitoli di lana o spago)
- Materiale strutturato (materiale psicomotorio: palle, cerchi, teli...)
- Macchina fotografica
- Immagini di animali e oggetti vari
- Materiale grafico-pittorico
- Spazi scolastici: salone-palestra o giardino

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure.....

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- il rispetto dei tempi e delle attività proposte
- l'attenzione e la motivazione
- la partecipazione e l'interesse
- il risultato finale

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se il bambino utilizza il proprio corpo per mettersi in relazione con gli altri
- se rispetta le regole concordate
- se entra in comunicazione con i coetanei
- se riconosce ed esprime i sentimenti e le emozioni vissuti nel percorso
- se verbalizza apprendimenti
- se discrimina percettivamente colori, forme, grandezze

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica se i materiali realizzati hanno ottenuto un esito positivo:

- prodotti di natura motoria: giochi di socialità e con materiale psicomotorio
- prodotti di natura percettiva: costruzione della ragnatela
- prodotti di natura sensoriale: utilizzo della fotografia per documentare i vissuti dei bambini
- prodotti di natura iconica: contrassegno, disegno della propria casa, rielaborazione grafico-pittorica
- prodotti di natura verbale: conversazione e rielaborazione verbale

Data

Firma delle insegnanti

ALLEGATO

1 Gioco della ragnatela: sistemiamoci in piedi in cerchio attorno a un foglio di carta da pacco. Diamo un gomitolo di lana, o uno spago grosso, in mano a un bambino e invitiamo a dire il nome di un compagno al quale vuole passare il gomitolo. Invitiamo il bambino a tenere ben saldo, tra le mani, il capo del filo e passare il gomitolo al compagno scelto, che a sua volta dirà il nome di un altro amico, al quale passerà nuovamente il gomitolo (facciamo in modo che tutti siano chiamati). Alla fine i bambini saranno "uniti" dai fili: invitiamoli ad abbassare piano fino a toccare il foglio di carta. Con il nastro adesivo trasparente fissiamo gli intrecci formati dal gomitolo. Fissiamo il contrassegno di ogni bambino che si trova all'estremità del filo/percorso.

Invitiamo ogni bambino a tracciare, con il dito, il percorso per scoprire a quale bambino conduce. Evidenziamo gli incroci con un punto, suggeriamo di colorare gli spazi delimitati dal filo con il colore preferito ed incollare su ogni spazio il disegno della propria casa.

2 Giochi di coinvolgimento motorio: seduti in cerchio, intorno alla scatola magica, si osservano le immagini, si individuano le eventuali andature e si prova ad imitarle: per esempio camminare in punta dei piedi per imitare la giraffa, all'indietro come il gambero, rotolare come una palla...

Gioco delle scatoline: i bambini si dispongono, stando accovacciati sul pavimento quando sentono la consegna del comando: "scatola chiusa"; al segnale dell'insegnante "scatola aperta" i bambini si alzano imitando l'animale o l'oggetto che l'insegnante nomina.

3 Gioco psicomotorio con la palla: il gioco consiste nel passare la palla in direzione del compagno a cui si desidera donare e pronunciare il nome dell'amico. Durante l'interscambio si sottolinea la regola del prendere l'oggetto e dell'importanza di non trattenerlo ma rilanciarlo ad un altro compagno sempre pronunciando il nome del bambino.

4 Gioco di socialità: i bambini camminando, si muovono liberamente nello spazio. Ogni volta che incontrano un compagno si danno la mano, in un secondo momento si danno la mano e si salutano. Al termine, in cerchio, verbalizzano le emozioni provate durante il contatto.

5 Gioco a coppie con le palle: l'insegnante invita i bambini, nella prima fase, ad una libera sperimentazione dell'oggetto, nello spazio a disposizione. Nella fase successiva il bambino deve utilizzare la palla insieme ad un compagno, sperimentando diverse possibilità di gioco. Ogni coppia, a turno, propone ai compagni la propria modalità di utilizzo. Il passaggio successivo consiste nella formazione di nuove coppie; scelta libera del compagno, secondo il criterio "siamo tutti amici".

6 Gioco a coppie con i teli: le fasi proposte sono le stesse utilizzate nel gioco a coppie con le palle.

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: novembre/dicembre	SEZIONE/GRUPPO ANNI 4
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 2	TITOLO: <i>I MIEI PIEDI LE TUE SCARPE</i>

<p>FOCUS</p> <p>I bambini riconoscono l'altro come realtà portatrice di bisogni e ricchezze attraverso l'interazione e la costruzione di relazioni positive.</p>
<p>PROCESSO</p> <p>Dalla scoperta dell'altro al riconoscimento e valorizzazione delle caratteristiche/qualità di ciascuno.</p>
<p>CONTENUTI</p> <p>Il gioco a coppie e di piccolo gruppo offre l'esperienza diretta dell'altro bambino e degli altri bambini. Risultato e successo del gioco dipendono dalla qualità della relazione che si instaura e dalla capacità di assumere i punti di forza dei singoli, nonché di applicare le prime capacità regolamentate di relazione: utilizzo della scatola magica proposta nella prima U.D.A, come momento rituale di inizio del percorso, contenente, di volta in volta, materiali che servono nell'incontro stesso per esempio: oggetti per assemblare un'automobile, cerchi, messaggio, materiale di recupero scoprire l'altro in situazione di gioco a coppie o in piccolo gruppo al termine di ogni gioco i bambini potranno comunicare il proprio stato d'animo attraverso la scelta di un simbolo convenzionale (il sole, la nuvola, la pioggia) osservazione dell'altro e verbalizzazione delle qualità/caratteristiche di ciascuno scoprire l'altro nelle sue caratteristiche: com'è? Cosa sa fare? valorizzare ogni bambino appartenente al gruppo superare i momenti di conflitto individuando una soluzione con l'aiuto dell'insegnante rappresentazione descrittiva (analisi) creativa di se stessi al termine di ogni incontro, l'insegnante invita il gruppo a ricordare e a verbalizzare le cose piacevoli accadute (ho saputo fare... il mio compagno mi ha aiutato a...), in questo modo i bambini riflettono sugli aspetti positivi dello stare insieme</p>
<p>OBIETTIVI GENERALI</p> <p>Riconoscere lo stato d'animo degli altri Accettare le diversità Condividere le regole</p>

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Saper rispettare il proprio turno
- Saper ascoltare il compagno
- Guardare il compagno
- Rivolgersi agli altri con gentilezza
- Riconoscere l'altro come realtà portatrice di bisogni e apporti per raggiungere risultati
- Applicare le regole di comportamento

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Muoversi liberamente nello spazio senza urtare gli altri
- Sviluppare la Coordinazione generale e l'equilibrio
- Sviluppare la motricità periferica
- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Memorizzare parole nuove
- Spiegarsi con discorsi
- Utilizzare termini esplicativi delle proprie azioni (dove, come, quando)
- Partecipare alle conversazioni nel piccolo gruppo
- Utilizzare diverse tecniche espressive

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Riconoscere uguaglianze e differenze riferite a caratteristiche fisiche
- Saper raggruppare, classificare, seriare
- Sapersi collocare nello spazio fisico (angolo, sezione, spazi grandi)
- Rispettare l'ordine spaziale nel collocarsi (fila, riga, davanti-dietro, vicino-lontano)
- Collocarsi in un gruppo in base a un criterio dato
- Creare corrispondenza fra spazio fisico e spazio di rappresentazione (ludico, grafico, simbolico)

