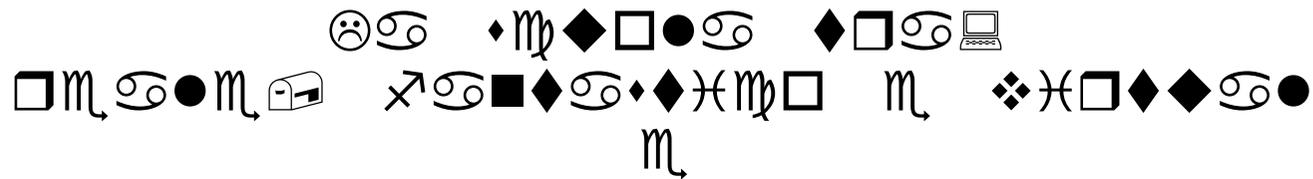
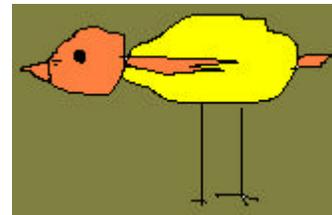
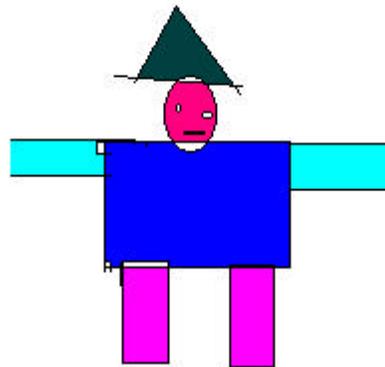


Circolo didattico di Latina
Scuola dell'Infanzia Multilab



ovvero:



La scuola tra
Reale, fantastico e virtuale

Durata pluriennale

Anno scolastico 1998/99-2000/2001

© Linda Giannini Nessuna parte può essere riprodotta, in qualsiasi forma o mezzo, senza citare la fonte 1

Criteri di costruzione della proposta curricolare

Articolazione progettuale.

Si è scelto di costruire il progetto esplicitando (rif. verbale del 09/11/1998):

- a) il curricolo implicito come preconditione all'apprendimento
- b) l'organizzazione (spazi - tempi);
- c) scelte metodologiche;
- d) nuclei progettuali di partenza;
- e) itinerari didattici;
- f) verifica;
- g) valutazione;
- h) documentazione

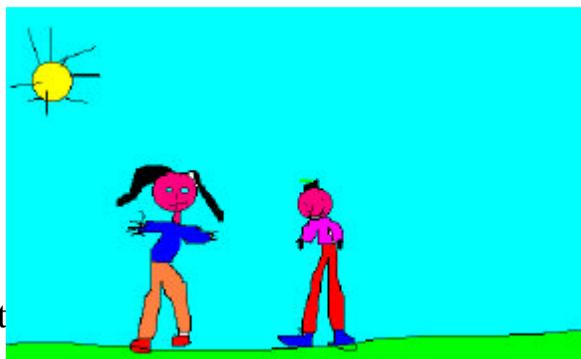


Questo documento programmatico vuole rappresentare per noi insegnanti un work in progress che verrà articolato ed approfondito nei vari aspetti durante il corso di tutto l'anno, man mano che i progetti e gli itinerari verranno svolti. Per rendere ancora più attivo e reale questo documento programmatico si allegheranno i verbali delle riunioni di intersezione e di progetto.

Criteri di costruzione della proposta curricolare

Attenzione all'ambiente

Considerazione dell'ambiente fisico e sociale della scuola come un necessario strumento educativo, oltre che come contesto essenziale in cui si svolge il lavoro didattico. Il principio guida è quello di organizzare ed articolare in modo vario, flessibile e piacevole lo *spazio ambiente* in cui vivono i bambini

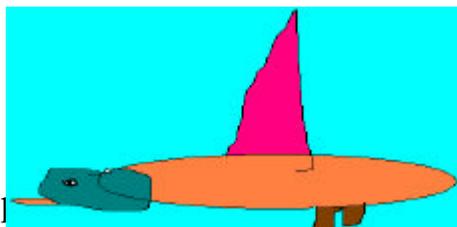


Criteri di costruzione della proposta curricolare

Articolazione e costruzione dello spazio e del tempo.

Si cerca così di organizzare un ambiente caratterizzato da una certa flessibilità di uso che renda possibile sia il lavoro autonomo ed indipendente dei bambini da soli, in coppia ed in piccolo/grande gruppo e che consenta lo svolgimento anche contemporaneo di attività diverse.

Si utilizzeranno i corridoi per: costruzione edicola e/o biblioteca, attività motorie, attività di drammatizzazione....



Criteri di costruzione della proposta curricolare

Relazioni all'interno ed all'esterno del gruppo degli insegnanti.

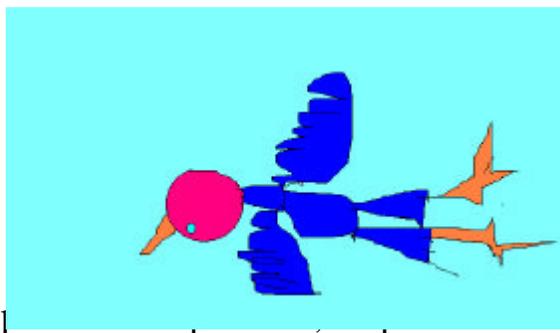
Dobbiamo rilevare che partiamo in questo ambito con notevoli difficoltà non essendovi alcuna tradizione di sperimentazione comune di una progettazione di plesso; anche architettonicamente, la scuola, favorisce la divisione in due tronconi (sez. A-B-C-D e E-F-G). Dunque i distacchi potranno rappresentare quest'anno due risorse umane e professionali di raccordo tra le varie sezioni. Infatti si sono già evidenziate degli ambiti interprogettuali "Il bambino scienziato e Multilab"



Criteria di costruzione della proposta curricolare

La dimensione socio-emotiva come metodo di lavoro

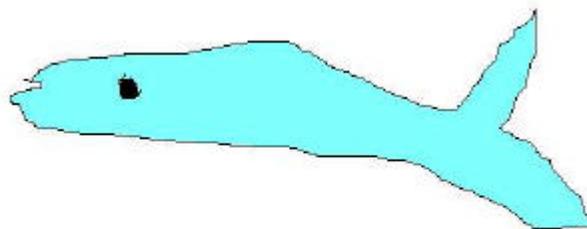
Si presenta come una dimensione pervasiva. Infatti non abbiamo ritenuto opportuno definire come un'Ambito a sé l'educazione socio-emotiva del bambino che ha luogo a scuola, essenzialmente nel contesto di svolgimento di *atti didattici specifici*: in ogni situazione il bambino è in gioco emotivamente e socialmente.



INDIVIDUAZIONE DEI METODI

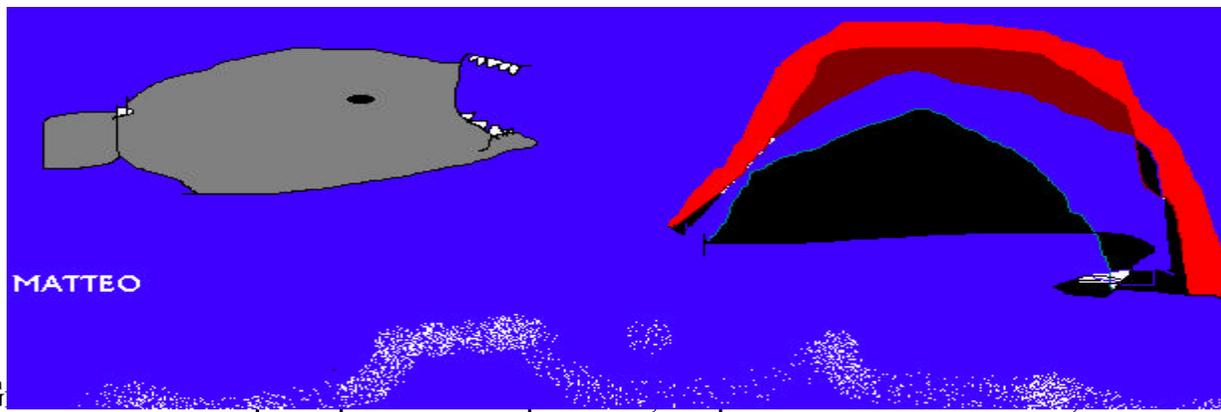
La scelta del metodo riveste notevole importanza nell'attività del docente in quanto con essa si determina la qualità dell'istruzione, intesa come processo di insegnamento-apprendimento.

Per questo ogni insegnante ha bisogno continuamente di ridefinire il proprio ruolo, aggiornandosi e ricercando sempre nuove procedure didattiche che consentono di progettare ed attuare interventi didattici orientati alla facilitazione dell'apprendimento.



IL METODO è un mezzo particolare che facilita l'incontro fra struttura psichica dell'alunno e struttura logica di un dato contenuto di programma e/o progetto;

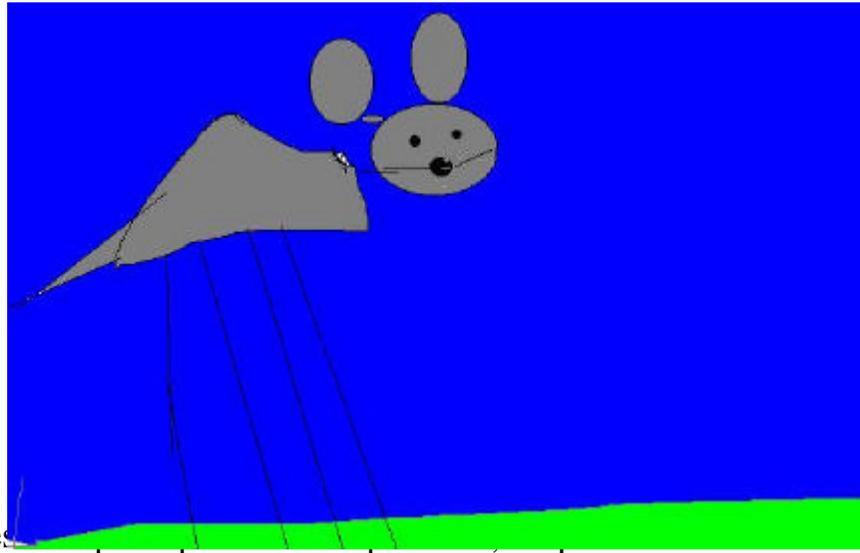
IL METODO si delinea come quella serie di norme ed indicazioni che consentono di progettare ed attuare interventi didattici orientati alla facilitazione dell'apprendimento.



La scelta dei Metodi sarà operata in rapporto alle variabili della concreta situazione di insegnamento.

La scelta dei metodi verrà effettuata:

- sia nel rispetto degli stili cognitivi degli alunni;
- sia degli stili educativi degli insegnanti che contribuiranno alla realizzazione del progetto.



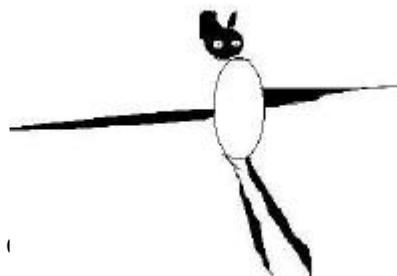
Fra le varie strategie di azione pedagogica noi insegnanti sceglieremo quelle situazioni in cui potremo mettere in atto una serie di comportamenti operativi che assicurino una buona comunicazione dei contenuti conseguenti all'identificazione di obiettivi educativi-didattici e che producano comportamenti di apprendimento adeguati.

La decisione di adottare un particolare metodo scaturirà anche dalle informazioni raccolte dall'analisi della situazione iniziale sulle prove cognitive d'ingresso e le caratteristiche socio-affettive di ciascun alunno.

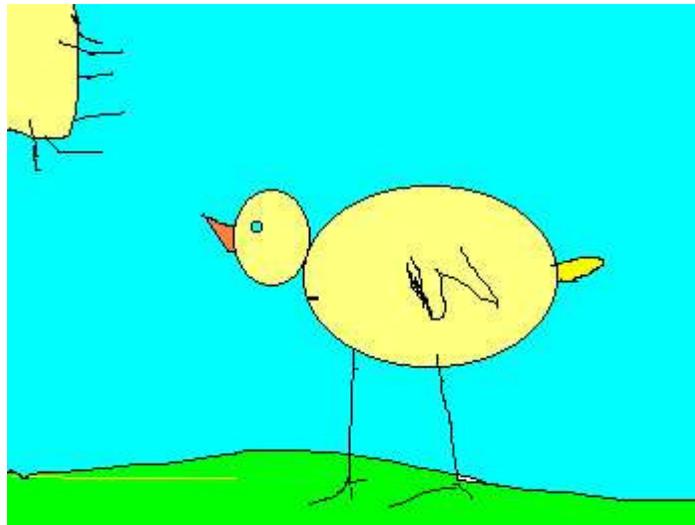


Verranno, pertanto, scelte le seguenti procedure didattiche, raggruppate secondo precise caratteristiche, in riferimento ai livelli tassonomici dei Bloom:

- euristiche: attraverso le quali porteremo gli alunni a sviluppare la capacità del problem-solving mediante la scoperta e l'indagine per favorire, infine, l'applicazione e l'analisi;
- creative: che promuoveranno nei bambini la creatività come capacità di pensiero divergente, di produzione originale di nuove soluzioni ed ipotesi fino a promuovere la capacità più elevata di esprimere giudizi e, quindi, di sintetizzare e valutare.



Per sviluppare un comportamento creativo saranno utilizzate oltre che attività di tipo espressivo-comunicativo come il disegno, la drammatizzazione, l'animazione, la musica, anche quelle che concorrono alla formazione delle capacità cognitive di base.



Verrà dato particolare risalto al:

1) metodo della ricerca: sostenuto dalla concezione dell'apprendimento come scoperta, poiché rende l'alunno protagonista del processo educativo, capace di affrontare in modo problematico, scientifico, qualunque situazione. Tale metodologia sarà articolata nei seguenti momenti:

- a) impostazione del problema;
- b) formulazione delle ipotesi;
- c) indagine sulla realtà
- d) comunicazione dei risultati (cartelloni murali, giornalini, cassette audio e video, dischetti=documenti elettronici);



2) metodo della esposizione dell'insegnante: sostenuta dall'idea di apprendimento come ricezione.

La esposizione dei docenti, se impostata e condotta in termini adeguati, incentiva i bambini l'interesse alla rielaborazione personale delle conoscenze assimilate.

Tali metodologie prevedono:

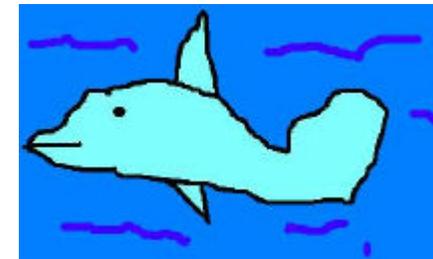
a) **escursioni:**

- esplorative (stimolo all'osservazione ed alla verbalizzazione);
- finalizzate (interesse centrato su un oggetto specifico o un fenomeno particolare);
- strutturate (applicazione e controllo di concetti e principi definiti in precedenza)



b) **esercitazioni:**

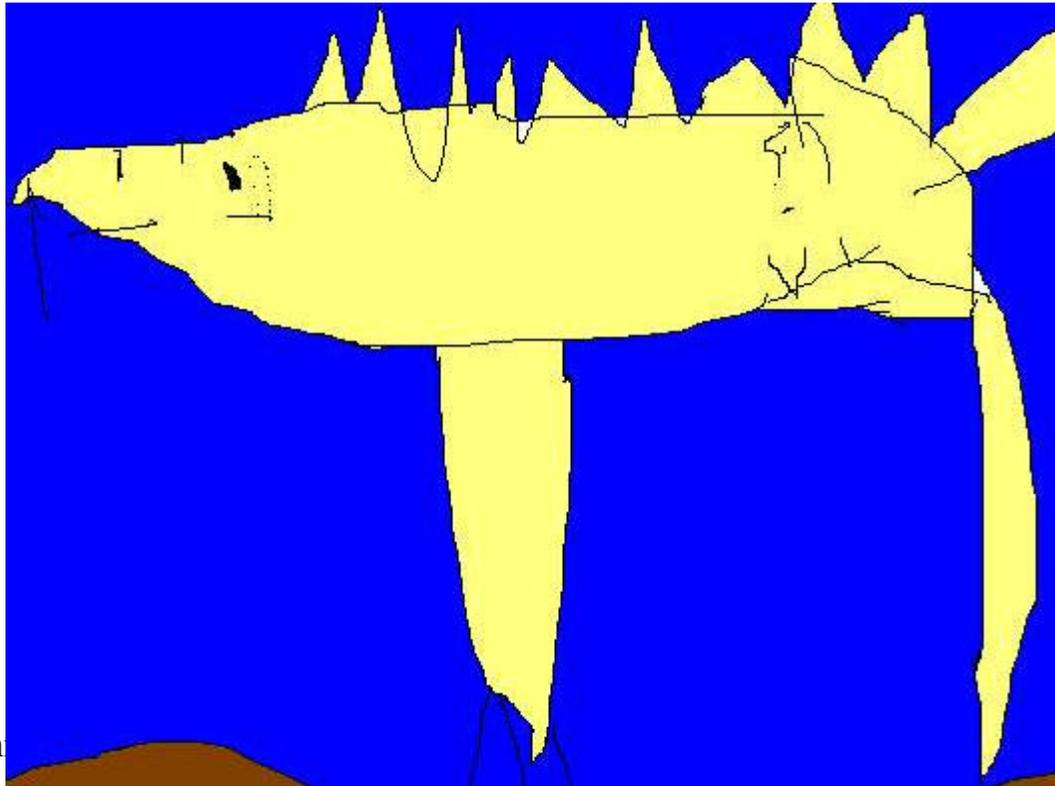
- attività libere volte alla realizzazione dei prodotti creativi;
- realizzazioni di oggetti con materiale preordinato;
- ideazione-progettazione e costruzione con materiale adatto;
- manipolazione di materiali predisposti per "scoprire" somiglianze, differenze, regolarità, ecc.;
- esercizi di consolidamento e di memorizzazione di abilità strumentali, di schemi operativi di concetti e relazioni;
- attività di:
 - * applicazione a contenuti diversi;
 - * classificazione di fenomeni diversi;
 - * approfondimento di schemi, concetti, relazioni;
 - * invenzione mediante processi di liberazione e proiezione;
 - * riproduzione di vissuti per verbalizzare le proprie esperienze;
 - * drammatizzazione ordinata a riprodurre vissuti;
 - * simulazione e giochi orientati alla comprensione di relazioni di varia



natura

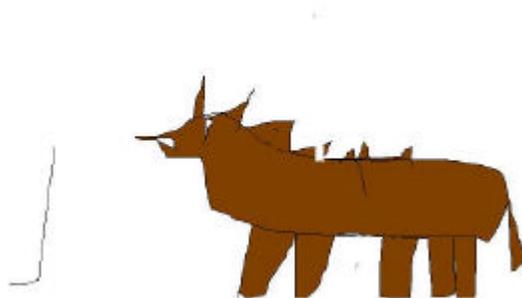
d) **conversazioni: - occasionale**

- clinica;
- finalizzata;
- riassuntiva;
- orientata;
- sistematica.