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

- Gioco "Assembliamo un'automobile" (vedi Allegato 1)
- Verbalizzazione del proprio stato d'animo attraverso alcune immagini convenzionali: il sole, la nuvola, la pioggia
- Rappresentazione grafica del gioco
- Gioco con i cerchi (vedi Allegato 2)
- Conversazione in circle-time
- Rappresentazione grafica del gioco
- Lettura del messaggio contenuto nella scatola da parte dell'insegnante (vedi Allegato 3)
- Osservazione di se stessi e dei compagni
- Giochi guidati dall'insegnante con raggruppamenti in base a criteri dati
- Conversazione "mi piace il tuo..."
- Registrazione delle verbalizzazioni dei bambini
- Rappresentazione grafica di sé stessi utilizzando materiale di recupero (vedi Allegato 4)
- Realizzazione di un libro con autoritratto (eventualmente ritratti degli amici, del gruppo)

Strumenti, sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale di recupero (bottoni, lana...) per realizzare l'autoritratto
- Materiale strutturato (materiale psicomotorio: cerchi)
- Materiale grafico-pittorico
- Specchio
- Registratore
- Spazi scolastici: salone-palestra, sezione

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- l'attenzione alle dinamiche del gruppo formatosi in base all'età
- i tempi di attenzione e di concentrazione degli alunni
- l'espressione e il rispetto delle potenzialità individuali

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se i bambini sanno collaborare alla realizzazione di un gioco rispettando le regole
- se essi sanno esprimere le proprie esperienze
- se sanno ascoltare l'altro
- se nel gioco vengono applicati indicatori spaziali, temporali e di connessione logica
- se sanno utilizzare il materiale a disposizione in modo creativo

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica la qualità dei materiali prodotti:

- prodotti di natura logica: uso di simboli, raggruppamenti in base ad un criterio dato
- prodotti di natura sensoriale: osservazione allo specchio e dei compagni, realizzazione di un libro con i manufatti dei bambini
- prodotti di natura iconica: rappresentazione grafica dei giochi, autoritratto
- prodotti di natura verbale: verbalizzazione dello stato d'animo, conversazione in circle-time
- prodotti di natura motoria: gioco d'assemblaggio, giochi compositivi, di riproduzione di un modello, ideativi

Data

Firma delle insegnanti

ALLEGATO

1. Gioco "Assembliamo un'automobile": i bambini trovano nella scatola magica dei cartoncini rappresentanti fari di automobile e delle targhe di cartone. Dopo una prima osservazione del materiale, l'insegnante invita i bambini a cercarsi e ad accoppiarsi in modo da formare un'automobile. Al termine del gioco ogni bambino verbalizza il proprio vissuto.

Per aiutare i bambini a comunicare il proprio stato d'animo, si possono introdurre alcune immagini: il sole, la nuvola, la pioggia. Ogni bambino scegliendo l'immagine può comunicare come si è percepito all'interno del gioco.

2. Gioco con i cerchi: i bambini trovano nella scatola magica dei cerchi, il numero sarà pari alla metà degli alunni. L'insegnante osserva le dinamiche messe in atto dai bambini. Se gli alunni riescono a trovare un gioco costruttivo in cui ognuno trova un proprio spazio potrebbe non intervenire, altrimenti propone il gioco del cavallo e del cavaliere. Il bambino all'interno del cerchio è il cavallo, quello esterno il cavaliere che tiene le briglie-cerchio e naturalmente la coppia fa ciò che fanno un cavallo e un cavaliere, scorrazzano a più non posso. I ruoli si possono invertire fino ad esaurimento dell'interesse.

Al termine del gioco ci si riunisce in circle-time e durante la conversazione l'insegnante fa emergere e sottolinea come l'iniziale mancanza di oggetti per tutti i bambini pareva essere un problema e invece è divenuto poi la possibilità di un nuovo gioco.

3. Messaggio: ci si siede in cerchio per scoprire ciò che c'è nella scatola magica, all'interno c'è un messaggio. L'insegnante legge il messaggio nel quale si invitano i bambini a: guardarsi allo specchio, descriversi ai compagni, descrivere un compagno, scegliere un compagno e dire cosa piace di lui (es. Mi piace il tuo... Mi piace quando tu...).

Dopo un iniziale gioco connesso alle caratteristiche fisiche, i bambini si raggruppano in base a criteri dati dall'insegnante (per es. tutti i bambini biondi...) aggiungendo anche dei movimenti che questi devono compiere, dopo essersi raggruppati (per es. "Ora i bambini con i capelli biondi fanno 5 salti a piedi uniti...).

Esaurito l'interesse per il gioco, che ha avvicinato i bambini in base alle somiglianze, ci si rimette in cerchio. L'insegnante proporrà alcuni esempi: mi piace il tuo... mi piace quando tu... lasciando poi continuare i bambini nella scoperta di questo nuovo modo di "vedere" e descrivere un compagno. L'insegnante registra le verbalizzazioni.

4. Sempre intorno alla scatola magica per scoprire ancora una volta il suo contenuto, i bambini trovano all'interno fogli di cartoncino e materiale di recupero con il quale sono invitati a rappresentarsi ironicamente. È importante che i bambini prestino attenzione alle proprie caratteristiche fisiche e scelgano ciò che meglio può rappresentarle (bottoni azzurri per gli occhi, lana gialla per i capelli...).

Questi manufatti verranno poi assemblati per formare un libro. Ogni pagina nella facciata retrostante conterrà la presentazione che il bambino ha fatto di sé e ciò che gli amici hanno detto di lui. Il libro rimarrà a disposizione del gruppo, lo si potrà sfogliare individualmente o con l'aiuto dell'insegnante.

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: gennaio/febbraio	SEZIONE/GRUPPO ANNI 4
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 3	TITOLO: QUATTRO ANNI COME ME

FOCUS

Il bambino sviluppa il senso di appartenenza ad un gruppo nel quale vive serenamente, divenendo consapevole dei diritti e dei doveri comuni, così da rafforzare la consapevolezza di sé, della propria collocazione nel gruppo e sviluppare autostima.

PROCESSO

Dal riconoscimento dell'altro come portatore di abilità, al sentirsi parte del gruppo nel quale vengono valorizzate le abilità di ciascuno tramite confronto e scoperta di affinità e differenze.