Per la scelta delle strategie didattiche verranno adottate, a mano a mano che le condizioni lo richiederanno e che le insegnanti lo riterranno opportuno, seguenti modalità di lavoro con i bambini:

- **individuali**: rivolte al singolo alunno con interventi didattici appropriati;
- **individualizzate**: adattando l'insegnamento alle esigenze specifiche dell'alunno, anche per favorire l'insegnamento e l'apprendimento dei soggetti portatori di handicap (in particolare ciò è riferito alla bambina presente nella sez. G portatrice di una ipoacusia profonda);
- **collettive**: con attività uniformi quali brevi esposizioni;
- **di gruppo**: con modalità d'intervento che richiedano la partecipazione di un gruppo di alunni, il cui numero può variare secondo le attività che si proporranno. Con tale metodo di lavoro si favoriranno la socializzazione e la discussione, eliminando la competitività e stimolando la creatività;
- **miste**: con procedure didattiche che utilizzano più strategie, dei momenti di lavoro individuale e quelli collettivi di gruppo.



Da un punto di vista metodologico sarà determinante seguire alcuni criteri fondamentali per realizzare l'unitarietà dell'insegnamento.

1) **COLLEGIALITA'**

La collegialità può essere assicurata da un quadro teorico di riferimento comune entro il quale ciascun insegnante potrà liberamente sperimentare percorsi educativi e didattici tenendo presente:

- un rapporto periodico con le colleghe per informazioni sui bambini e sull'attività didattica svolta;
- un sistema di valutazione comune (socializzazione di documentazione scritta, di schede/notizie e schede di valutazione);

Dunque si tratterà di collegialità positiva ed operativa al fine di individuare un lessico comune e di confrontare le proprie ipotesi e conoscenze



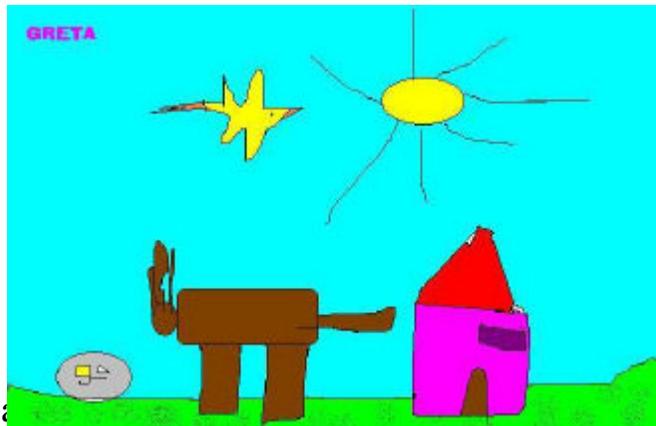
2) **CONCRETEZZA - GRADUALITA'**

La base di partenza della gradualità è la concretezza, la manipolazione attiva, l'esperienza diretta.

La rappresentazione attiva (fare) il primo livello della conoscenza, seguita dalla rappresentazione iconica (immagine) e successivamente da quella simbolica (linguaggio verbale) Bruner.

Ogni tipo di apprendimento dovrà seguire un percorso che preveda il passaggio:

- dal facile al difficile;
- dal semplice al complesso;
- dal globale all'analitico;
- dal vicino al lontano;
- dal noto familiare, all'ignoto estraneo;
- dall'implicito all'esplicito



3) **PROBLEMATICITA'**

E' importante partire dai problemi e dalla "curiosità cognitiva" del bambino e da un atteggiamento didattico dell'insegnamento perché si attui una conoscenza valida e significativa.

4) **SIGNIFICATIVITA'**

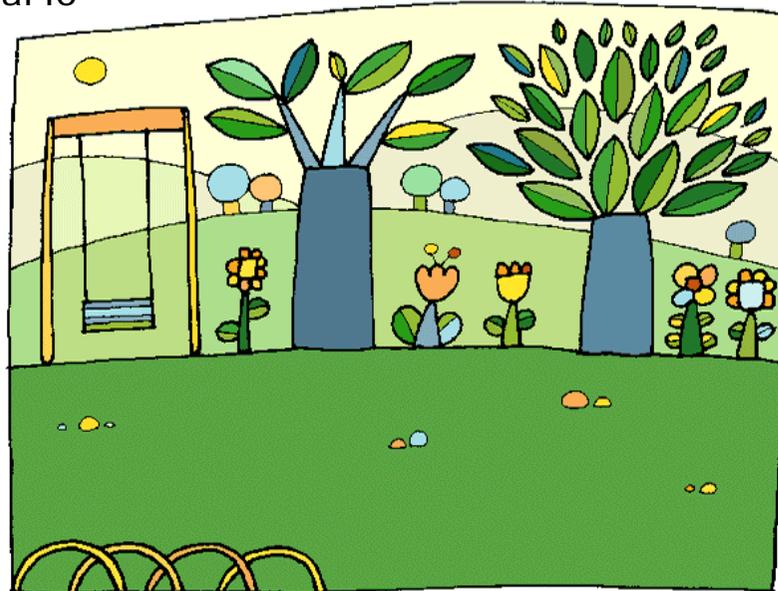
L'insegnamento/apprendimento sarà significativo se avrà una valenza cognitiva (comprensione) ed una psico-affettiva (motivazione).

La capacità linguistica è fondamentale per lo sviluppo cognitivo. La verbalizzazione costituisce un importante fondamento, insieme a tutti gli altri aspetti considerati, dell'unitarietà dell'insegnamento.



Sulla base dei vari progetti contenuti in questo documento, si ipotizzano le seguenti uscite didattiche:

- Galleria d'arte (es. quella di Viale dello Statuto);
- Teatro comunale;
- Biblioteca comunale;
- Conservatorio;
- "Giardino" della scuola;
- Giardinetti pubblici;
- Parco del Fogliano;
- Mare di Latina;
- Fattoria;
- Istituto Agrario
-



Criteri di costruzione della proposta curricolare

La dimensione generale
della programmazione

viene articolata in **aree di contenuto**.

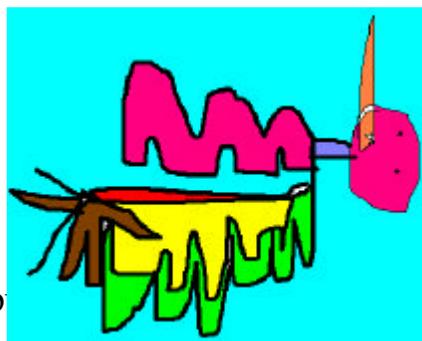
I quattro grandi settori sono rispettivamente relativi a:

**Ambito
Logico,
matematico,
scientifico**
logico, aritmetica,
geometria, biologia,
fisica-chimica

**Ambito
dell'espressione**
ritmico-motoria,
plastico-figurativa,
grafico pittorico,
musicale,
drammatica,
multimediale, ...

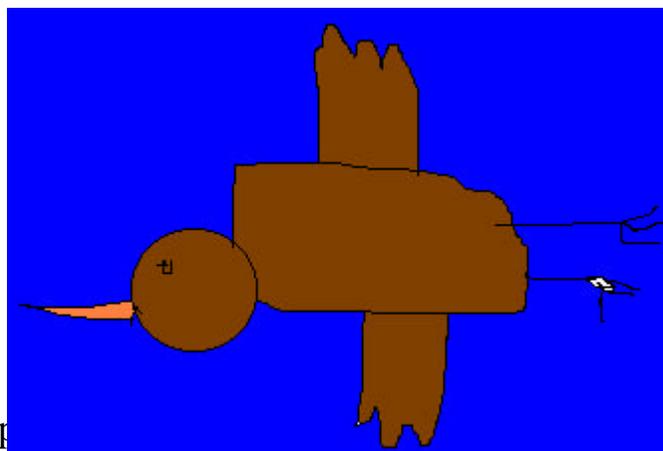
Ambito linguistico
Conversazioni e
discussioni,
riflessione sulla
lingua, scoperta e
costruzione della
lingua scritta
comprensione e
produzione di testi

**Ambito
antropologica**
Il sé e l'altro
(la storia
personale) e
l'Ed. alla
religiosità



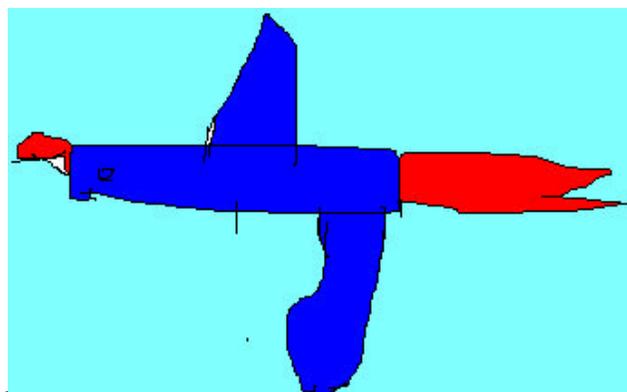
Criteri di costruzione della proposta curricolare

Si manterrà sempre un cosiddetto "intercampo" in cui confluiranno sia tutte le proposte didattiche centrate, ad esempio, sullo spazio, il tempo, in quanto importanti settori dello sviluppo - apprendimento della fascia d'età tre - sei anni, sia quelle sequenze di attività in cui è più forte la caratterizzazione "pre" e "inter" disciplinare, che non si può far rientrare in nessun Ambito in senso stretto (es. attività di cucina).



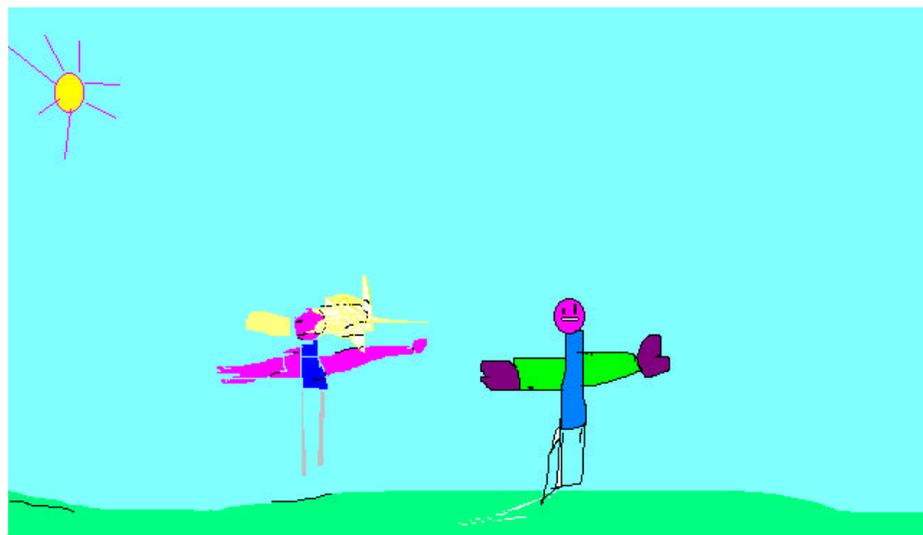
Criteri di costruzione della proposta curricolare

La scelta di questa scansione quadripartita, più che per ragioni teoriche, è stata operata per ragioni di realizzabilità pratica legata alle modalità della programmazione e dell'organizzazione delle attività di noi insegnanti: risulterebbe eccessivamente complicato avere più suddivisioni, ed è meglio all'interno del plesso far capo solo a quattro gruppi che raccordano ed interrelano i vari progetti per ambiti



Criteri di costruzione della proposta curricolare

La nostra potrebbe definirsi come una proposta per una "alfabetizzazione" allargata, intendendo con questa definizione attività e sollecitazioni che socializzano ai "sistemi simbolici" ed alle esperienze che caratterizzano la nostra cultura.



VERIFICA E VALUTAZIONE

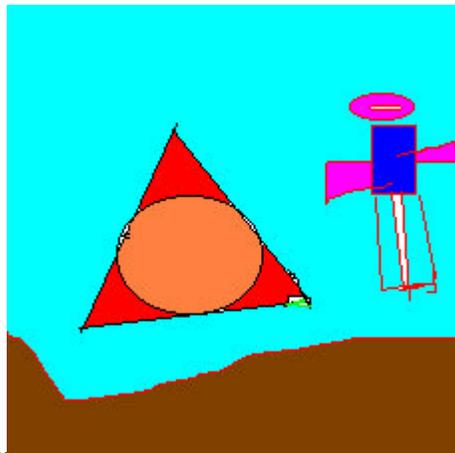
La valutazione e la verifica sono due componenti importanti dell'azione educativa.

La verifica non va intesa come accertamento degli obiettivi raggiunti, ma come rilevazione di dati oggettivi, in modo che l'insegnante possa adeguare la propria azione educativa alle esigenze del bambino.



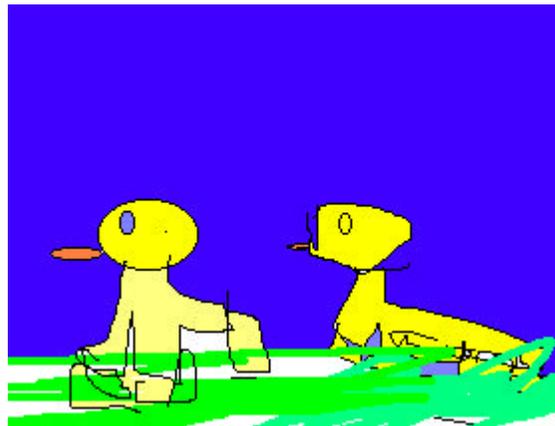
I criteri per valutare sono fondamentalemente:

- raccolta sistematica di tutti i materiali prodotti dal bambino (individuali e/o collettivi)
- descrizione dei vari momenti educativi dell'insegnante attraverso relazioni individuali (intersezioni, questionari ...)
- coinvolgimento dei genitori per la descrizione del comportamento del bambino attraverso colloqui, riunioni.....)
- elaborazione di strumenti adeguati per la stesura della valutazione finale (schede di valutazione - verifiche finali ...)



La valutazione si articola su tre livelli

- valutazione diagnostica (prove di ingresso) -recuperare
- valutazione formativa (prove in itinere) -rafforzare e potenziare
- valutazione sommativa (prove finali)



DOCUMENTAZIONE

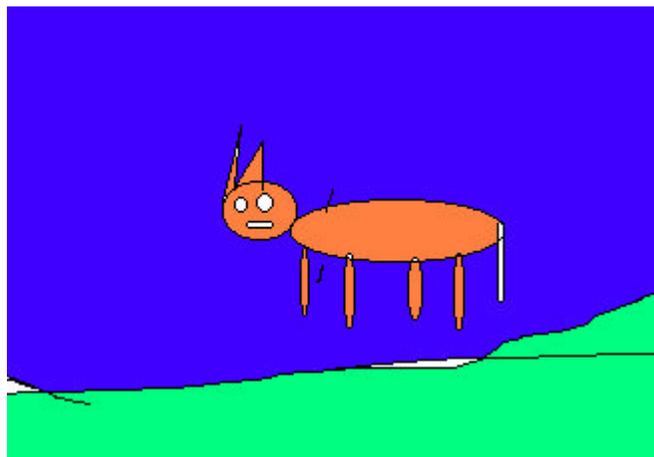
A conclusione dell'anno scolastico la documentazione riguarderà le esperienze teorico-pratiche effettuate con l'obiettivo di fornire dati per leggere, interpretare ed elaborare l'intero processo documentato per passare dalla "percezione" delle esperienze alla "consapevolezza" di esse, alla luce dell'analisi.