CONTENUTI

L'esperienza ludica in piccolo gruppo basata su giochi a squadra, giochi logici e giochi simbolici

favorisce lo sviluppo di atteggiamenti e comportamenti osservativi, riflessivi, di analisi tramite:

l'osservazione di sé stessi e degli altri

le attività logiche per eseguire classificazioni in base ad un attributo e completamento di istogrammi

l'imparare a stare insieme e realizzare insieme, tramite giochi a coppie e in piccoli gruppi 'caccia al tesoro' quale metafora della condivisione, dell'interdipendenza e dei valori dell'appartenenza

OBIETTIVI GENERALI

Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo

Accettare le diversità

Rispettare gli altri: i loro ritmi, le loro difficoltà o capacità per il raggiungimento del compito

Utilizzare le regole della buona educazione

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Accettare il punto di vista dell'altro
- Assumere contributi
- Dare contributi
- Mediare posizioni
- Ampliare interessi
- Condividere interessi
- Percepirsi come parte di un gruppo con connotazioni di affinità e diversità (nomi, sesso, caratteristiche fisiche, interessi)

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Saper eseguire un percorso motorio
- Sviluppare la motricità manuale
- Sviluppare velocità e destrezza
- Sviluppare equilibrio
- Assumere posture corrette

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Raffigurare lo schema corporeo in forma analitica (parti essenziali del corpo, caratteristiche descrittive)
- Raffigurare forme di oggetti ed ambienti
- Ricostruire verbalmente la successione di eventi ludici
- Raccontare una propria esperienza al gruppo
- Assumere comportamenti corretti alle situazioni di ascolto e di dialogo

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Sviluppare interessi
- Sviluppare la concentrazione
- Intuire ostacoli
- Ipotizzare soluzioni agli ostacoli
- Individuare il motivo di un insuccesso
- Autocorreggersi

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

- Osservazione della fotografia di ciascun bambino contenuta nella scatola magica
- Attività logica: formazione di sottogruppi in base a criteri dati dall'insegnante
- Costruzione di un cartellone dove ognuno si rappresenta
- Attività logica: istogrammi in base a caratteristiche fisiche date dall'insegnante
- Giochi motori a squadre: staffetta, bandierina, corsa con i sacchi
- Giochi logici: puzzle a coppie, memory in piccolo gruppo
- Giochi creativi: i bambini in piccolo gruppo con materiale vario, anche di recupero, costruiscono liberamente insieme
- Ogni gruppo espone ai coetanei la "storia" di ciò che ha realizzato
- Conversazione in circle-time, ogni bambino indica il gioco che gli è piaciuto, quello in cui è riuscito meglio...
- Caccia al tesoro a squadre, il tesoro è rappresentato da un pezzo di foto del gruppo dei bambini di anni quattro

Strumenti, sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale di recupero (scatole, rotoli, rocchetti,.....)
- Materiale strutturato (puzzle, memory)
- Materiale psicomotorio (sacchi, ostacoli...)
- Immagini fotografiche
- Materiale grafico-pittorico
- Spazi scolastici: sezione/salone

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- il rispetto dei tempi previsti
- lo sviluppo armonico del percorso
- l'interesse e la partecipazione dei bambini

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se i bambini si percepiscono parte del gruppo dei 4 anni
- se accettano le diversità
- se raccontano una propria esperienza al gruppo
- se assumono comportamenti corretti nelle situazioni di ascolto e di dialogo
- se sanno individuare difficoltà e come risolverle
- quali situazioni di gioco vengono preferite e possibilmente perché
- se la rappresentazione dello schema corporeo va perfezionandosi in base a criteri osservativi e di analisi

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica la qualità de materiali prodotti:

- prodotti di natura percettiva: fotografie dei giochi svolti e di gruppo
- prodotti di natura logica: cartelloni per raggruppamenti, istogrammi
- prodotti di natura iconica: cartellone con propria rappresentazione
- prodotti di natura verbale: rielaborazione verbale, conversazione
- prodotti di natura motoria: giochi motori, caccia al tesoro

Data

Firma delle insegnanti

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: marzo	SEZIONE/GRUPPO ANNI 4
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 4	TITOLO: <i>VUOI GOCARE CON ME?</i>

FOCUS

All'interno del gruppo dei bambini di anni 4, si costruiscono legami amicali. L'insegnante predispone situazioni di gioco che favoriscano l'aggregazione spontanea di piccoli gruppi per stare bene con gli amici. I bambini nel condividere spazi, oggetti, interessi comuni sperimentano la piacevolezza del giocare insieme.

PROCESSO

Dal sentirsi parte del gruppo alla costruzione di legami amicali con uno o più bambini secondo criteri di affinità.

CONTENUTI

Il gioco simbolico si offre come occasione per elaborare situazioni che comportano la comprensione e lo svolgimento di ruoli assunti dalla propria esperienza familiare e scolastica, in cui identità, comunicazioni, svolgimenti e significati vengono espressi in forma interattiva nei contesti del gruppo di appartenenza. Si presta allo scopo l'allestimento da parte dei bambini di 'angoli' in cui riprodurre quanto esperito ed organizzino mentalmente le caratteristiche. Ciò comporta:

la scelta dell' 'angolo'

le caratteristiche degli elementi rappresentativi

la soluzione di problemi pratici per la realizzazione

la funzione e le regole per l'adeguato utilizzo

i bambini sono invitati a giocare insieme

nel rispetto della turnazione per poter giocare con "amici" diversi

e nell'autonomia nella scelta dell'angolo gioco

OBIETTIVI GENERALI

Accettare il gioco di finzione

Attivare il pensiero imitativo ed intuitivo

Risolvere atteggiamenti prevaricanti tramite il rispetto delle regole pattuite

Scoprire il piacere di giocare con l'altro nell'interazione

Collaborare per la realizzazione di un gioco comune

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Sapersi esprimere
- Saper collaborare
- Sviluppare atteggiamenti attivi
- Alternare e modificare i ruoli prescelti
- Accettare le regole di un gioco comune
- Accettare di giocare con tutti i bambini del gruppo
- Accettare proposte e modi di vedere degli altri bambini

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Sviluppare la coordinazione oculo-manuale
- Sviluppare la coordinazione dei rapporti fra corpo e spazio
- Sviluppare la manipolazione, la prensione e l'adeguamento alle caratteristiche di materiali ed oggetti
- Assumere atteggiamenti di benessere nelle situazioni di gioco simbolico

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Modulare la voce
- Modificare l'espressione mimica (n base ai ruoli assunti)
- Articolare la gestualità
- Sviluppare resistenza
- Modulare la forza
- Conoscere ed applicare tecniche diverse
- Rappresentare graficamente un'esperienza vissuta

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Imparare a mettere a fuoco un desiderio, una procedura di lavoro o una difficoltà
- Individuare elementi mancanti per il compimento di situazioni
- Comprendere ostacoli
- Individuare modi opportuni per risolvere ostacoli
- Ricordare ed applicare conoscenze precedenti in contesti diversi

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

utilizzo della scatola magica apparsa nella prima U.D.A, come momento rituale di inizio del percorso, contenente di volta in volta, materiali che servono nell'incontro stesso, in questo caso l'elemento caratteristico di alcuni spazi della sezione (pentolino per l'angolo della casetta, mattoncino per l'angolo delle costruzioni, libro per l'angolo della lettura)

Apertura della scatola magica contenente un pentolino, un mattoncino e un libro che richiamano all'angolo-gioco imitativo della 'casetta', l'angolo lettura e l'angolo delle costruzioni

Conversazione guidata, proposta di regole per pianificare azioni a cui i bambini si dovranno attenere affinché il gioco funzioni

Vengono stabilite le regole dell'uso dell'angolo (cosa mettere o togliere in ciascun angolo, quanti bambini possono accedere in ogni angolo, regole specifiche di ogni spazio, modalità per la turnazione, alternanza...)

Identificazione e costruzione di un simbolo che consenta l'accesso in ogni angolo come fosse una "chiave"

Costruzione di oggetti da utilizzare in ogni angolo, se non presente, e richiesto dal bambino (per esempio lavatrice nell'angolo casetta, aggiungere scatole di varia misura nell'angolo costruzioni...)

Realizzazione di etichette da applicare ai vari contenitori per dare un criterio al momento del riordino

L'insegnante fa da regista, predisponendo situazioni favorevoli all'interazione dei bambini che scoprono il piacere di giocare in piccolo gruppo nel creare legami amicali

Utilizzo degli angoli creati

Rielaborazione verbale in circle-time dell'esperienza vissuta

Espressione grafico-pittorica individuale dell'angolo preferito e dei compagni di gioco ricercati

Strumenti, sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale di recupero (scatoloni, tubi...)
- Materiale strutturato (libri, costruzioni, stoviglie-oggetti per la 'casetta')
- Materiale grafico-pittorico
- Angoli strutturati in sezione
- Spazi scolastici della sezione

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- il rispetto dei tempi previsti
- lo sviluppo armonico del percorso
- l'interesse e la partecipazione dei bambini

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se i bambini accettano di giocare con altri bambini ad un gioco comune
- se accettano le regole di un gioco
- se sentono piacere nel giocare con altri bambini
- se costruiscono legami amicali con alcuni bambini
- se viene percepita la situazione di finzione e in che relazione i bambini sappiano collocarla in rapporto alla realtà
- se viene assunta dai bambini una procedura ordinata logicamente (spazio e tempo)
- se il gioco viene portato a termine (o quali fattori ne alterino lo sviluppo impedendo la conclusione)
- se e come i bambini rappresentano graficamente un'esperienza vissuta

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica la qualità dei materiali prodotti

- prodotti di natura logica: "chiave" per entrare in ciascun 'angolo'
- prodotti di natura iconica: costruzione di oggetti che servono in ciascun angolo gioco, e produzioni grafico-pittoriche
- prodotti di natura verbale: conversazione e rielaborazione in circle-time, registrazioni audio, trascrizione di dialoghi

Data

Firma delle insegnanti

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: settembre/ottobre	SEZIONE/GRUPPO ANNI 5
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 1	TITOLO: <i>INSIEME... È BELLO</i>

FOCUS

Dopo la pausa estiva emerge la necessità di ricostruire e riconoscersi nel gruppo, superando le difficoltà di rapportarsi con i coetanei, al fine di formare un gruppo armonico.

PROCESSO

Da un insieme di bambini capace di relazionarsi solo a coppie o in un gruppo numericamente ridotto, a bambini che costituiscono un gruppo più esteso, coeso e consolidato.

CONTENUTI

La narrazione e successivamente la rielaborazione della favola: "I musicante di Brema" consente l'assunzione delle dimensioni dell'essere gruppo attraverso:

la formazione del gruppo (il momento rituale che verrà ripetuto in tutti gli incontri previsti dalle quattro unità: filastrocca inventata dai bambini, segni rappresentativi, creazione di simboli scelti dal gruppo)

la condivisione di un interesse (narrazione : "I musicanti di Brema", quale viaggio ed avventura verso l'autonomia, l' accoglienza , l' interazione di elementi diversi, l' incontro e l' accettazione dell'altro

la collaborazione che consente il raggiungimento di esiti vantaggiosi per tutti (elaborazione di un prodotto: costruzione di strumenti musicali per costruire "la Banda" e suonare insieme)

OBIETTIVI GENERALI

Ricostruire il gruppo

Riconoscersi nel gruppo

Stabilire relazioni collaborative, anche nei confronti del 'diverso'

Vivere con fiducia e serenità nuove proposte

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Rispettare gli altri
- Accettare con benevolenza compagni nuovi, ed eventualmente a qualsiasi titoli 'diversi'
- Ricercare la relazione collaborativi con gli altri
- Prendere consapevolezza di appartenere al gruppo

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Utilizzare in modo adeguato il corpo per esprimersi
- Sviluppare la motricità manuale
- Sviluppare la percezione uditiva
- Elaborazione positiva del sé corporeo

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Ascoltare e comprendere una storia
- Utilizzare il disegno come forma espressiva
- Manipolare e assemblare materiali
- Riprodurre ritmi
- Ampliare il lessico
- Produrre frasi articolate sintatticamente
- Comprendere significati metaforici di narrazioni

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Confrontare più dimensioni
- Progettare e costruire uno strumento musicale
- Riprodurre successioni temporali (prima-dopo, prima-dopo-infine)
- Risolvere difficoltà (Problem solving)
- Sintetizzare i contributi dei vari membri del gruppo

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

Autopresentazione di sé al gruppo e invenzione di una filastrocca, che verrà ripetuta ad ogni incontro

Realizzazione di un distintivo (maglietta, collana, cappello.... che verrà indossato ad ogni incontro)

Ascolto della storia "I musicanti di Brema"

Conversazione in circle-time

Rielaborazione della favola, attività grafico-pittorica e drammatizzazione

Attività logica: confrontare più dimensioni con giochi e schede operative, esercizi per lo sviluppo di concetti topologici e quantitativi

Costruzione di uno strumento musicale

Produzione di una musica con gli strumenti costruiti e che si hanno a disposizione

Strumenti, sussidi, risorse

Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo

Spazio: salone, sezione, giardino

Sussidi e strumenti: materiale non strutturato e materiale di recupero

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- la partecipazione dei componenti dei vari gruppi
- la durata dell'attenzione
- le preferenze espresse dai bambini relativamente alle diverse proposte (narrazione, riproduzioni sonore, linguaggi corporei, attività di costruzione)
- la realizzazione nei tempi stabiliti

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica se gli alunni sanno:

- riconoscersi nel gruppo di appartenenza
- accettare tutti i compagni
- stabilire relazioni positive
- rispettare linguaggi, espressioni, manifestazioni dei compagni
- affrontare con fiducia nuove proposte
- comprendere significati metaforici
- assumere comportamenti collaborativi

Dei materiali prodotti

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica la qualità dei materiali realizzati:

- prodotti di natura percettiva: riconoscimento del simbolo del gruppo di appartenenza e -
- composizione di un ritmo (per la banda)
- prodotti di natura sensoriale: utilizzo di materiale plastico (per collana) e materiale vario -
- non strutturato (per lo strumento musicale)
- prodotti di natura iconica: elaborati grafico - pittorici
- prodotti di natura verbale: invenzione di filastrocche, racconto della favola, interazione verbale con i compagni
- prodotti di natura motoria: giochi

Data

Firma delle insegnanti

ALLEGATO

I MUSICANTI DI BREMA

Un asino era invecchiato al punto da non poter più lavorare. Il padrone lo bastonava spesso, finché un giorno l'asino scappò.

Qualcuno, tempo prima, gli aveva raccontato che a Brema si reclutavano musicanti per la banda municipale.

“Andrò a fare il musicante a Brema!” pensò l'asino e si mise in cammino. Dopo qualche miglio, incontrò un vecchio cane che ansimava.

“Olà, amico mio, perché sbuffi così?” chiese.

“Se tu sapessi! -rispose il cane- Poiché sono vecchio, il mio padrone voleva uccidermi ed io sono scappato”. “Senti, io vado a Brema per iscrivermi alla banda municipale. Se vuoi venire con me, potremo suonare insieme”.