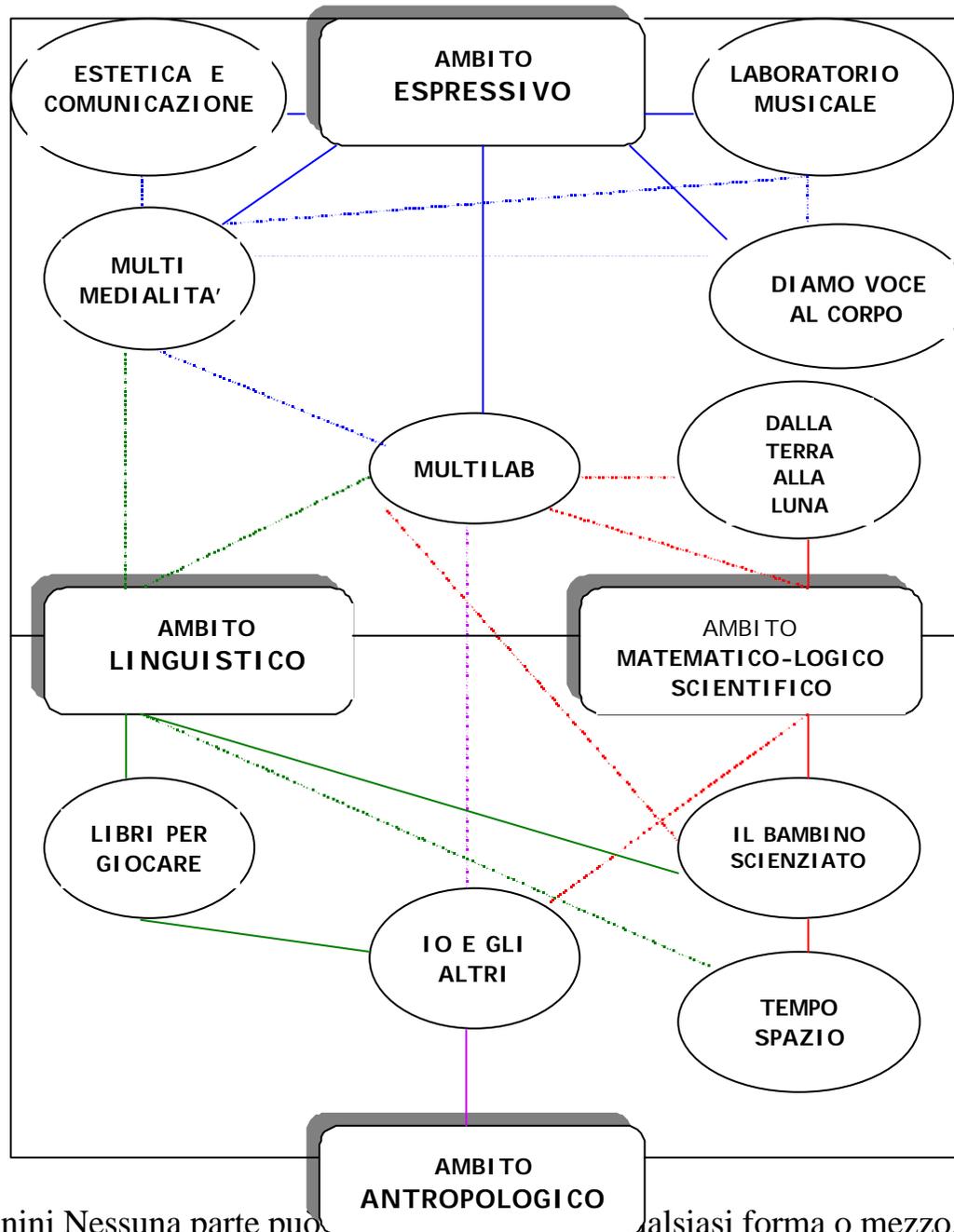
La documentazione, più che mai in una scuola che interagisce con altri soggetti decisionali, ha lo scopo di costituire un archivio di materiali educativi per storicizzare le esperienze e per attingere conoscenze del patrimonio individuale e collettivo del Circolo.



In relazione alle istanze della continuità verticale ed orizzontale, la documentazione assume un significato strategico per:

- fornire elementi significativi per programmare il nuovo;
- riflettere sul già fatto
- comunicare ed informare





PROGETTO DI INTERCAMPO

SPAZIO
TEMPO

cucina

© Linda Gianni Nessuna parte può essere riprodotta, in qualsiasi forma o mezzo, senza citare la fonte

Spazio - Tempo - Cucina

Non costituiscono per i bambini della fascia di età tre-sei anni aree disciplinari definite.

Per realizzare una presa di coscienza e per far costruire una rete di concetti sullo spazio e sul tempo, il bambino deve essere soggetto attivo di esperienze espressamente progettate per lui e deve poter riflettere e ragionare su di esse, condividere le esperienze e le riflessioni dei suoi compagni in modo non episodico né improvvisato.

Recenti ricerche hanno evidenziato che il livello socioculturale di provenienza non influisce sulle prestazioni dei bambini in compiti di tipo spaziale, rispetto ai quali alcuni tipi di abilità possono essere raggiunti o affinati soltanto attraverso l'esposizione ad un curriculum spaziale preciso.

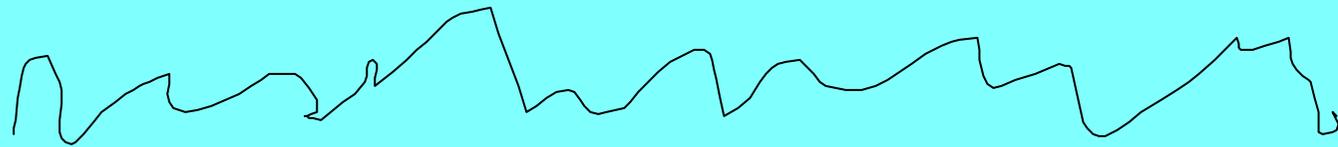
Lo stesso discorso vale per il tempo ed anche per questa dimensione della conoscenza abbiamo previsto una serie di esperienze diverse, calibrate non tanto sulle varie età dei bambini, sui livelli di competenza accertati.

L'argomento cucina si impone per una molteplicità di valenze diverse: bisogno primario legato a sua volta a componenti affettive e di relazione allo stesso modo primarie; dimensione sociale della preparazione e della consumazione del cibo affonda le proprie radici nella cultura di ogni individuo e gruppo. La scuola dell'infanzia può porsi come luogo fisico in cui rendere possibile questo recupero.



Questa sezione si articolerà in quattro proposte:

- Il tempo dei bambini
- Lo spazio circoscritto: orientamento e rappresentazione spaziale
- Dalla terra alla luna
- Esperienze di cucina: dal particolare al sociale

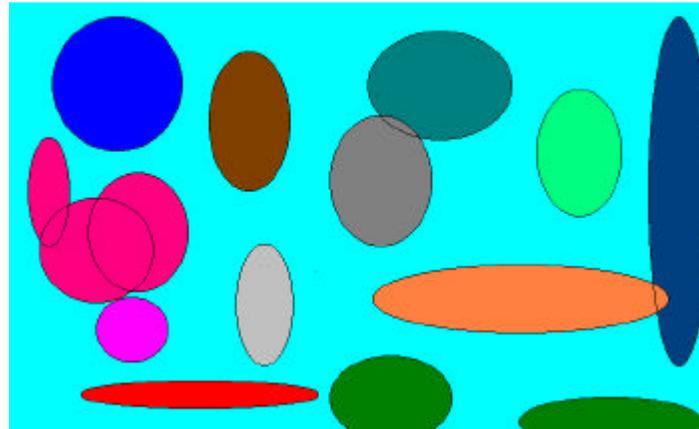


Ambito Logico Scientifico Matematico

scuola dell'infanzia
Latina

il

bambino scienziato



I. Individuazione del problema

Le chiavi di vetro

Ovvero, l'opportunità di uno sguardo e non la promessa di uno svelamento

Il progetto pone delle domande critiche:

- Perché e quali scienze nella scuola di base?
- Qual è il ruolo dell'insegnante?
- Qual è il ruolo dell'immaginario nelle scienze?
- Cos'è l'errore nella formazione dei concetti, nel procedimento metodologico, nell'atteggiamento relazionale?

In che rapporto stanno reciprocamente lineare-complesso, noto-ignoto, vero-falso, assoluto-relativo nella dimensione sistemica dell'educazione scientifica?

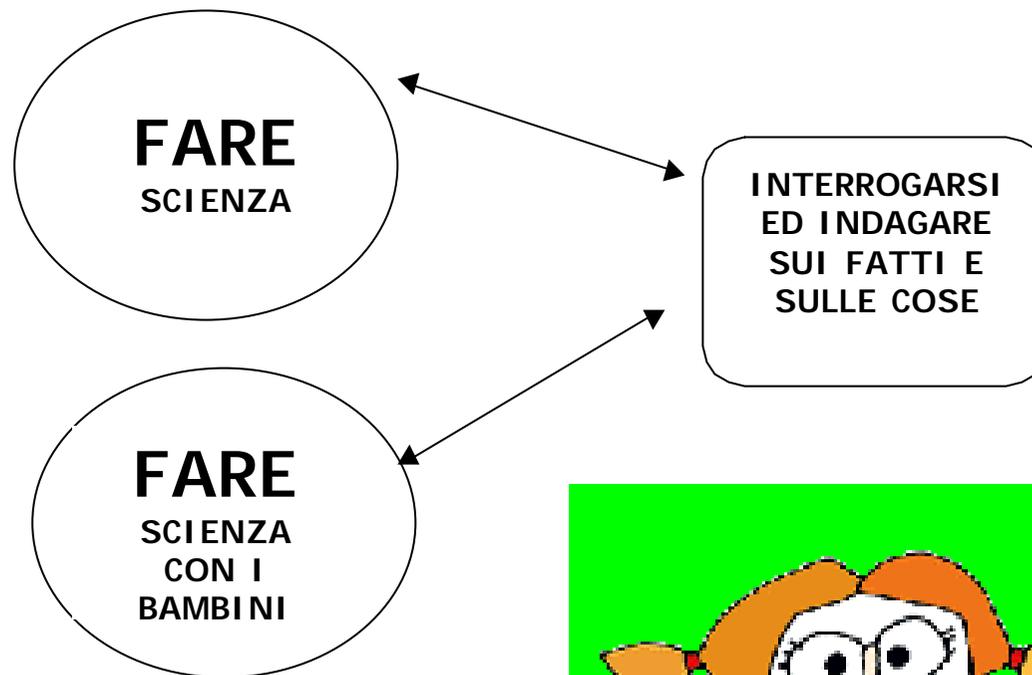


Perché le scienze

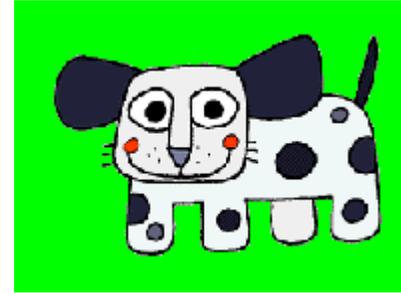
La scelta di "fare scienze" con i bambini nasce dalla volontà, da una parte, di non interrompere il processo di ricerca e scoperta già in atto, ma anzi di cogliere e fornire occasioni perché esso possa essere potenziato ed ampliato.

La scuola con i suoi insegnanti può sfidare la TV e la tecnologie trasmissive che sempre più spesso rendono passivo il bambino, restituendogli quello che ha perduto quando si è seduto a guardare: **l'esperienza diretta**, la **manipolazione**, il **dialogo**, la **socialità**, il **pensiero produttivo**.





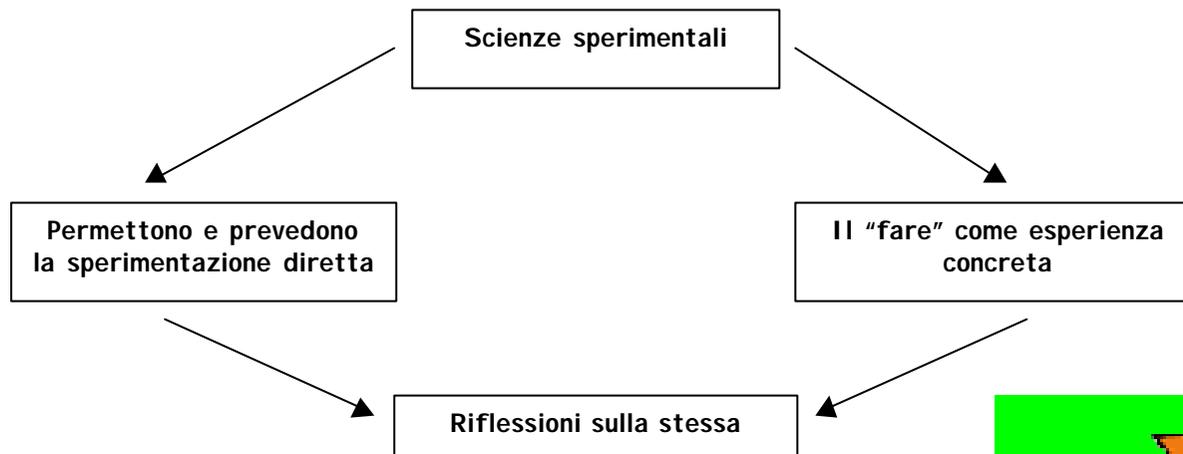
II. Finalità



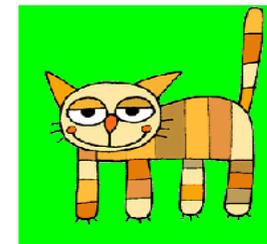
Quali scienze

Il problema non si riferisce alla scansione disciplinare: non si tratta di cercare di definire se siano più adatte le scienze chimiche, fisiche o quelle biologiche, e via dicendo. Se l'oggetto da conoscere è il mondo, ogni sua parte o fenomeno può diventare un problema di conoscenza per i bambini e come tale va considerato, al di là di ogni strutturazione culturalmente determinata.

Si tratta invece di individuare delle modalità di intervento, degli aspetti del "far scienza" che siano rispondenti agli interessi ed alle capacità dei bambini ed allo stesso tempo validi dal punto di vista "scientifico", cioè idonei ad intervenire sull'acquisizione e sullo sviluppo di atteggiamenti, conoscenze ed abilità di tipo scientifico.



III. Obiettivi



Obiettivi del progetto

- Consapevolezza della relatività di ogni acquisizione, in quanto la scienza è un divenire in continua critica, revisione, creazione. L'osservazione scientifica viene vista come processo in cui sono profondamente interrelati e coinvolti sia il soggetto (che conosce) che l'oggetto (di conoscenza).
- Rinuncia all'approccio ed alla risoluzione dei problemi in modo lineare: ogni problema dovrebbe essere visto in collegamento con tanti altri e secondo un procedere ricorsivo per ipotesi, prove ed errori.

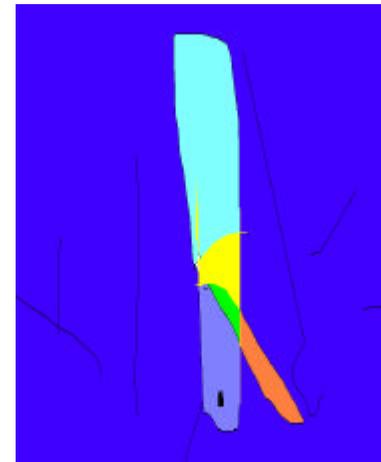
Assunzione dell'epistemologia della complessità, all'interno della quale i percorsi di linearità, ordine, chiarezza sono considerati solo come fasi di un processo più articolato, e l'analisi come un passaggio: la conoscenza scientifica nasce da un impulso ad unificare, ad organizzare e si avvale non solo del pensiero analitico-razionale, ma dell'insieme delle potenzialità conoscitive.

Nelle tabelle qui sotto indicate sono riportati gli obiettivi generali espressi in termini di abilità; per ciascuno si trovano esplicitati gli obiettivi specifici del settore in esame. E' ovvio che si incide più sullo sviluppo delle abilità se teniamo conto di una certa gradualità sia nelle proposte, sia nella cura e nell'attenzione da rivolgere all'una o all'altra acquisizione.