Il cane accettò volentieri. I due non erano andati tanto lontano che incontrarono sulla strada un gatto che miagolava disperatamente.

“Che ti succede amico mio?” chiese allora l'asino.

“Ahimè! Poiché sto invecchiando e preferisco rimanere vicino al focolare invece di dare la caccia ai topi, la padrona voleva portarmi allo stagno e affogarmi. Io però, sono scappato”.

“Ebbene, vieni a Brema con noi. Sai, intendiamo arruolarci nella banda municipale”.

Al gatto questa proposta piacque e si accodò ai due. Poco dopo, giunti davanti a una fattoria, i tre videro un vecchio gallo che cantava a squarciagola.

“Perché strilli?” chiese l'asino.

“La mia padrona mi vuole mettere in pentola” rispose il gallo.

“Senti, -disse l'asino- vieni con noi, andiamo a Brema”. Il gallo preferì questa soluzione a quella della pentola!

I quattro futuri musicanti ripresero allora il cammino: il cane e l'asino davanti, dietro il gatto, tutti impettiti e arzilli. Il gallo si era comodamente appollaiato sulla groppa dell'asino.

Verso sera si trovarono in un bosco dove pensarono di passare la notte. Il gallo si guardò intorno e gridò ai compagni “Ehi, amici, vedo una luce laggiù”. “Andiamo allora” disse l'asino.

I quattro si diressero verso quella luce che proveniva da una casa.

L'asino allungò il muso fino al davanzale per guardare all'interno.

“Che cosa vedi?” chiese il cane.

“Che cosa vedo?” Rispose l'asino: “Una tavola apparecchiata con ogni sorta di cibi e intorno cinque briganti che mangiano e devono a crepelle”.

Allora i nostri quattro amici, che erano molto affamati, tennero consiglio per studiare il modo di scacciare i briganti dalla casa. Alla fine lo trovarono: l'asino si appoggiò alla finestra con le zampe davanti, il cane salì sul dorso dell'asino, il gatto sul cane e il gallo, volando su tutti, si posò sulla testa del gatto.

Quando furono ben disposti in posizione, cominciarono il concerto: l'asino ragliò, il cane abbaiò, il gatto miagolò e il gallo emise alcuni sonori chicchirichi; poi, dalla finestra, piombarono nella stanza con un fracasso assordante.

I briganti schizzarono in aria, convinti che la casa fosse invasa dai fantasmi, infilarono spaventatissimi la porta fuggendo per i campi a rotta di collo per allontanarsi da quel luogo stregato.

Allora i quattro amici si misero a tavola e si imbottirono di cibo sino al collo. Finita la scorpacciata, i futuri bandisti di Brema si addormentarono beati. I briganti, nel frattempo, si erano un po' rimessi dalla paura. Guardarono in direzione della casa dove tutto pareva tornato alla quiete di prima. Il capo disse: "Non avremmo dovuto lasciarci spaventare così stupidamente, perbacco! Ma che razza di briganti siete?". Il brigante si avvicinò alla casa, origliò alla porta. "Mi sembra tutto tranquillo adesso -disse tra sé- gli spiriti devono essersene andati". Aprì con cautela l'uscio, vide due piccole luci brillare nel focolare (erano gli occhi del gatto). Il gatto, sentendosi minacciato, gli si avventò contro soffiando e graffiandogli il viso con le sue unghie ben affilate. Spaventato, il brigante cercò di scappare per la porta posteriore, ma il cane, che era lì accucciato, vedendo l'uomo in fuga, senza pensarci due volte, gli saltò addosso e lo addentò. "Ah, la mia gamba!" gemette il bandito. Atterrito, infilò la porta e si slanciò, come una freccia, attraversò il cortile. Nel contempo il gallo, svegliato di soprassalto, credette fosse già giunta l'alba e si mise a gridare a squarciagola "Chicchirichì! Spunta il bel dì!". "Questa casa è stregata, stregata..." mormorava tra sé, il brigante, fuggendo. E ignorava, il poveretto, che i suoi guai non erano ancora finiti... Infatti, mentre passava innanzi all'aia, l'asino, svegliato dal rumore, lo vide, e gli assestò un robusto calcio sul fondo della schiena. Il brigante fuggì ancora più lesto "Scappiamo! In casa c'è una strega maledetta che mi ha soffiato fiamme sul viso e graffiato con le unghie; accanto alla porta c'è un uomo che mi ha ferito a una gamba con un coltello e sul tetto c'è il giudice che urla: portatelo qui, il brigante, portatelo qui! E vicino a lui c'è un mostro nero che distribuisce mazzate a tutto spiano". Sentendo questo, i briganti fuggirono a gambe levate. Era proprio ciò che occorreva ai quattro musicanti di Brema. Le avventure di quella notte li avevano resi ancora più amici e poiché quella casa apparve loro confortevole e sicura, decisero di farne la loro stabile e piacevole dimora.

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: NOVEMBRE/DICEMBRE	SEZIONE/GRUPPO ANNI 5
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 2	TITOLO: <i>INSIEME... È FACILE</i>

FOCUS

L'insegnante constata che i bambini del gruppo di anni 5 hanno bisogno d'imparare a condividere le esperienze, aiutando i compagni in difficoltà, collaborando per risolvere i problemi e rispettandosi tra di loro, usando parole cortesi.

PROCESSO

Da un insieme di bambini che cercano di imporre la propria idea nella soluzione di un problema, escludendo i deboli, a un gruppo che collabora e condivide il punto di vista degli altri per individuare un'unica soluzione.

CONTENUTI

Proposta di problem-solving: "Ettore deve attraversare il fiume su una piccola imbarcazione trasportando sull'altra sponda una capra, un lupo e un cavolo. Ettore può trasportare un solo elemento alla volta, facendo attenzione a non lasciare sulla riva il lupo con la capra, o la capra con il cavolo".

La narrazione dell'indovinello offre l'opportunità:
 di vivere alcuni passaggi logici e di interazione verbale anche difficili;
 modificare le dinamiche di gruppo con l'affiorare di diverse leadership a partire dalla risoluzione di problemi cognitivi che chiamano in causa nuove forme di pensiero:
 ipotizzazione e rappresentazione mentale (tramite discussione e formulazione delle ipotesi e verifica, anche attraverso la riproduzione simulata);
 situazione di ascolto, assunzione di ipotesi altrui e verifica (rielaborazione del lavoro attraverso la mediazione e negoziazione delle singole idee; condivisione delle ipotesi sperimentate).

OBIETTIVI GENERALI

Collaborare con i compagni del gruppo di appartenenza
 Rispettare le regole stabilite
 Applicare le regole della buona educazione
 Sostenere i deboli
 Accogliere punti di vista e commisurarli con i propri (la diversità come valore)
 Migliorare la capacità di condivisione delle esperienze
 Saper perdere

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Gestire autonomamente i materiali
- Offrire contributi personali, 'mettersi in gioco'
- Ascoltare le proposte degli altri
- Assumere, prendere in considerazione le proposte degli altri
- Accettare la proposta migliore, quella più efficace ai fini del raggiungimento di uno scopo
- Rispettare i turni nel prendere la parola
- Interagire nel gruppo
- Collaborare nella realizzazione di un progetto comune
- Accettare la leadership di altri bambini, in base alla opportunità della situazione

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Utilizzare in modo appropriato il proprio corpo in relazione agli altri
- Localizzare sé stesso e gli oggetti nello spazio
- Collocarsi in rapporto a posizioni spaziali (di qua-di là)
- Evitare situazioni di pericolo (autoprotiggersi)

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Individuare in un racconto il protagonista, i personaggi e l'ambiente
- Ricostruire una storia in sequenza
- Saper porre domande ed ascoltare le risposte
- Saper raccontare
- Saper spiegare il proprio pensiero
- Saper interloquire

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Individuare concetti di causa effetto
- Individuare successioni sia temporali sia logiche
- Rappresentare percorsi
- Rappresentare mappe spaziali
- Riprodurre, ideare percorsi e mappe spaziali
- Saper escludere, includere, spiegare
- Saper individuare un problema ed analizzare gli elementi costitutivi
- Formulare e verificare ipotesi

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

Recitare la filastrocca che identifica il gruppo (ideata nella prima U.D.A)

Indossare il simbolo distintivo che identifica il gruppo (realizzato nella prima U.D.A)

Presentazione del problema da parte dell'insegnante

Esplicitare le regole da utilizzare nell'attività/conversazione:

tutti hanno diritto ad esprimere la propria idea

ascoltare con rispetto i compagni

stabilire la modalità della turnazione (per esempio: conta, scelta personale, senso antiorario...)

aspettare il proprio turno

ciascuno prenda la responsabilità affinché tutti esprimano il proprio parere

Formazione di piccoli gruppi con lo stesso mandato e materiale, risolvere "Il dilemma di Ettore"

Esperienza pratica di ogni gruppo per verificare le ipotesi

Discussione in circle-time e condivisione

Attività grafico-pittorica suddivisa in sequenza logico-temporale

Strumenti, sussidi, risorse

Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo

Materiale strutturato (oggetti in plastica: lupo, capra e cavolo)

Materiale naturale per creare l'ambientazione della storia

Storia problem-solving "Il dilemma di Ettore"

Materiale grafico-pittorico

Spazi scolastici: sezione/salone

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- l'efficacia della mediazione linguistica
- l'efficacia delle procedure utilizzate
- le difficoltà logico-rappresentative della proposta

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se il bambino presta attenzione alla proposta verbale
- se mette a fuoco un problema logico
- se si concentra nella ricerca di soluzioni
- se attiva processi intuitivi
- se mette in relazione i termini di un problema
- se formula e verifica ipotesi
- se sa riprodurre e trasferire in forma materica (oggetti) o grafica (disegno) una mappa
- se sa riformulare verbalmente le situazioni
- se assume il pensiero di altri
- se apprezza i contributi degli altri
- se accetta il successo degli altri (leadership distribuita)
- se i bambini collaborano tra loro per il raggiungimento di uno scopo comune

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica la qualità dei materiali realizzati:

- prodotti di natura percettiva: riconoscimento del simbolo del gruppo di appartenenza
- prodotti di natura iconica: elaborati grafico-pittorici
- prodotti di natura verbale: ripetizione della filastrocca, discussione in circle-time,
- rielaborazione in piccoli gruppi
- prodotti di natura motoria: drammatizzazione del problem-solving

Data

Firma delle insegnanti

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: gennaio/febbraio	SEZIONE/GRUPPO ANNI 5
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 3	TITOLO: INSIEME... SI PUÒ

FOCUS

Il bambino sviluppa la capacità di comunicare i propri stati d'animo e di capire quelli altrui, al fine di esplorare mediazioni linguistiche e regole per non litigare.

PROCESSO

Dall'esternare i propri stati d'animo con modalità non adeguate, al comunicare verbalmente le proprie frustrazioni, difficoltà, disagi, punti di vista, ragioni.

Dall'agire in modo impulsivo al tenere in considerazione la sensibilità dell'altro, ed attivare capacità empatiche, anche nei confronti di chi vivesse personali difficoltà

Dall'agire individualistico, all'agire secondo codici e regolamentazioni condivise.

CONTENUTI

La narrazione della favola: "Il leone e il topolino" si presta ad interiorizzare: atteggiamenti di inclusione del diverso, del debole, di chi nella situazione di gruppo o della classe vivesse difficoltà personali, in ordine a processi di sviluppo, comportamento, disabilità, diversità, integrazione;

e a trasferire nella propria esperienza sociale il vissuto di accoglienza di tutti i bambini nel cogliere i contributi positivi corrispondenti ai diversi modi di essere al mondo.

OBIETTIVI GENERALI

Diventare responsabile nel gruppo

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti inclusivi

Controllare l'affettività e l'emotività

Usare il linguaggio verbale per interagire e comunicare

Elaborare strategie per non litigare

Assumere una regolamentazione del vivere sociale

Conquistare una progressiva autonomia per relazionarsi con gli altri

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Accettare di lavorare e/o giocare con tutti i compagni del gruppo
- Accorgersi di chi è in difficoltà
- Avvicinarsi fisicamente ed emotivamente ai compagni in difficoltà
- Riconoscere le capacità altrui
- Impegnarsi nell'accogliere idee, stati d'animo, contributi dei compagni
- Realizzare un elaborato in coppia
- Realizzare un elaborato in piccolo gruppo
- Esprimere le proprie emozioni e le proprie difficoltà senza offendere gli altri
- Nei comportamenti riferirsi alle regole pattuite

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Utilizzare in modo adeguato il corpo per relazionare con gli altri (posture, collocazioni, gestualità)
- Utilizzare la voce in modo confacente al benessere altrui
- Completare la raffigurazione dello schema corporeo nelle sue parti costitutive e caratterizzanti
- Sapersi autocontrollare ed autocorreggere nel perseguimento del proprio benessere fisico (limitare l'affaticamento, saper conciliare impegno e riposo)

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI:

(LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Applicare tecniche pittoriche diverse per realizzare elaborati
- Sviluppare la percezione visiva nell'analisi di forme ed ambienti
- Sviluppare la percezione uditiva nella discriminazione di suoni e rumori
- Riprodurre suoni secondo tonalità, intensità e ritmi
- Trasferire in gioco simbolico, a coppia, in gruppo gli eventi narrativi
- Ampliare il lessico, sia relativamente ai sostantivi, che ai verbi, che agli aggettivi
- Assumere nel linguaggio abituale termini nuovi
- Saper descrivere
- Saper motivare
- Strutturare e usare frasi complesse per esprimersi

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE:

(LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Manipolare materiali diversi, saper riconoscere caratteristiche, proprietà difficoltà e modalità di utilizzo
- Creare collegamenti
- Riconoscere ed applicare in contesti ludici, verbali ed operativi riferimenti spaziali, temporali, causali
- Saper trasferire
- Saper ideare
- Saper ipotizzare ed individuare alternative

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

- Recitare la filastrocca che identifica il gruppo (inventata nella prima U.D.A)
- Indossare il simbolo distintivo che identifica il gruppo (realizzato nella prima U.D.A)
- Ascoltare la favola "Il leone e il topolino" di Esopo
- Drammatizzazione della favola
- Rappresentare graficamente e a coppie, la favola suddivisa in sequenze
- Ricostruire la favola con l'utilizzo degli elaborati prodotti
- Analizzare i comportamenti dei personaggi
- Costruire "La casetta delle emozioni" con l'utilizzo di materiale vario e di recupero
- Ogni bambino sarà libero di rappresentare, in qualsiasi momento, il proprio stato d'animo e inserire il foglio nella casa
- Successivamente verrà aperta la casetta delle emozioni e verranno mostrati i disegni e ogni bambino sarà libero di spiegare l'emozione rappresentata