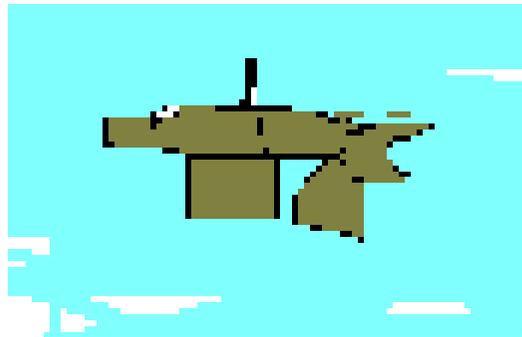
BIOLOGIA

1. Osservare, descrivere, definire	<ul style="list-style-type: none">- raggruppare e classificare animali in base a criteri diversi;- percepire, osservare e descrivere il proprio corpo nella struttura esterna e nelle funzioni essenziali, conoscendo le norme elementari della sua cura;- identificare e descrivere le caratteristiche distintive essenziali di esseri viventi rispetto ai non viventi;- osservare e descrivere comportamenti di esseri viventi in particolari ambienti;- osservare e descrivere cicli naturali in minicoltivazioni ed in allevamenti di animali;- individuare e definire le variabili che influenzano le minicoltivazioni
2. Operare relazioni	<ul style="list-style-type: none">- identificare in animali e in piante relazioni esistenti tra funzioni ed organi con riferimento alla struttura esterna;- in osservazioni ed esperienze mettere in relazione le variabili individuate;- cogliere somiglianze e differenze in organismi della stessa specie.
3. Simbolizzare, rappresentare, registrare	<ul style="list-style-type: none">- registrare e rappresentare la crescita delle piante in funzione del tempo e delle altre variabili;- utilizzare strumenti matematici per registrare e rappresentare osservazioni ed esperienze



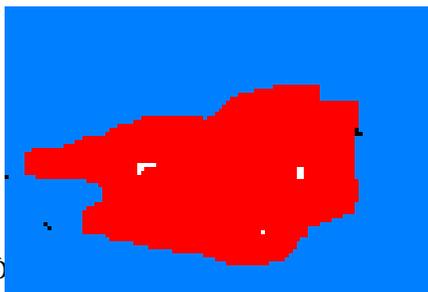
BIOLOGIA

<i>4. Quantificare, misurare</i>	<ul style="list-style-type: none">- confronto diretto di variabili;- misurare le variabili individuate in un'esperienza con unità non convenzionali e convenzionali
<i>5. Formulare ipotesi, verificare</i>	<ul style="list-style-type: none">- formulare anticipazioni, previsioni ed ipotesi rispetto al comportamento di organismi viventi;- compiere inferenze su impronte/tracce di animali
<i>6. Progettare, realizzare</i>	<ul style="list-style-type: none">- progettare e realizzare ambienti per la coltivazione, l'allevamento e la conservazione di animali e piante (acqua-terrario, erbario);- progettare e realizzare osservazioni e semplici esperimenti



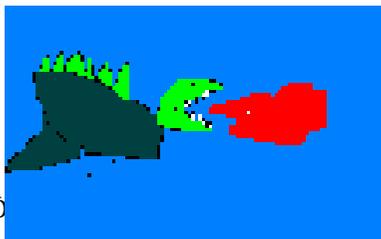
FISICA E CHIMICA

1. Osservare, descrivere, definire	<ul style="list-style-type: none">- osservare e descrivere oggetti ed eventi e verbalizzare con linguaggio intersoggettivo;- classificare oggetti ed eventi secondo proprietà fisiche;- individuare e provare a definire le variabili da quelle più evidenti a quelle meno evidenziabili;- riconoscere le caratteristiche del materiale e distinguere possibili usi e trasformazioni
2. Operare relazioni	<ul style="list-style-type: none">- individuare relazioni tra elementi e/o eventi: di somiglianza e differenza, di tempo, interazione, causa, ...- saper riconoscere fenomeno reversibili ed irreversibili in semplici esperienze (cucina);
3. Simbolizzare, rappresentare, registrare	<ul style="list-style-type: none">- produrre ed interpretare simboli stabiliti in classe, raccogliere e registrare dati in modi di crescente complessità;- produrre e leggere rappresentazione di dati per mezzo di grafici di crescente complessità;- dare e ricevere informazioni attraverso rappresentazioni simboliche: a cominciare da pochi elementi, fino a comunicazioni più complesse.



FISICA E CHIMICA

4. Quantificare, misurare	<ul style="list-style-type: none">- confrontare direttamente ed eseguire misurazioni con unità non convenzionali e convenzionali, per quanto possibile, (capacità, lunghezza, estensione, forza, velocità, ...)
5. Formulare ipotesi, verificare	<ul style="list-style-type: none">- compiere esperienze percettive di esplorazioni su oggetti e nell'ambiente naturale ed artificiale utilizzando anche strumenti semplici (lenti, macchina fotografica, ...);- formulare problemi a partire da situazioni concrete;- collegare i dati raccolti ed interpretarli;- fare anticipazioni, verbalizzare previsioni e formulare semplici ipotesi;- confrontare le proprie anticipazioni, previsioni ed ipotesi con gli altri.
6. Progettare, realizzare	<ul style="list-style-type: none">- progettare osservazioni su movimenti, comportamenti dei materiali e degli oggetti, ed esperimenti;- progettare esperienze in base ad osservazioni;- realizzare progetti individuando relazioni tra gli elementi interagenti
7. Inventare, produrre alternative	<ul style="list-style-type: none">- vedere situazioni problematiche da punti di vista diversi;- inventare strategie diverse per la soluzione di un problema;- inventare ed usare modalità e strumenti di rilevazione in situazioni di crescente complessità.

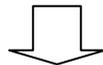
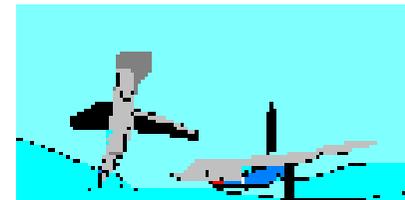


IV. Metodologia

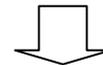
Quale metodologia

La valenza educativa delle attività scientifiche che si possono compiere a scuola viene determinata da una serie di presupposti indispensabili e dall'opera di **mediazione** dell'esperienza che l'insegnante può sollecitare e sostenere.

VALENZA
EDUCATIVA
DELLE
ATTIVITA'
SCIENTIFICHE

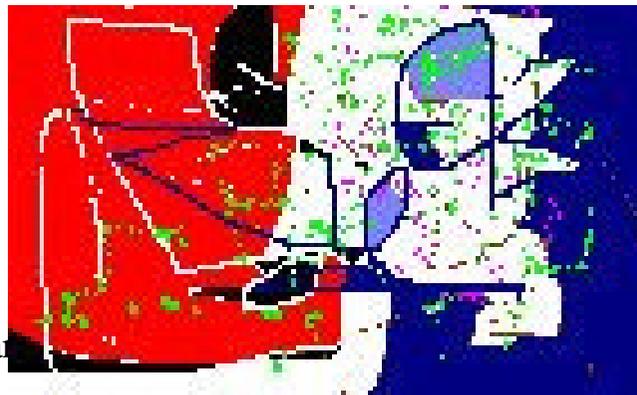


PRESUPPOSTI INDISPENSABILI:
-CONSAPEVOLEZZA DELL'INSEGNANTE
DELL'IMPORTANZA DELL'EDUCAZIONE SCIENTIFICA;
-ALLESTIMENTO DI UN AMBIENTE RICCO DI
STRIMOLI E DI POSSIBILITA' DI COMPIERE
ESPLORAZIONI;
-CAPPILLARE ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI, DEGLI
SPAZI, DEI MATERIALI, DELLE MODALITA'
OPERATIVE,...



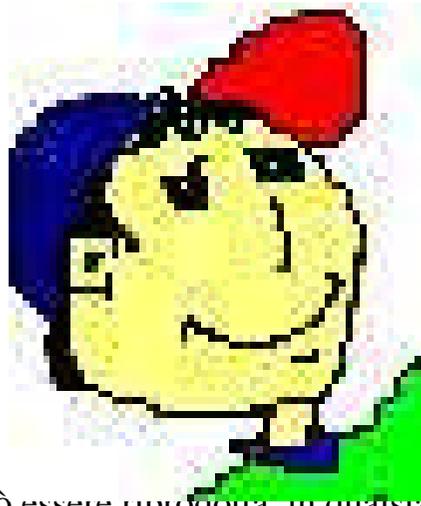
ELEMENTO DETERMINANTE:
AIUTARE I BAMBINI A *MEDIARE UN'ESPERIENZA
CONCRETA*, FATTA IN PRIMA PERSONA,
SIGNIFICA:
-AIUTARLI A RIFLETTERE PRIMA, DURANTE E
DOPO L'ESPERIENZA STESSA, PERCHE' IDEE,
PROCEDURE E CONOSCENZE ASSUMANO PIA
PIANO LIVELLI SEMPRE PIU' PROFONDI DI
CONSAPEVOLEZZA.
-SOLLECITARE LA NASCITA DI NUOVE
CURIOSITA', L'ACQUISIZIONE DI NUOVE ABILITA'
E CONOSCENZE, FONDATE SULL'ESISTENTE E
PRIETTATE VERSO IL FUTURO.

L'insegnante diventa colui che predispone e poi osserva, ascolta e riflette su quali possono essere i "suggerimenti" più opportuni perché ciascuno continui a lavorare sul piano della conoscenza, mantenendo e sviluppando in primo luogo la **curiosità**, l'**intraprendenza**, la **capacità di dissenso**, per costruire su queste basi capacità di ragionamento sempre più elaborate che portino gradualmente alla sistematizzazione dell'esperienza e delle conoscenze, al riordino delle stesse, a forme di ragionamento "convergente/riproduttivo", maturato in un clima di libertà e fiducia in sé stessi e negli altri attraverso un lavoro di confronto/incontro tra il vecchio ed il nuovo, tra il personale e l'altrui.



V. Strumenti

Per realizzare il progetto è necessario avere una dotazione minima di *tools*: spazi esterni alle scuole e materiali relativi per costruire l'orto ed uno stagno (aula verde); spazi interni strutturati: per poter accogliere micro-ambienti e relativi materiali per realizzarli, per poter far compiere ai bambini esperienze sul galleggiamento-peso-equilibrio, i miscugli ed i pasticciamenti.



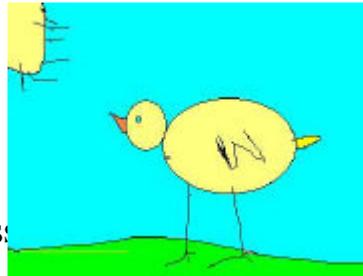
VI. Condizioni organizzative

La scelta delle attività

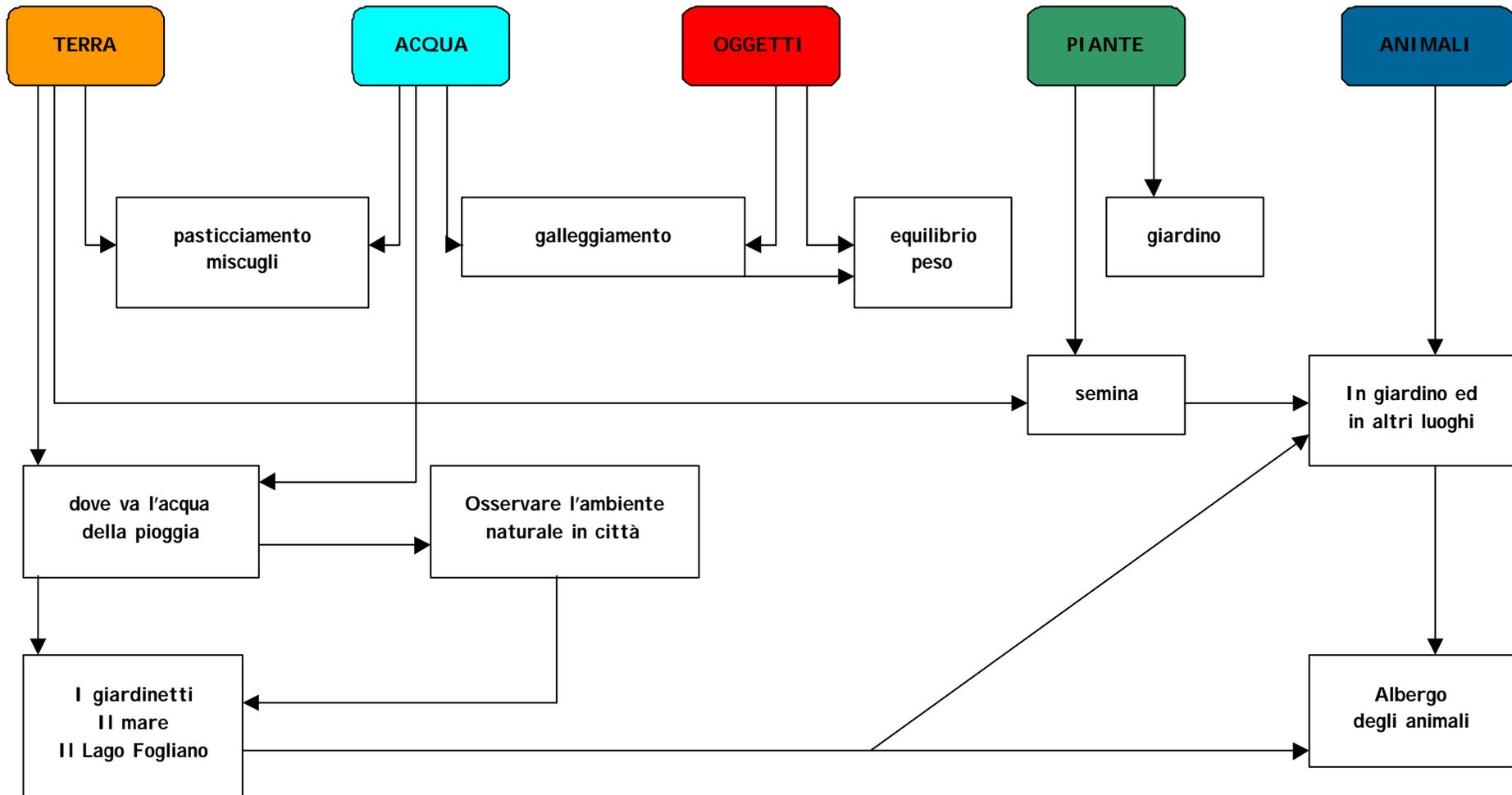
Nella scelta dei contenuti delle attività da proporre a questo livello di scolarità occorre tenere presenti alcuni criteri quali ad esempio:

- L'aderenza agli interessi dei bambini,
- La possibilità di poter soddisfare la loro curiosità attraverso una sperimentazione diretta,
- La fattibilità dell'esperienza stessa,
- La significatività dal punto di vista dell'educazione scientifica,

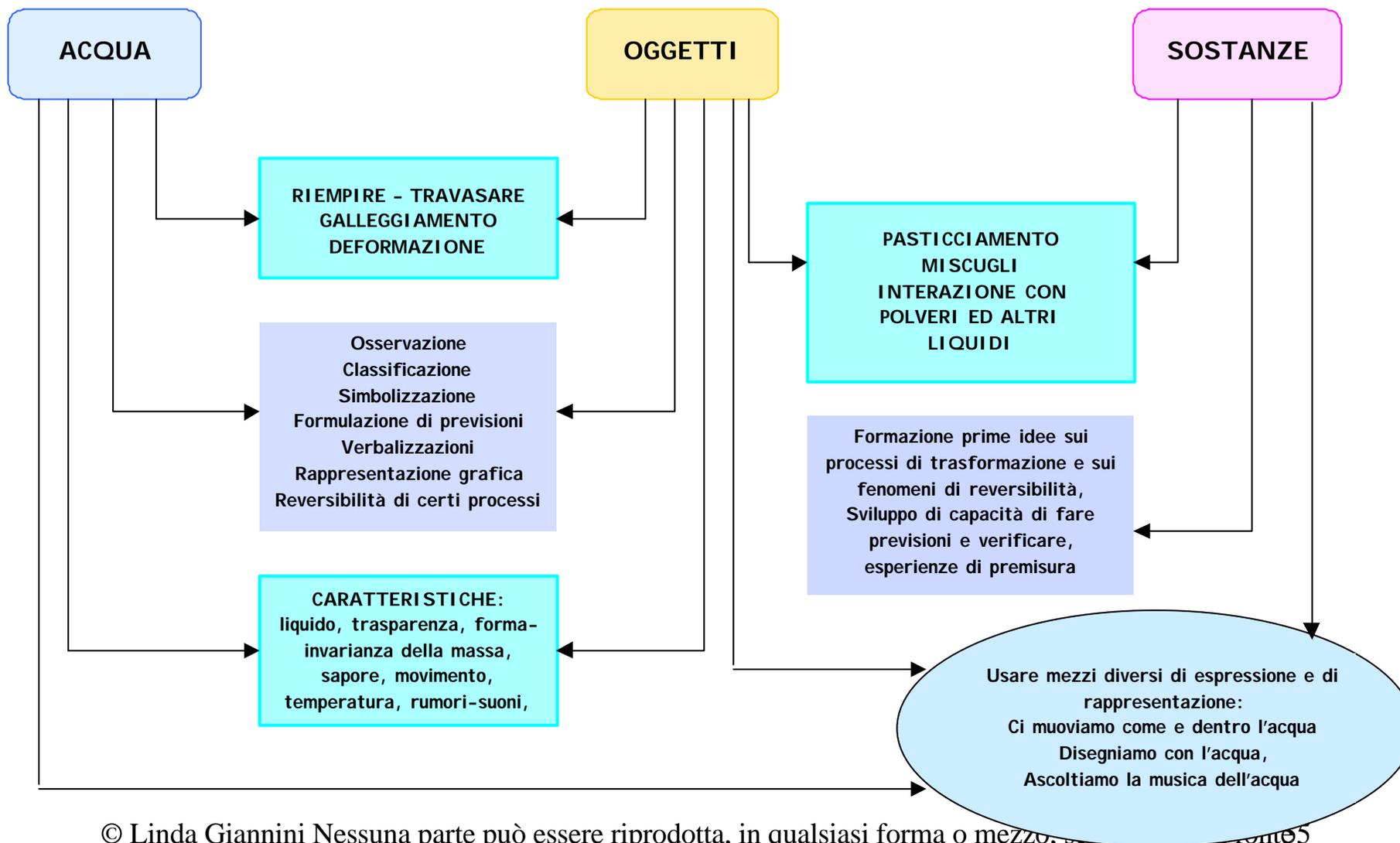
L'opportunità di introdurre elementi-strumenti di riflessione, riorganizzazione, approfondimento calibrandone opportunamente il livello di complessità.