Strumenti,sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale di recupero (scatole, bottoni, passamaneria...)
- Favola "Il leone e il topolino" di Esopo
- Materiale grafico-pittorico
- Spazi scolastici: sezione/salone

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- l'efficacia della mediazione linguistica
- la comprensione e l'efficacia dei termini specifici che identificano le emozioni (per esempio: delusione-entusiasmo, tristezza-gioia, rabbia-serenità...)
- L'evoluzione delle dinamiche di gruppo

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se il bambino adotta strategie alternative nelle varie situazioni
- se condivide i propri stati d'animo
- se entra in empatia con lo stato d'animo del compagno
- se assume gli stati d'animo di difficoltà dei compagni
- se collabora per interazioni inclusive
- se attiva discriminazioni di colore, di suoni, di forma e grandezza
- se arricchisce il linguaggio, sia dal punto di vista lessicale che sintattico
- se elabora forme evolute di pensiero: analizzare, mettere a fuoco, problematizzare, ipotizzare soluzioni, autovalutare i risultati

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica la qualità di materiali realizzati prodotti:

- prodotti di natura percettiva: riconoscimento del simbolo del gruppo di appartenenza
- prodotti di natura sensoriale: "La casetta delle emozioni"
- prodotti di natura iconica: disegni liberi del proprio stato d'animo
- prodotti di natura verbale: ripetizione della filastrocca, conversazione
- prodotti di natura logica-temporali: sequenza della storia
- prodotti di natura motoria: drammatizzazione

Data

Firma delle insegnanti

ALLEGATO

IL LEONE E IL TOPOLINO

Il leone, orgoglioso e forte, era il re della giungla. Un giorno mentre stava dormendo, un piccolo topo si arrampicò sul suo muso. La belva si svegliò ruggendo. Afferrò il topolino con una zampa ed alzò l'altra per schiacciare l'importuno.

"Oh, per favore, grande leone - squitti il poveretto - per favore non uccidermi. Lasciami andare, ti prego. Un domani potrei esserti di aiuto".

Questa uscita divertì molto la belva: l'idea che una creatura tanto piccola e spaventata potesse aiutare il re della foresta era così esilarante che non ebbe il coraggio di ucciderlo. "Vattene - ruggì il leone - prima che cambi idea".

Alcuni giorni dopo, nella giungla arrivarono dei cacciatori decisi a catturare un leone. Si arrampicarono su due alberi, ai lati di un sentiero, e tesero una rete in alto.

Sul far della sera il leone si avvicinò a lunghe falcate ed i cacciatori lasciarono cadere, all'improvviso, la rete sulla grande fiera. Il leone ruggì e lottò, ma non poté liberarsi.

I cacciatori si allontanarono per cenare, lasciandolo intrappolato ed incapace di muoversi.

Il re della foresta ruggì in cerca di aiuto, ma l'unica creatura che ebbe il coraggio di accorrere fu il topolino.

"Oh! Sei tu - ringhiò il leone- non c'è niente che tu possa fare per me. Sei troppo piccolo".

"Avrai anche ragione - replicò il roditore - ma io ho denti taglienti e devo ricambiarti il favore".

Cominciò a rosicchiare la rete e in breve riuscì a ritagliare un buco abbastanza grande da permettere al leone di fuggire e, quindi, di trovare la salvezza nella giungla.

(Da: Favole di Esopo, editrice La Scuola, Brescia.)

SCUOLA DELL' INFANZIA	
PERIODO: aprile/maggio	SEZIONE/GRUPPO ANNI 5
UNITA' DI APPRENDIMENTO n. 4	TITOLO: INSIEME È SUPER

FOCUS

I bambini si dimostrano interessati a “mettere in gioco” le proprie competenze, partecipando attivamente con i compagni alla realizzazione di un gioco di grande gruppo e complesso, quale le “Olimpiadi” organizzate a scuola.

PROCESSO

Da un gruppo già consolidato, a un gruppo capace di valorizzare le altrui competenze, nel superamento di frustrazioni e sviluppo di resilienza.

CONTENUTI

La narrazione della favola: “La lepre e la tartaruga” mette a fuoco dinamiche relazionali corrispondenti ai rapporti di forza fra le persone e le loro abilità:
 la percezione realistica di sé e l’elaborazione dell’autostima a partire dalle effettive capacità, nella valorizzazione del positivo;
 l’accettazione di difficoltà, e l’impegno a superare i propri limiti o a farsi aiutare;
 la consapevolezza che il gruppo diventa il ‘luogo’ del successo e del condiviso vantaggio.

OBIETTIVI GENERALI

Riconoscere e valorizzare le competenze di ciascuno (leadership condivisa)
 Accettare i vari ruoli nelle azioni sociali (di vincitore, di arbitro, di perdente, di alleato)
 Reagire adeguatamente nel superare le frustrazioni
 Sviluppare autostima realistica
 Sviluppare resilienza
 Partecipare attivamente alla realizzazione di un progetto
 Utilizzare i linguaggi espressivi/artistici che meglio rispondono alle proprie capacità ed inclinazioni
 Percepirsi come appartenente ad un gruppo

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

IL SÈ E L'ALTRO:

- Conoscere le personali abilità e metterle a disposizione dello scopo comune
- Riconoscere i propri limiti ed attivare strategie personali e di gruppo per superarle
- Reagire allo scoraggiamento di fronte all'insuccesso
- Coordinarsi agli altri per il vantaggio del gruppo
- Sviluppare abilità sociali, quali: tolleranza, saper aspettare, valorizzare gli altri, collaborare

CORPO, MOVIMENTO E SALUTE:

- Muoversi coordinando gli arti inferiori e superiori
- Sviluppare la motricità fine
- Muoversi con sicurezza nello spazio
- Sviluppare velocità, equilibrio, resistenza, destrezza
- Evitare ostacoli e pericoli
- Sviluppare resistenza, equilibrio, destrezza

FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI: (LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE, I DISCORSI E LE PAROLE)

- Progettare, realizzare e gestire le attività-gioco
- Saper verbalizzare le proprie ed altrui ragioni
- Sapersi spiegare tramite discorsi
- Utilizzare, comprendere, applicare segni, codici, regole, simboli in contesti comunicativi, ludici e di apprendimenti specifici
- Interagire adeguatamente in una conversazione, utilizzando le diverse funzioni del linguaggio

ESPLORARE, CONOSCERE E PROGETTARE: (LA CONOSCENZA DEL MONDO)

- Partecipare portando a termine un compito assolvendo alle mansioni assegnate
- Memorizzare apprendimenti
- Organizzare il movimento, gli oggetti, i segni e i simboli secondo criteri topologici, direzionali e di lateralizzazione
- Saper intuire e dedurre
- Saper trasferire i significati