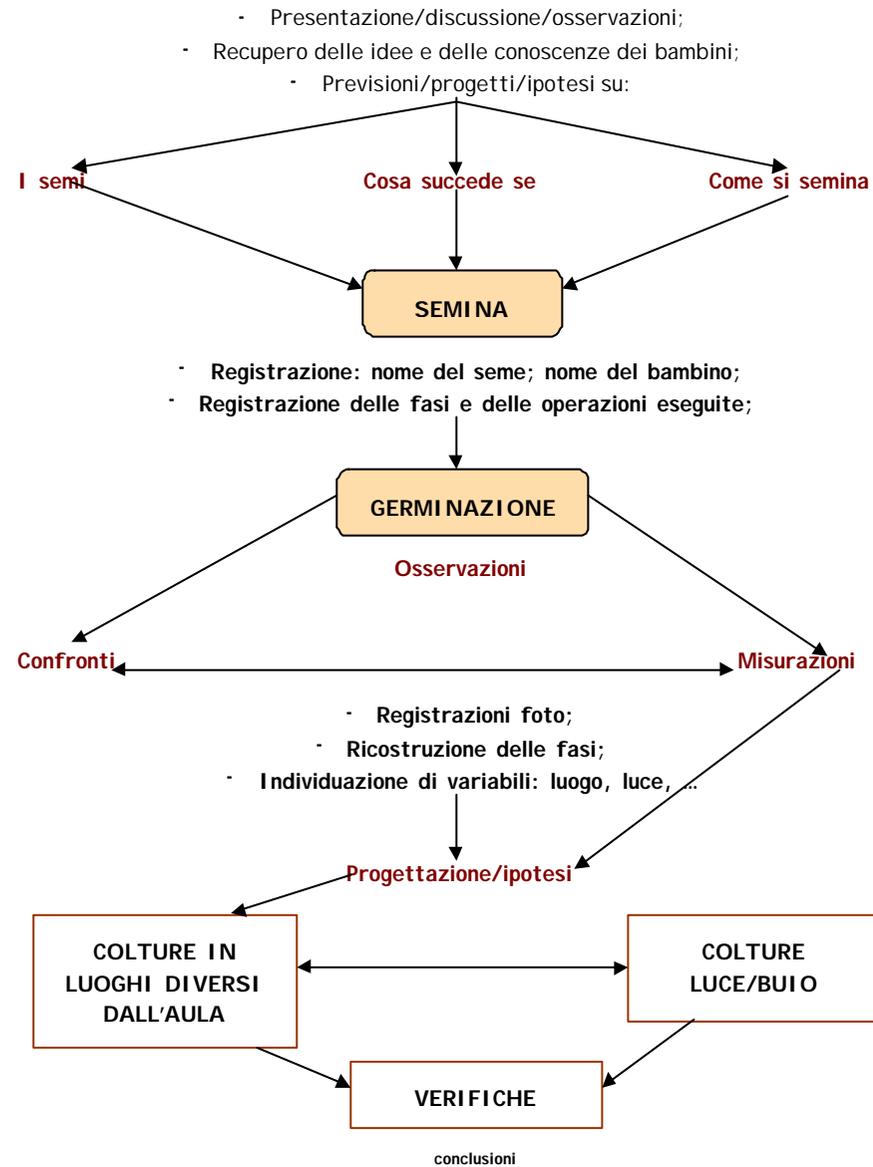
Connessione tra le attività

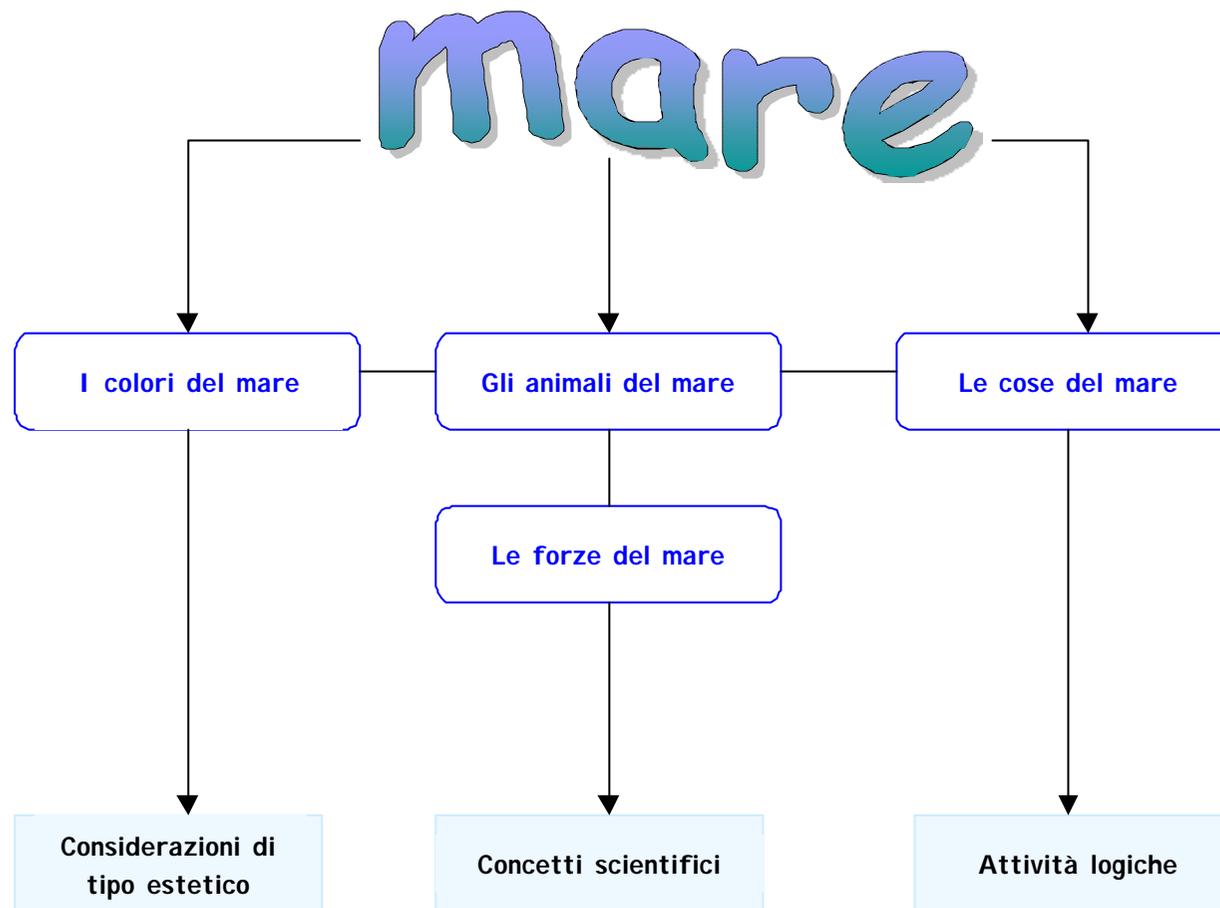


Scuola dell'infanzia
Progetto *IL BAMBINO SCIENZIATO*
Itinerario di lavoro



SEMI





La preparazione e la realizzazione

Una volta scelte il contenuto delle attività ed aver fatto una prima ipotesi rispetto agli obiettivi che attraverso di essa si intendono perseguire (metodologici, cognitivi, comportamentali) ed alle modalità di conduzione che si ritengono più idonee, si metteranno a punto gli itinerari di lavoro da proporre in classe, definendo in modo puntuale ed analitico:

- Materiali necessari;
- Spazi e tempi (quando e dove);
- Le richieste da fare ai bambini (orali, scritte, individuali, ...);
- Gli "strumenti" concettuali e metodologici che intendiamo introdurre;
- L'organizzazione (lavoro individuale, a piccolo gruppo, a classe intera, ...);
- Numero di adulti necessari;
- Durata (sono opportune esperienze "brevi" ma anche quelle da condursi in tempi lunghi presentano aspetti interessanti;
- Possibili agganci con altre attività di settori diversi dell'esperienza e della conoscenza;

L'atteggiamento dell'insegnante.



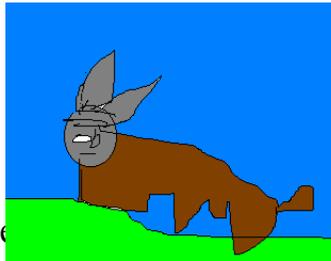
VII. Modalità di verifica

Verifiche

Si avranno almeno due momenti e due modalità diverse di procedere alle verifiche.

- La verifica in itinere: ogni attività deve comunque essere messa a punto in relazione a quelle che sono le risposte dei bambini, gli imprevisti, e così via. Questo vuol dire assumere un atteggiamento di **verifica continua**, nel senso di osservare attentamente e tener conto dei comportamenti, delle difficoltà, delle risposte che i bambini danno mentre l'attività viene svolta, adeguando l'intervento ulteriore a queste prime risposte.

L'altro momento, tende a verificare l'acquisizione o lo sviluppo di conoscenze ed abilità specifiche -contestualizzate- e viene quindi realizzato con strumenti diversi: dall'osservazione mirata, all'analisi dei prodotti, alla somministrazione di semplici prove di verifica.



Alfabetizzazione Matematica

Il bambino, ricorda FREINET “Calcola quando confronta oggetti, grandezze, quando scaglia lontano una pietra, quando raccoglie frutta ecc...

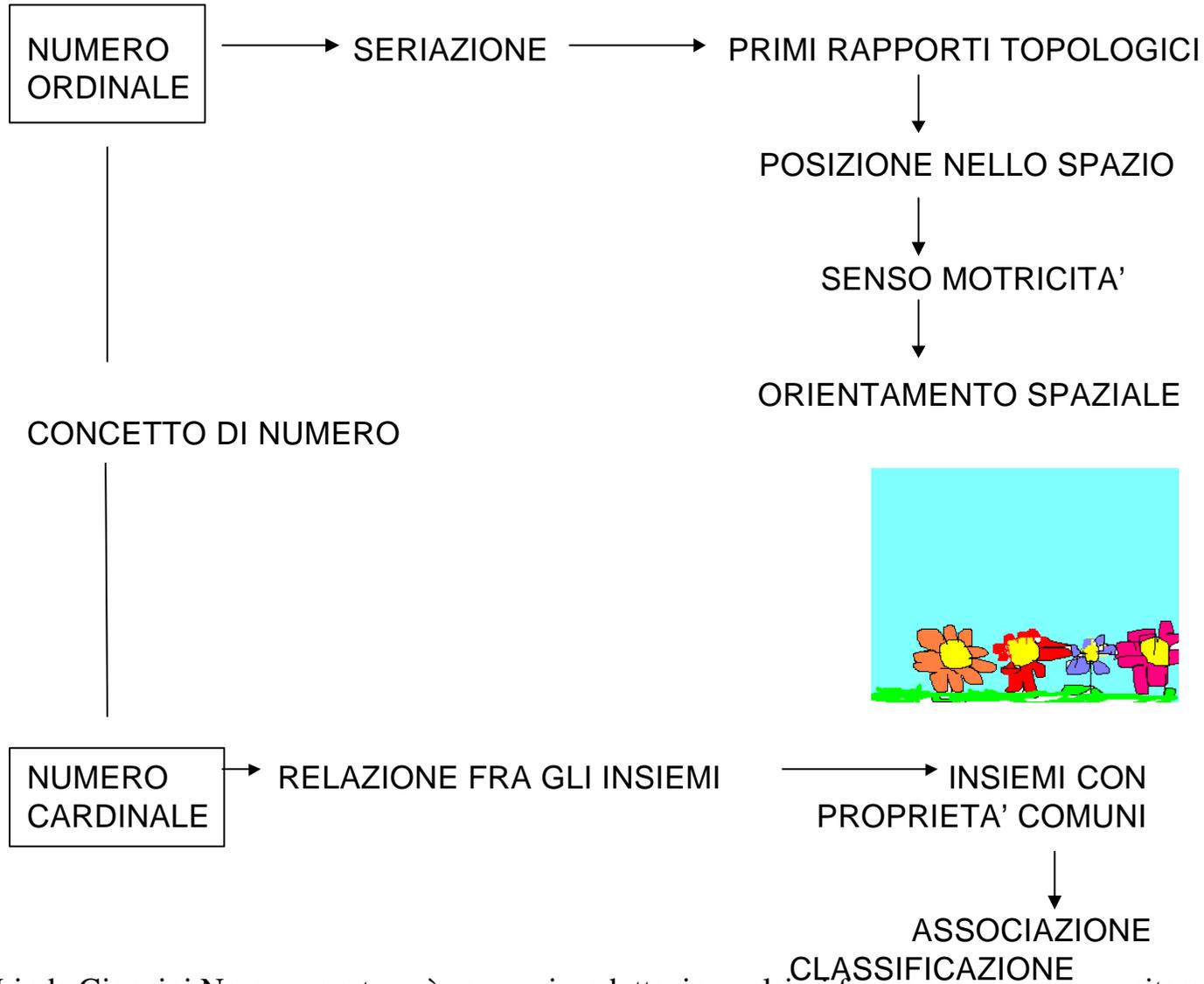
La cosa gli è tanto familiare, quanto l'apprendimento della lingua”. Lo sviluppo , partendo da una base percettiva, motoria e manipolativa, si articola sempre più in direzioni simbolico concettuali.

Le finalità che ci proponiamo di raggiungere con tale alfabetizzazione sono:

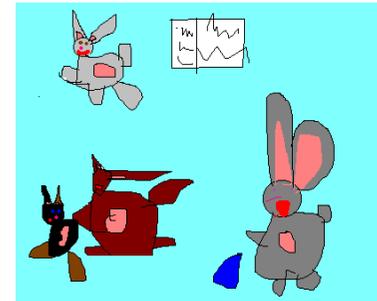
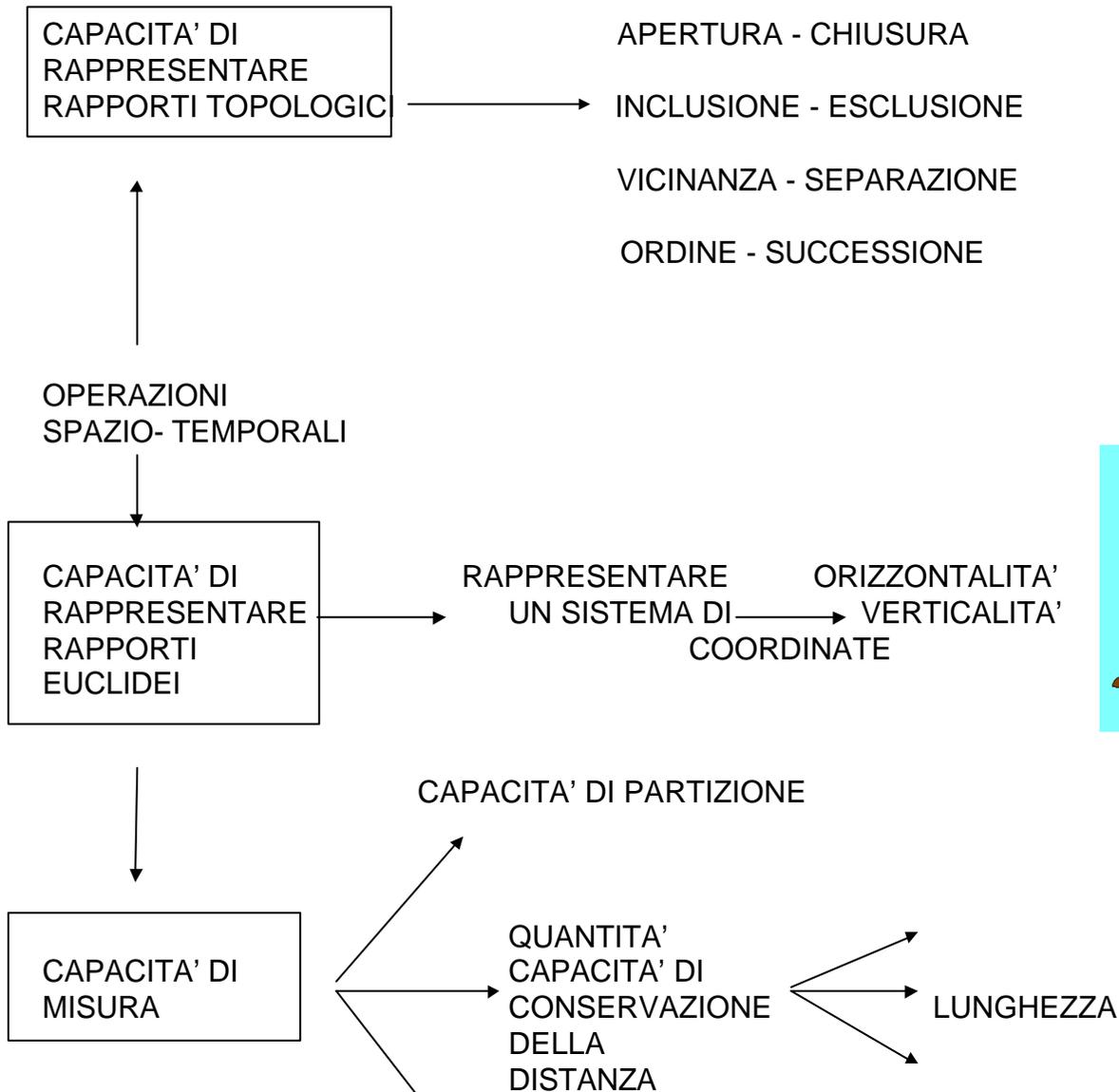
- favorire il superamento del pensiero prelogico per il raggiungimento della reversibilità logica;
- favorire le capacità di formulare ipotesi, utilizzando in modo creativo gli elementi dati;
- favorire l'avvio al processo di generalizzazione;
- favorire le costruzioni di sistemi rappresentativi, simbolici, matematici.



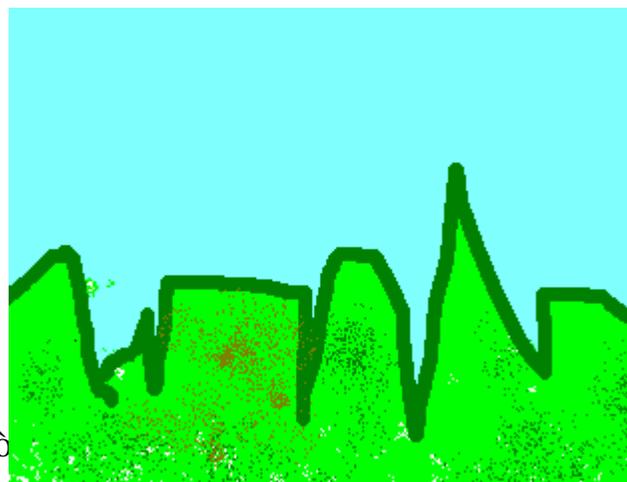
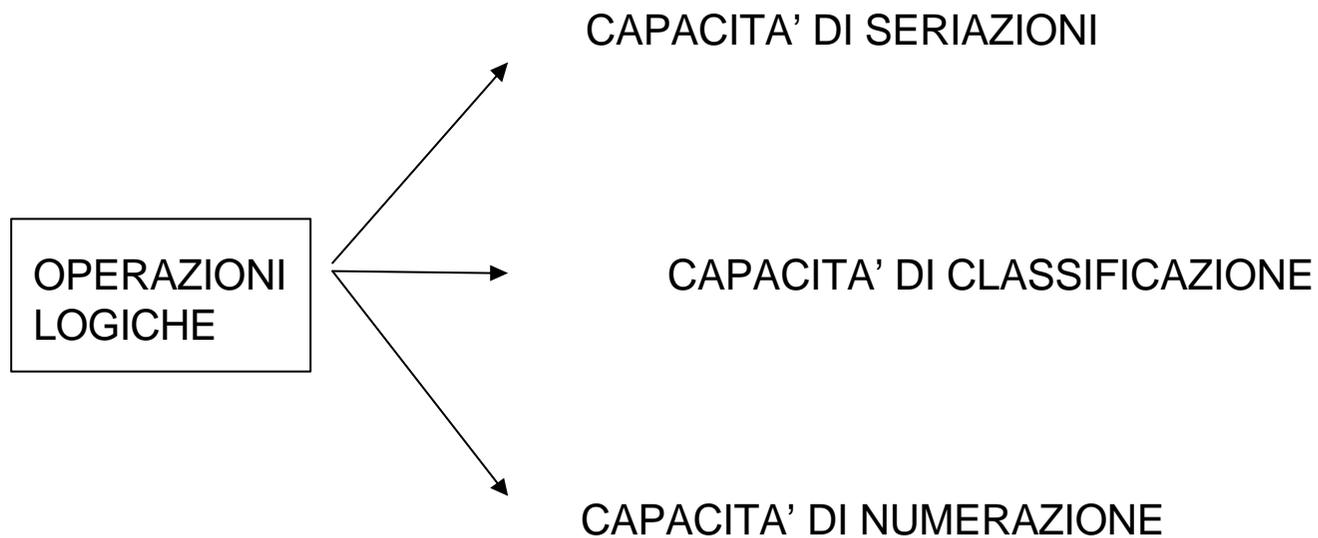
ACQUISIZIONE DEL CONCETTO DI NUMERO



ACQUISIZIONE DELLE OPERAZIONI SPAZIO - TEMPORALI



ACQUISIZIONE DELLE OPERAZIONI LOGICHE



PROGETTO DI INTERCAMPO

SCUOLA DELL'Infanzia



PROGETTO MULTILAB

"DALLA PEZZA ALLA MACCHINA"
per una graduale, assistita e consapevole introduzione
delle nuove tecnologie didattiche nella Scuola dell'Infanzia

Anno Scolastico 1998/99

CHE COSA E' IL PROGETTO MULTILAB

Il Progetto Multilab è una Sperimentazione Nazionale sulle nuove tecnologie didattiche: l'informatica.

In tutta Italia, solo venti Scuole Materne fanno parte di questo progetto, e la nostra scuola è una delle venti; in particolare della nostra scuola solo tre sezioni sono sperimentali per quanto riguarda l'informatica: la nostra è una delle tre!



MULTILAB

141 scuole collegate in INTERNET



Si parla di 141 scuole in quanto altri ordini scolastici (quali Elementari, Medie e Superiori) sono inserite in questo progetto

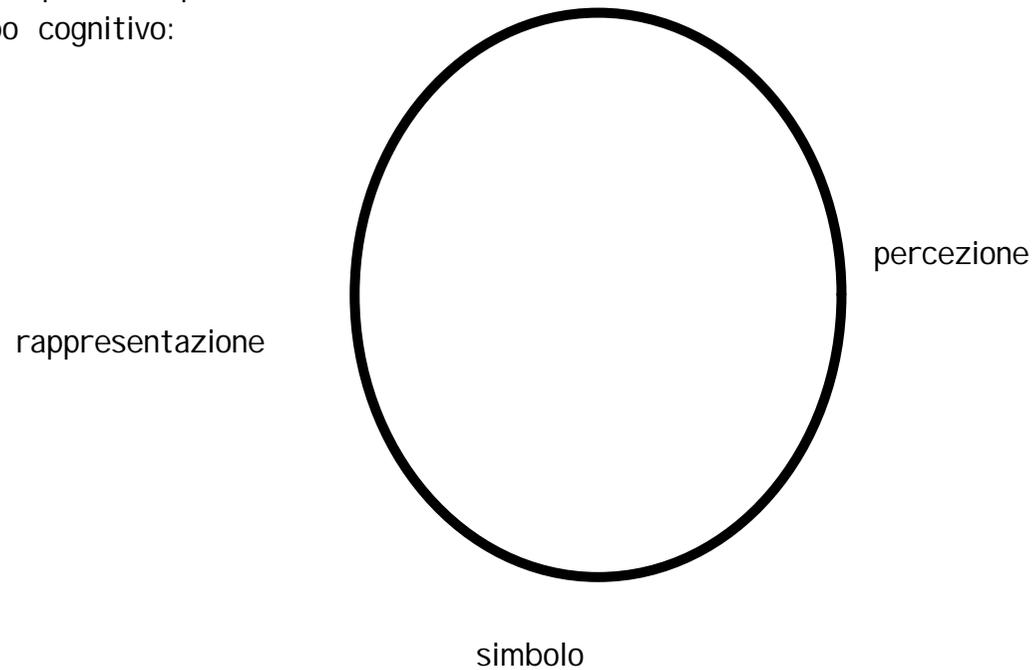
Compiti del Tutor

1. Fornire consulenza metodologica sull'impiego delle T.E.
2. Assistere i consigli di classe nella progettazione di esperienze didattiche;
3. Assistere i docenti nella scelta e nell'uso di strumenti multimediali;
4. Gestire le risorse tecnologiche della propria scuola;
5. Progettare e gestire segmenti di formazione dei docenti;
6. Osservare e valutare esperienze didattiche;
7. Cercare le informazioni e distribuirle ai docenti;
8. Interagire con i diversi soggetti a livello locale e nazionale.

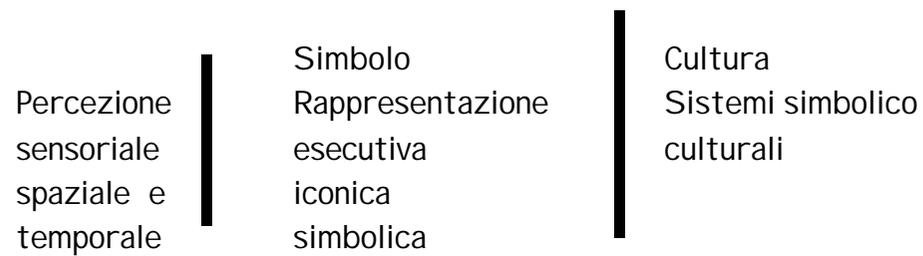


DALLA PEZZA ALLA MACCHINA

La nostra ipotesi di percorso formativo si basa su uno schema circolare di tre livelli dello sviluppo cognitivo:



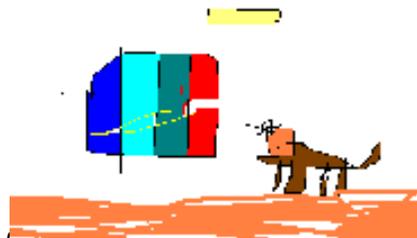
Interconnessione al linguaggio, all'immaginazione, alla creatività ed alla logica.



Linguaggio
Immaginazione
Creatività
Logica

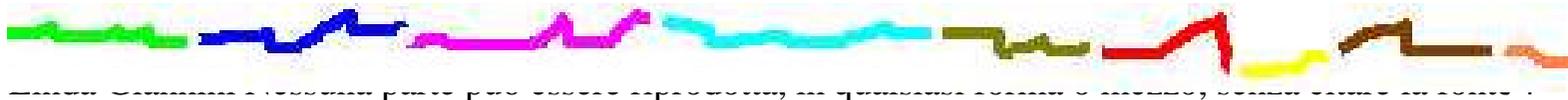
FINALITA'

- Sviluppo del pensiero simbolico
- Sviluppo del pensiero narrativo
- Sviluppo dell'immaginazione e della creatività
- Sviluppo della capacità critica
- Sviluppo della capacità di analisi e di sintesi partendo dal globale



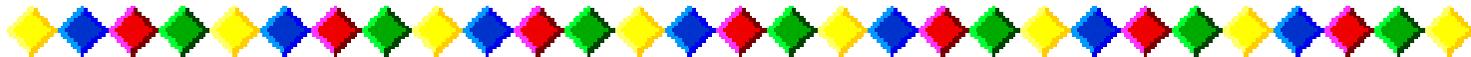
OBIETTIVI

- Acquisire capacità e competenze di tipo comunicativo, espressivo e logico.
- Maturare ed organizzare le componenti cognitive, affettive, sociali e morali.
- Consolidare le abilità sensoriali, motorie, linguistiche, intellettive, di riorganizzazione delle esperienze.
- Attivare i processi di combinazione nuova di conoscenze.
- Individuare percorsi personali per riprodurre un esempio dato con procedure e tecniche diverse
- Ricostruire un percorso verbale e non verbale (es. grafico) partendo da frammenti di immagini per tornare all'immagine globale (-totale-)
- Interagire con software didattici (programmi didattici scelti in base ad una attenta analisi delle potenzialità e degli interessi dei bambini).



Modalità d'uso del linguaggio visivo

- Un uso comunicativo per stabilire dei rapporti interpersonali e sociali
- Un uso espressivo per esprimere il proprio vissuto
- Un uso legato alla varietà dei linguaggi visivi
- Un uso conoscitivo (per fare esperienze personali), come strumento per conoscere la realtà ed accedere al patrimonio culturale
- Un uso strutturante inteso come mezzo per un avvio allo sviluppo delle categorie del pensiero concreto ed astratto



Il metodo della ricerca si basa sulle seguenti fasi	ES: Analisi di un input visivo emotivo
<p align="center">ANALISI DEI BISOGNI DEI BAMBINI</p> <p>Le proposte terranno conto di:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) dell'esperienza b) della realtà culturale, affettiva, sociale c) degli interri legati all'età dei bambini d) delle caratteristiche del pensiero nell'età 3-6 anni 	<p align="center">Indagine conoscitiva</p> <ul style="list-style-type: none"> • tipi di letture che fanno i bambini (fumetti, libri di fiabe, quadri,....) • quanti giornali (quotidiani, mensili, giornalini,...) leggono • chi li acquista • livello culturale e sociale della famiglia
<p align="center">FORMULAZIONE DI IPOTESI</p> <p>I bambini vagliano varie possibilità e scelgono una possibile soluzione</p>	<p align="center">Esami dei diversi tipi di input visivo emotivo In relazione ai mezzi "di comunicazione" ai soggetti</p>
<p align="center">Progettazione di percorsi con i bambini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di gruppo (grande, medio, piccolo) • Attività di intercampo 	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppi di attività • Collegamenti con la mappa (v. allegato A)
<p align="center">Scelta ed organizzazione degli strumenti</p>	<p align="center">Raccolta di diversi tipi di input visivo emotivo</p> <p><u>Materiali:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Forbici • Colla •
<p align="center">Raccolta dei dati</p>	<p align="center">Analisi degli elementi della struttura delle immagini</p> <ul style="list-style-type: none"> • personaggi • significati • scopi
<ul style="list-style-type: none"> • Elaborazione • Selezione • Interpretazione dei dati 	<p align="center">Organizzazione dei diversi tipi di input visivo emotivo</p> <p><u>Es:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • In relazione alle funzioni • In relazione al colore •
<p align="center">Individuazione delle possibili soluzioni</p>	<p align="center">Realizzazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • smontaggio degli elementi • rimontaggio degli elementi
<p align="center">Verifica e valutazione dei risultati</p>	<p><u>Verifica:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • esposizioni degli "elaborati" • discussione • relazioni scritte

Abilità ed obiettivi specifici:

- Vedere – osservare
- Leggere le immagini
- Produrre con le immagini
- Parlare

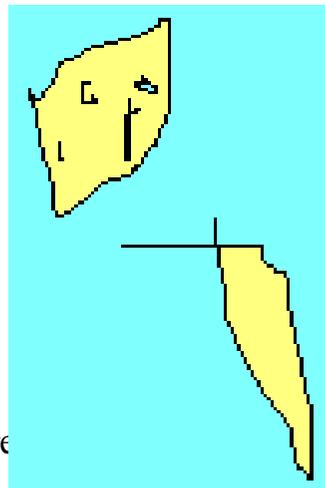
Abilità del vedere – osservare

- Cogliere gli elementi della scena
- Distinguere gli elementi tra di loro (cogliendo somiglianze e differenze)
- Confrontare gli elementi presenti nel primo piano con quelli che stanno nel secondo piano
- Seguire con gli occhi i contorni degli elementi
- Ricordarsi gli elementi presenti nella scena
- Ricostruire, usando gli stessi elementi, immagini diverse

Acutezza visiva

Riconoscere e distinguere:

- le forme ed i segni isolati
- le diverse linee
- le forme dei segni in un testo visivo
- i singoli colori
- i colori di una immagine presente nell'ambiente
- le dimensione degli oggetti isolati e nei testi visivi
- le forme geometriche
- (in una scena) i personaggi principali da quelli secondari
- l'azione dei personaggi
- l'ambiente in cui si svolge la scena



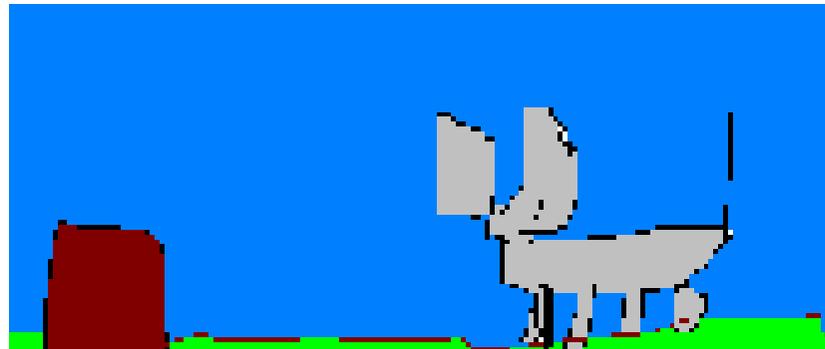
Struttura Epistemologica	STRUTTURA CURRICULARE		
	ABILITA'	OBIETTIVI	CAPACITA'
LA PERCEZIONE	Vedere Osservare	Maturare le capacità percettive	<ul style="list-style-type: none"> • Acutezza visiva • Seguire con gli occhi • Memoria visiva • Differenza figura sfondo • Differenza pieni e vuoti
LA COMUNICAZIONE	“Leggere” “Scrivere”	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere la struttura del linguaggio visuale • Conoscere le funzioni e le varietà d'uso dei linguaggi visivi • Sviluppare la capacità di lettura • Acquisire strumenti ed abilità per produrre messaggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecniche • Creative • ideative
	Parlare	<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una terminologia appropriata 	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere • Tradurre
METODOLOGICO OPERATIVO		<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire una metodologia operativa 	
TECNICO		<ul style="list-style-type: none"> • Acquisire strumenti tecnici 	



“MEDIA A CONFRONTO”

Il percorso “MEDIA A CONFRONTO” intende sviscerare tre diversi canali di comunicazione:

la STAMPA,
LA TELEVISIONE,
il COMPUTER.