METODOLOGIA

Procedure metodologiche

- Ricostituzione del gruppo attraverso la ripetizione di momenti rituali: si recita la filastrocca inventata da ogni gruppetto, viene indossato dai bambini il segno distintivo (creato nella prima U.D.A)
- ascolto della favola "La lepre e la tartaruga" d Esopo
- elaborare il concetto di competizione, accettare la sconfitta, valorizzare le competenze di ciascuno
- realizzazione del materiale/giochi e allestimento degli spazi necessari
- formazione delle sequenze a "random" di 4-5 bambini
- condivisione delle regole e della modalità di punteggio dei vari giochi (staffetta, tiro alla fune, percorsi, canestro, memory...)
- individualizzazione all'interno di ciascun gruppo del bambino che partecipa al gioco e di un bambino con il ruolo di arbitro
- a conclusione del progetto è prevista una giornata aperta con la partecipazione delle famiglie che svolgeranno dei giochi insieme ai propri figli.
Ciò implica:
- suddivisione dei compiti per organizzare le Olimpiadi
- realizzazione di materiali e giochi: birilli, percorsi, canestri, medaglie, pettorine...
- allestimento degli spazi: tabellone punteggi, stand
- giochi a squadre
- premiazione

Strumenti, sussidi, risorse

- Insegnanti di sezione/responsabili del gruppo
- Materiale strutturato (materiale di psicomotricità)
- Materiale non strutturato
- Materiale naturale
- Favola "La lepre e la tartaruga" di Esopo
- Materiale grafico-pittorico
- Macchina fotografica
- Spazi scolastici: sezione/salone e giardino

VERIFICA E VALUTAZIONE

Del percorso nelle sue scansioni, congruenze, contesti, procedure

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante valuta:

- l'interesse e la partecipazione
- l'efficacia delle procedure utilizzate
- la realizzazione nei tempi stabiliti

Dei traguardi formativi raggiunti dai bambini (obiettivi e competenze)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica:

- se i bambini riconoscono e valorizzano le competenze di ciascuno
- se il bambino accetta l'insuccesso
- se dopo un insuccesso sa reagire e riprovare applicando strategie nuove
- se accetta l'aiuto
- se offre aiuto
- se è tollerante
- se reagisce adeguatamente alla frustrazione
- se gode del successo di altri compagni
- se percepisce la dimensione del 'noi', del 'nostro', 'di tutti'

Dei materiali prodotti (documentazione del processo attivato)

Al termine dell'U.D.A, l'insegnante verifica la qualità dei materiali prodotti:

- prodotti di natura percettiva: riconoscimento del simbolo della squadra di appartenenza e della propria pettorina
- prodotti di natura sensoriale: costruzione di birilli con materiale strutturato e non, canestri
- prodotti di natura iconica: tabellone dei punteggi, pettorina di riconoscimento, addobbi per gli stand (striscioni, bandierine...)
- prodotti di natura verbale: ripetizione della filastrocca, rielaborazione della storia
- prodotti di natura logica: memory, domino, giochi con le carte, gioco dell'oca...
- prodotti di natura motoria: giochi motori e psicomotori

Data

Firma delle insegnanti

ALLEGATO

LA LEPRE E LA TARTURAGA

La lepre era un corridore molto veloce, come tutti quelli della sua specie e canzonava sempre la tartaruga.

“Quanto sei lenta!” sospirava, mentre la tartaruga le passava accanto lemme lemme. “Non sarei affatto sorpresa se tu fossi la creatura più lenta al mondo. Immagino che tu non sia in grado di aumentare la tua andatura”.

“Oh! Penso che potrei essere abbastanza veloce se fosse necessario” disse la tartaruga allegramente mentre proseguiva piano piano per la sua strada.

La lepre rise. “Che idea divertente! Suppongo che tu pensi anche di potermi battere in una gara”.

La tartaruga si fermò a riflettere. “Sì, è vero”, disse infine.

“Molto bene - le disse l'altra con indignazione- se vuoi coprirti di ridicolo, gareggeremo”.

La notizia fece rapidamente il giro di tutti gli animali del bosco che, il giorno della gara, si radunarono in gran numero per vedere la volpe dare il via alle due contendenti.

La lepre partì di gran carriera e presto fu molto lontana. In vicinanza del traguardo, all'improvviso, le venne in mente un'idea e si fermò precipitosamente. “Me la prenderò comoda - disse fra sé - aspetterò qui finché non apparirà la povera tartaruga che così potrà vedermi schizzare verso il traguardo”.

Con quella idea in mente la lepre si sedette sotto un albero ed attese l'arrivo della rivale. Era un giorno molto afoso e di lì a poco si addormentò.

Nel frattempo la lenta e vecchia tartaruga stava avanzando piano ma con ostinazione. Superò l'albero e l'avversaria addormentata, poi oltrepassò anche il traguardo.

Gli applausi degli animali che assistevano alla gara svegliarono la lepre che con suo grande stupore si rese conto di aver perso la scommessa.

(Da: Favole di Esopo, editrice La Scuola, Brescia.)

CONCLUSIONE

Il viaggio continua: così com'è per tutta l'avventura del diventare persona e per i grandi eventi dell'essere in relazione nei contesti democratici.

Il curriculum delinea l'orientamento ed intesse il tessuto fra il sé e gli altri, nell'annodare valori e regole, competenze sociali e significati.

L'educazione all'autonomia, alla responsabilità, al prendersi cura degli altri, alla gestione positiva dei conflitti, all'esercizio della mediazione, si pongono, fin dall'infanzia, come felice opportunità per accedere alla sfera dell'interdipendenza positiva fra persone, nella condivisione di scopi e di norme.

BIBLIOGRAFIA

- AINSWORTH M. D. S., Modelli di attaccamento e sviluppo della personalità, Raffaello Cortina, Milano, 2007.
- BRAZELTON B. T., GREENSPAN S. I., I bisogni irrinunciabili dei bambini, Raffaello Cortina, Milano, 2000.
- COMOGLIO M., Educare insegnando, LAS, Roma, 1998.
- COMOGLIO M., Insegnare e apprendere in gruppo, LAS, Roma, 1996.
- CORSANO P., Socializzazioni, Carocci, Roma, 2007.
- CRUGNOLA C., Il bambino e le sue relazioni, Raffaello Cortina, Roma, 2007.
- ONU, Convenzione internazionale dei diritti del bambino, Organizzazione delle Nazioni Unite, New York, 1989.
- MILANI P., IUS M., Sotto un cielo di stelle Educazione, bambini, resilienza, Raffaello Cortina, Milano, 2010.
- PATI L. (a cura di), Educare i bambini all'autonomia, La Scuola, Brescia, 2008.
- PIANTA R., La relazione bambino-insegnante, Raffaello Cortina, Milano, 2001.
- POLITO M., Attivare risorse del gruppo classe, Erikson, Trento, 2001.
- PORTERA A., DUSI P., GUIDETTI B., L'educazione interculturale alla cittadinanza, Carocci, Roma, 2010.
- SANTERINI M., La scuola della cittadinanza, Laterza, Bari-Roma, 2010.
- STERN D. N., Il mondo interpersonale del bambino, Bollati Boringhieri, Torino, 2004.
- ZOLETTO D., Straniero in classe, Raffaello Cortina, Milano, 2007.
- WINNICOTT D. W., Sviluppo emotivo e ambiente, Armando, Roma, 1988.

SITOGRAFIA

<http://www.europarl.europa.eu>

<http://www.indire.it>

<http://www.istruzione.it>