LA STAMPA

- RICERCA E DISCRIMINAZIONE dei vari tipi di giornali (fumetto, quotidiano, settimanale o mensile)
- ANALISI strutturale di una rivista (copertina, indice, articoli e pubblicità)
- REALIZZAZIONE di un giornalino

LA TELEVISIONE

- VISIONE di diversi cartoni animati, pubblicità, spettacoli di varietà tra cui scegliere quelli preferiti dai bambini
- ANALISI, COMPrensIONE E CRITICA dei programmi scelti.
- DRAMMATIZZAZIONE di alcune sequenze dei programmi analizzati.

IL COMPUTER

- uso di programmi di grafica quali Paintbrush, CD-Rom educativo-didattici ed Internet; verifica di competenze ed abilità specifiche, conoscenza della stampante e dello scanner e relativa utilizzazione.



PROPOSTE CONDIZIONATE ALL'UTILIZZO DEL SALONE MULTIMEDIALE:

- Sperimentazione del sw Amico J (Università FI: Prof. Calvani)
- Partecipazione al Progetto Tribu' (Rif. Satellite - Livorno)
- Sperimentazione all'interno della Chat AW
- Partecipazione al Progetto: "Editoria scolastica elettronica" diretto dal Prof. Paolo Manzelli (Università di Firenze)



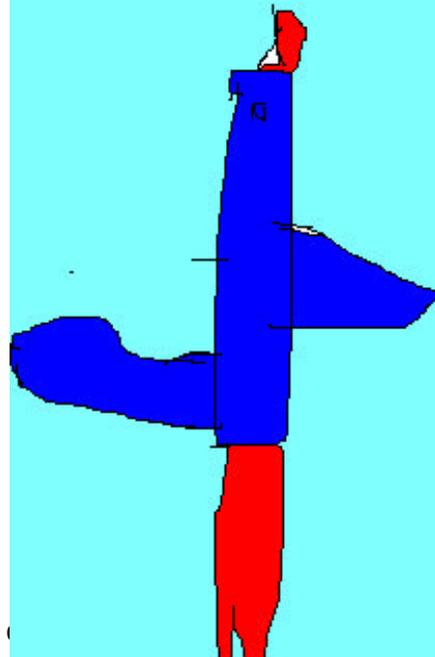
Ambito dell'Espressione

Estetica e comunicazione

Itinerari di educazione estetica

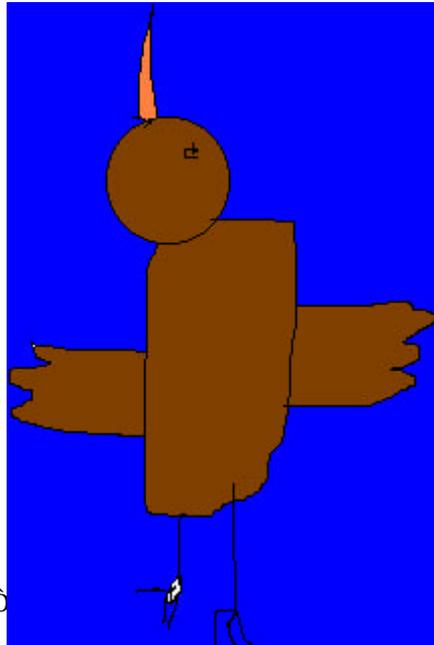
OBIETTIVI

- Sviluppare e maturare le capacità espressive e comunicative attraverso i linguaggi.
- Acquisire la capacità di decodificare i messaggi provenienti dall'ambiente in modo critico.
- Acquisire la capacità di produrre messaggi in forma creativa e personale conformemente alle peculiarità dei diversi linguaggi.
- Favorire il passaggio da una cultura vissuta alla cultura come ricostruzione intellettuale.



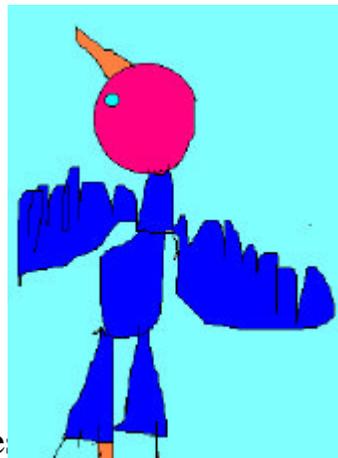
METODOLOGIA

- La metodologia prevederà i due momenti della fruizione e della produzione che si alterneranno in modo anche non schematico.
- Il momento della fruizione sarà caratterizzato da una fase iniziale percettiva e da una successiva analisi libera e/o strutturata delle componenti presenti nel messaggio.
- Il momento della produzione, invece, si avvarrà di percorsi spontanei e improntati alla libera creatività, ma anche di percorsi delineati e strutturati in base agli strumenti, alle tecniche e alle funzioni del messaggio da produrre.

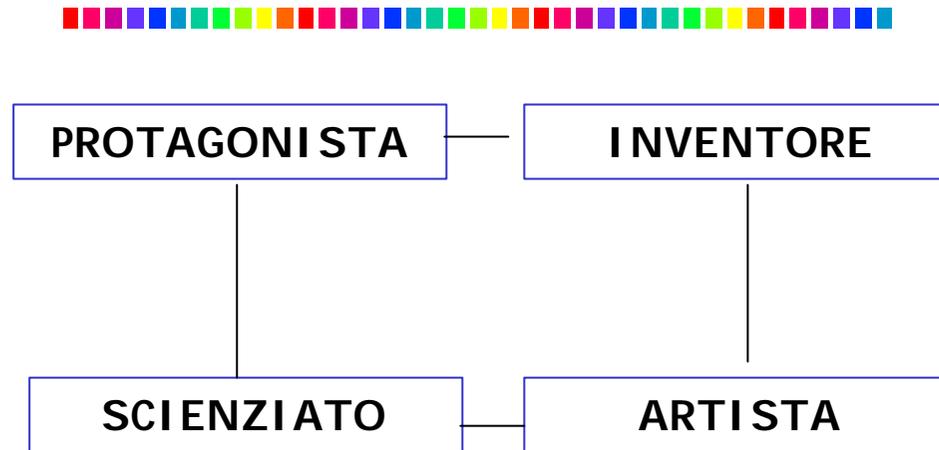


STRUMENTI

- Gli strumenti utilizzati saranno quelli propri dei linguaggi di volta in volta presi in considerazione.
- Linguaggio del corpo: ambienti idonei e relativa attrezzatura.
- Linguaggio sonoro-musicale: stereo, audio-cassette, cd, strumenti idonei.
- Linguaggio visivo:TV, video-cassette, immagini fotografiche, riproduzioni pittoriche, cd d'arte, materiali e attrezzature per la produzione.
- Linguaggio verbale: testi di vario tipo.
- Per tutti: videocamera, cassette, macchina fotografica, pellicole.



Attraverso situazioni, eventi e percorsi didattici sviluppati in maniera trasversale, interdisciplinare ed intercampo, il bambino verrà visto, senza trascurare la sua interezza secondo diverse sfaccettature.



Fantasia e creatività non sono doni divini, frutti improvvisi, folgorazioni, ma rappresentano un complesso processo di ristrutturazione dell'informazione di cui è dotato l'individuo, in stretta dipendenza dai nuovi rapporti che egli instaura con la realtà naturale e sociale fin dalla prima infanzia, risulta evidente, perciò stimolarne lo sviluppo e la crescita.

Punti Fondamentali del Progetto

I punti fondamentali su cui si basa il Progetto vedono coinvolte problematiche che, a nostro avviso, sono di grande importanza nella formazione del bambino, recuperando, attraverso delle modalità operative mirate, il suo bisogno di essere **soggetto attivo** e **creativo**.

Tendere a questo è importante, oggi più che mai, dal momento che spesso si rischia di rimanere passivi di fronte ad una moltitudine di sollecitazioni che ci investono e che non sempre siamo in grado di capire e, perciò, di controllare.

Ci sembra, pertanto, fondamentale raccogliere l'invito ad una rivoluzione dei bisogni del bambino ("Orientamenti" e "Nuovi Programmi"), che tenga conto della sua struttura psico-fisica e, insieme, delle relazioni con l'esterno, che entrano in gioco nel suo processo evolutivo:

- rapporto con lo spazio;
- intersoggettività;
- ruolo dell'informazione (con particolare attenzione alla comunicazione ed ai linguaggi che sottendono tale relazione)

Il bambino è, dunque, **protagonista del “FARE”**, ma prima ancora **del “SENTIRE”** inteso come percezione di sé e di tutto ciò che lo circonda perché in questo processo di **identificazione di sé e dell'altro da sé, si definisce la sua identità.**

Agire su tale aspetto significa porre le basi per la **consapevolezza di sé come individuo unico ed irripetibile** all'interno della società e del mondo.

Ciò significa anche tendere al superamento di una separazione **corpo - mente** che troppo spesso verificiamo nella nostra vita e che porta ad una mortificazione del primo e ad una esaltazione della seconda con tutte le implicazioni che ne derivano.

D'altra parte nessun apprendimento si realizza senza la presa di coscienza del proprio corpo inserito in uno spazio inteso non come negazione, ma come entità concreta.

Inoltre sappiamo che la strutturazione del proprio **schema corporeo** avviene per stadi (Piaget) ed il bambino perviene alla consapevolezza di tutta la propria “frontiera pelle”.

Questo senso di “confine” è, di conseguenza, essenziale al riconoscimento di sé ed accompagna per tutta la vita l'individuo perché, in realtà, il “confine” è luogo di separazione - identificazione: attraverso il distinguersi, ognuno dei confinanti riconosce se stesso.

Dal “corpo frontiera” (che ha coscienza di sé e dell'altro da sé), al corpo come espressione delle emozioni, al gesto ed al linguaggio del corpo che è comunicazione.

Il **percorso** tende, perciò, a considerare l'**espressione** e la **comunicazione** nella *globalità dei linguaggi*, i cui messaggi veicolati dallo spazio - ambiente, partono dal corpo e ritornano al corpo.

E' uno "spazio denso", "vivo", "comunicativo" o - per dirla in termini antropologici - è uno **spazio che parla** (Hall 1959, "Il linguaggio silenzioso").

In questo **spazio** ed in questo **tempo** (oggi) "*l'uomo vive in una specie di carlinga computerizzata nella quale percepisce solo immagini indirette (tecnologiche o di seconda potenza) e segni.*"

Le sue possibilità di contatto con il mondo e le informazioni che ne derivano non sono ridotte, anzi sono vertiginosamente moltiplicate.... Ma si tratta di contatti ed informazioni che giungono attraverso i media, cioè da canali innaturali che emanano dati in forma visiva (tele - visiva) od in forma di lettere stampate.

Nell'uno e nell'altro caso l'uomo percepisce "**segni**" e questi, che creano il nuovo inconscio collettivo, sono la base sulla quale nasce l'immaginario, cioè l'**Arte**. (F.Carol, "Parole e Immagini").

Immersi in tale contesto occorre far pervenire i bambini alla consapevolezza di ciò che significa esprimersi e comunicare al fine di maturare anche uno spirito critico adeguato.

Sui temi della **percezione** e della **comunicazione**, centrali in ogni idea di cultura, si potrà fare riferimento al punto di vista strutturalista nel considerare la cultura come un sistema di comunicazione, un linguaggio (che ha la sua grammatica, cioè le sue regole), un **sistema di segni** che si può leggere come un testo.

Tale approccio è da riferirsi anche ai vari linguaggi specifici ed in particolare al **linguaggio visivo** perché *“solo attraverso il possesso di **tutti i codici** della comunicazione noi possiamo mettere gli alunni in grado di interagire pienamente con la realtà sociale e culturale”* (Walter Moro, “Didattica della comunicazione visiva”)

In un’ottica di globalità dei linguaggi un codice non è alternativo ad un altro, ma essi sono complementari (“Nuovi Programmi”) *<<All’interno di questo obiettivo dovrà essere garantito a tutti i bambini il raggiungimento del traguardo, della consapevolezza che - esistono diversi codici - e ciascuno di essi offre opportunità specifiche ed il codice verbale favorisce l’accesso agli altri codici e consente la riflessione su questi e su se stesso>>*

Sarà, quindi, opportuno approfondire la struttura della comunicazione, cioè delle **regole grammaticali** del linguaggio visivo che fanno riferimento alle modalità percettive ed alle leggi ottiche che organizzano i segni.

Infatti i processi percettivi non sono mai atti passivi di registrazione ma sono azioni complesse che implicano una stretta relazione tra percezione, intelligenza, pensiero e linguaggio.

Attraverso **l’attività percettiva** si attivano una serie di meccanismi che coinvolgono il pensiero nella sua interezza.

Occorre - poi - analizzare il testo visivo, finora considerato come pura aggregazione di segni percettivi (significanti) sotto il profilo del messaggio i cui segni sono portatori di significato o lo assumono in relazione al contesto. Ma quando si parla di comunicazione la intendiamo nel suo aspetto più globale, come varietà di segni, come totalità dei linguaggi presenti in un contesto sociale e culturale che si ***implicano reciprocamente***.

In questo senso difficilmente possiamo isolare il linguaggio visivo da quello non verbale dei gesti, delle espressioni del corpo e del volto, da quello linguistico - verbale, da quello antropologico.

Tra questi linguaggi c'è una profonda interazione che sta alla base dello sviluppo cognitivo e affettivo della personalità del bambino. Perciò fra le comunicazioni non verbali (i cui linguaggi si affidano agli organi di senso) sarà opportuno prendere in considerazione il volto, il corpo e il gesto, lo spazio, ma anche tutte quelle forme di comunicazione tattile, uditiva, olfattiva e gustativa che è nostra, ma anche di tutte le altre culture.



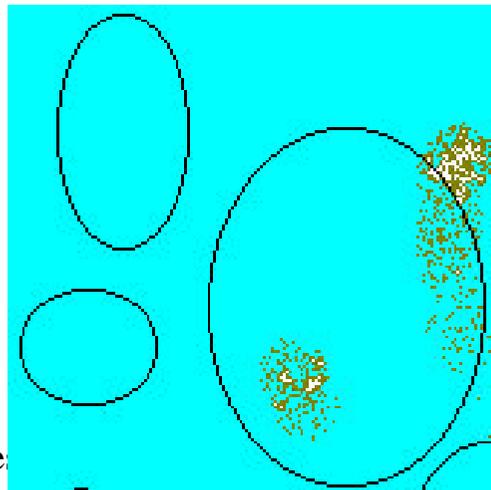
Indicazioni su:

**ITINERARI DIDATTICI
CONTENUTI DISCIPLINARI
PERCORSI FORMATIVI
PERCORSI EDUCATIVI**

Il progetto prevede vari **itinerari didattici** in relazione a :

- i bisogni e le aspettative dei bambini o dei ragazzi
- l'età dei bambini
- le situazioni della sezione o della classe
- l'autonomia didattica degli insegnanti
- gli spazi a disposizione
- i tempi

il materiale e i sussidi disponibili.



Nell'ambito della scuola materna ed elementare, i nodi o i **contenuti “disciplinari”** (campi di esperienza e ambiti disciplinari) che si intendono sviluppare possono essere, indicativamente, riassunti nei seguenti nuclei progettuali (Zanelli):

AMICO LIBRO

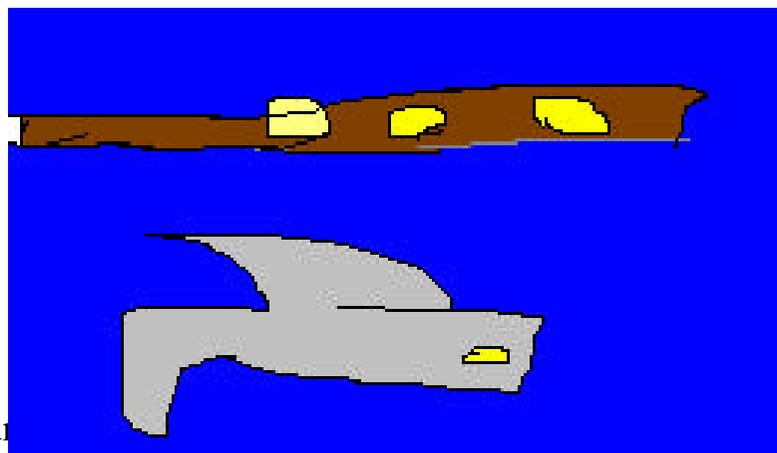
FIABA E FANTASIA

GLI ELEMENTI DELLA VITA

(terra - aria - acqua - fuoco)

PERCEZIONE, PENSIERO, CREATIVITA'

(Immagine - spazio - forma - segno - colore)

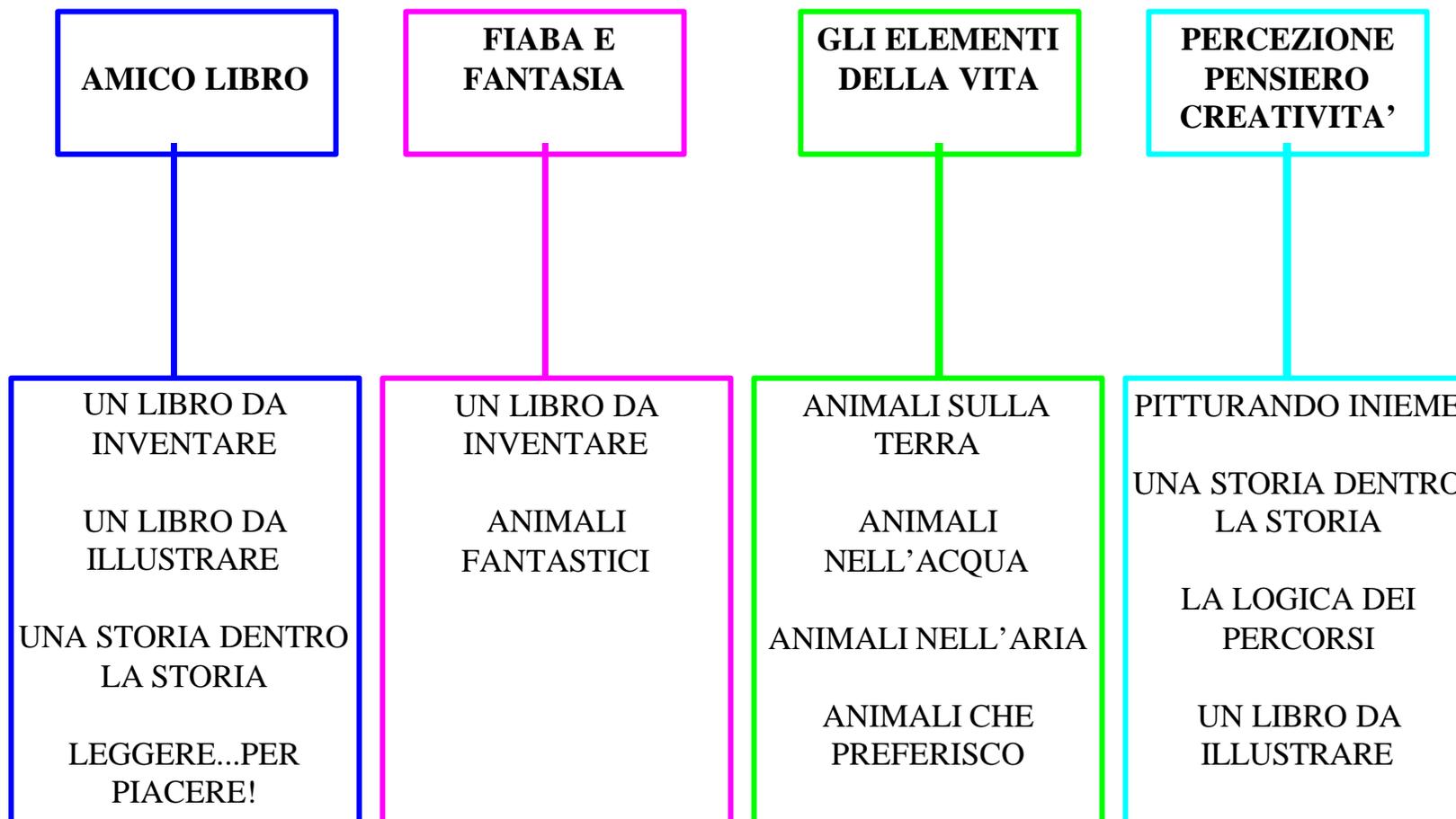


A questo proposito intendiamo far rilevare che la Circolare Ministeriale relativa al Programma di sviluppo delle Nuove Tecnologie Didattiche ha come obiettivo **“quello di consentire l'introduzione della multimedialità nelle normali attività curriculari”**. Per questo il progetto non prevede attività aggiuntive, in quanto verranno organizzati tempi specifici dedicati all'informatica all'interno del normale orario scolastico.

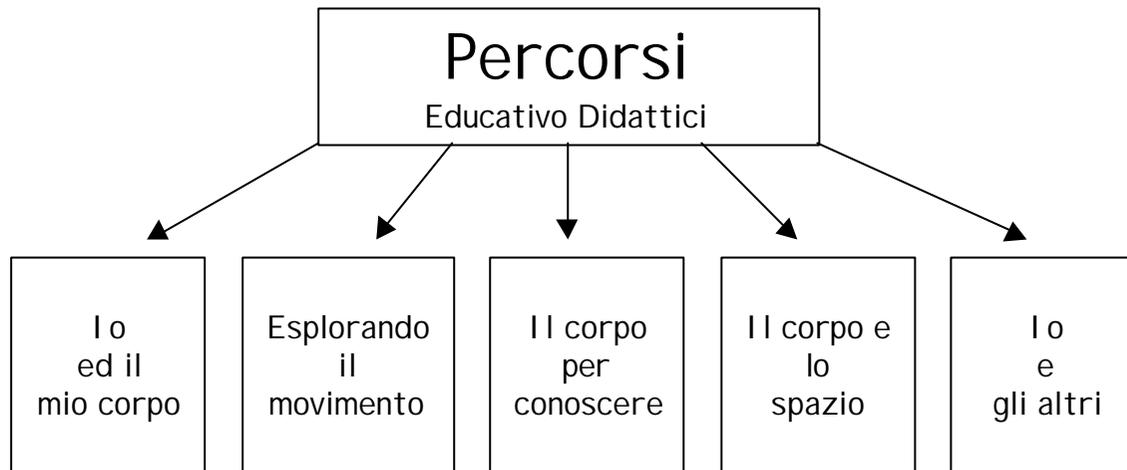
Sarà necessario prevedere, all'interno dell'incontro settimanale di programmazione, momenti di confronto tra i colleghi interessati al progetto e collaboratori esterni, al fine di organizzare e/o verificare i vari percorsi e per delineare le modalità di documentazione.



Nuclei progettuali e percorsi didattici



Diamo voce al corpo



Obiettivo educativo:

Conoscere se stessi e le proprie possibilità ed i propri limiti al fine di esprimersi e di comunicare;

Obiettivi didattici:

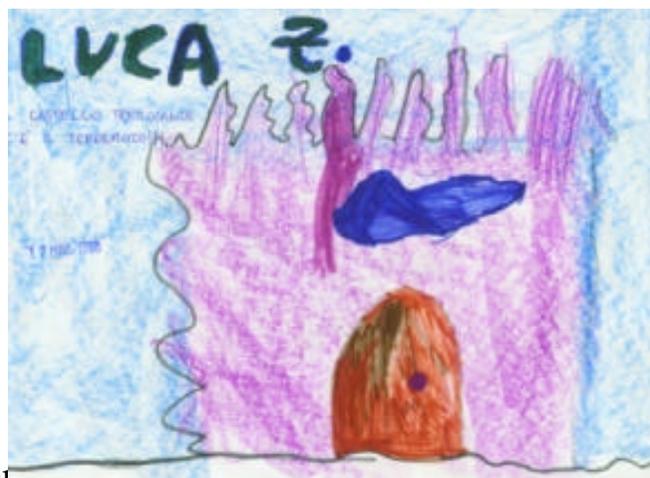
- Conoscere il corpo;
- Conoscere gli altri;
- Conoscere la realtà



Il progetto di alfabetizzazione corporea è programmato al fine di rispondere ai bisogni cognitivi, affettivi e psicomotori del bambino. Le diverse tappe prevedono "dominanze" che interessano le componenti fondamentali della persona.

Si va, pertanto:

- alla dominanza cognitiva del corpo come conoscenza;
- alla dominanza affettiva del corpo come espressione di sentimenti;
- alla dominanza psicomotoria del corpo come rappresentazione e mezzo per il movimento.

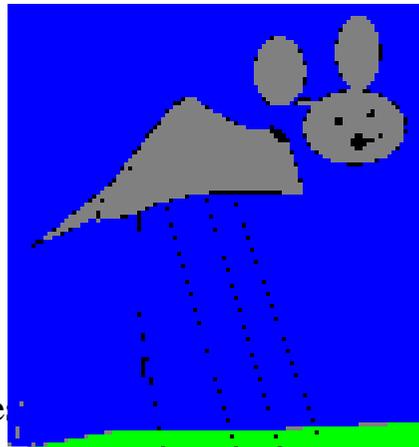


“Conoscersi, rappresentarsi, riconoscersi”

Le proposte didattiche sono volte a favorire:

- la conoscenza e conoscenza di sé attraverso: l'uso dello specchio come strumento per conoscersi, osservarsi, confrontarsi, comunicare e vedersi mentre si comunica, ossia come prova costante che “ci siamo” con il corpo; giochi ed esperienze manipolative e motori per la presa di coscienza delle potenzialità e possibilità del proprio corpo;
- la rappresentazione di sé attraverso: la sagoma reale del corpo di ogni bambino, le impronte con mani, piedi, bocca; le fotografie, la rappresentazione dello schema corporeo, la rappresentazione grafica con materiali vari;

il riconoscersi come unità diversa dagli altri, attraverso: esperienze di comunicazione, verbalizzazione, confronto.

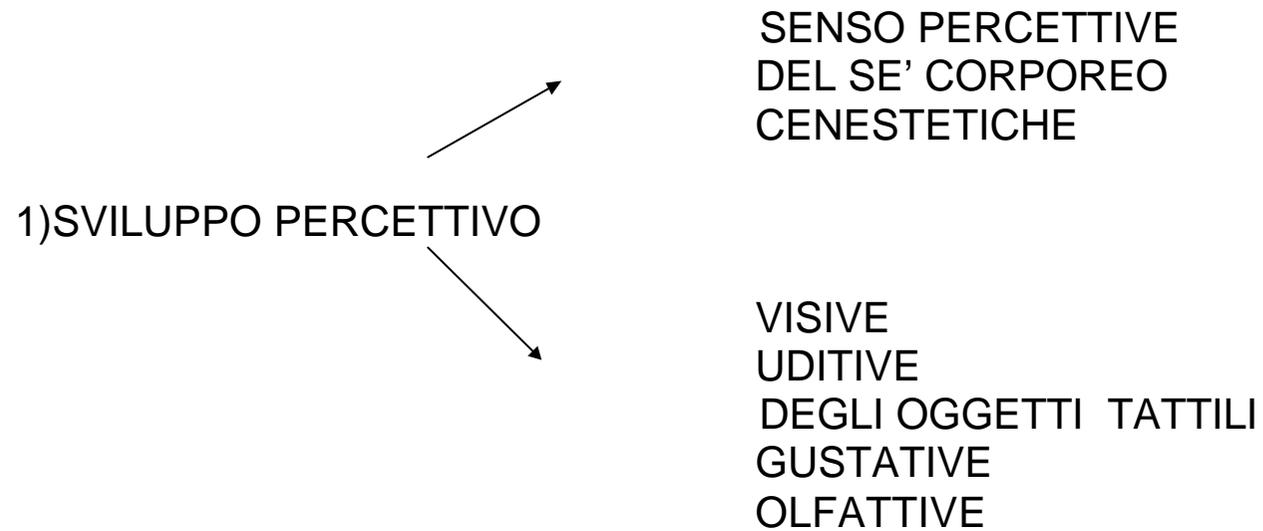


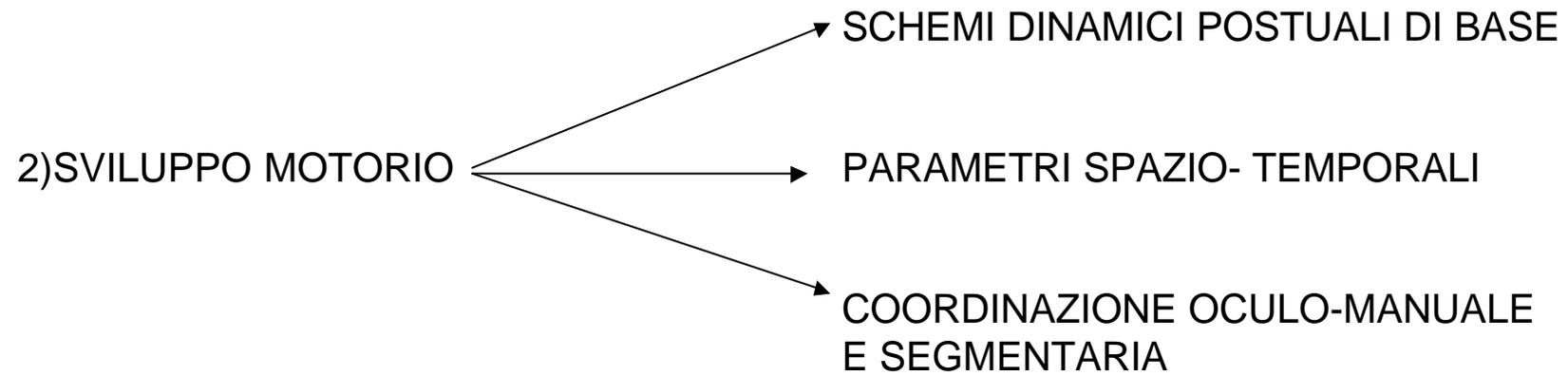
“Io - gli altri - le cose - lo spazio”

Le proposte didattiche sono volte a favorire il consolidare:

- l'autonomia vista nell'ottica del “saper essere” e “saper fare”. Le esperienze percettive e sensoriali permetteranno un approccio diverso alla realtà, diventando mezzo di conoscenza e strumento per l'acquisizione di abilità indispensabili allo sviluppo delle competenze;
- l'identità sociale ed affettiva attraverso giochi di coppia in piccolo-grande gruppo; esperienze mimico gestuali che permettono l'interazione tra pari, favorendo la comunicazione e soddisfacendo il bisogno di sentirsi parte di un gruppo che rassicura e protegge, che aiuta ad avere fiducia negli altri ed a superare disagi, paure e difficoltà;
- l'identità spaziale attraverso: il movimento, la conquista dello spazio, la sua strutturazione rispetto all'Io, il collocarsi con il corpo in uno spazio determinato, il rapporto con il corpo.







3)SVILUPPO ESPRESSIVO
COMUNICATIVO



- MIMICO GESTUALI
- GIOCO SIMBOLICO
- GRAFICO-PITTORICHE
- MANIPOLATIVE
- RITMICHE
- CANORE
- LUDICHE
- VERBALI



Materiali

Nel rispetto della spontaneità del bambino e del suo diritto alla libera espressione e creatività, saranno utilizzati prevalentemente materiali poveri e di recupero: farina, acqua, pasta per modellare, sabbia, colori a dita, pennelli, grandi fogli di carta, buste, scatoloni, barattoli, teli, carte colorate, sassi, lenticchie, riso,

Strumenti

specchio; attrezzi ginnici; registratore; macchina fotografica (anche quella digitale); diaproiettore; strumenti sonoro musicali (sia strutturati: maracas, tamburello, triangolo, ... che costruiti dai bambini), materiale tattile (costruito dai bambini).



Laboratorio musicale:

Riciclare in musica

Ipotesi

- realizzazione di un laboratorio musicale per l'osservazione, la classificazione e la ricerca di sonorità ambientali oltre alla produzione da parte dei bambini di strumenti musicali a seguito di raccolta di materiali di recupero.
- realizzazione finale di un coro e di un'orchestra



MATERIALE DI USO DOMESTICO	MATERIALI DI ORIGINE NATURALE
Vasetti di jogurt	Riso
Barattoli di caffè	Pasta corta
Lattine di bibite	Zucche secche
Bottiglie di plastica da mezzo litro	Gusci di noce
Bottoni	Conchiglie
Tubi di cartone pressato	Sabbia
Tappi (di metallo) di bottiglie	Sassi
Pentolini per il latte	Foglie di magnolia
Scatole di dimensioni e materiali diversi	Gomitoli di lana
Mestoli di legno e di metallo	Canne di bambù
Spilli e chiodi di varia lunghezza	
Vasi (di plastica) dei fiori	
Fustini in metallo (es. panettone)	
Coperchi di metallo (delle pentole)	
Grattugia	



Possibile uso degli strumenti musicali che, se combinati, possono portare alle sonorizzazioni di:

- storie;
- drammatizzazione;
- poesie;
- immagini (statiche e/o in movimento);
- libri informatici;

Nel caso specifico delle canzoni accompagnate dagli strumenti
evidenzia le seguenti ricerche possibili:

- scoperta delle potenzialità sonore degli strumenti;
- individuazione del ritmo (corpo +/- voce +/- strumenti);
- differenziazione dell'intensità del suono (voce e/o strumenti);
- simbolizzazione dei suoni (corpo +/- grafica ...).



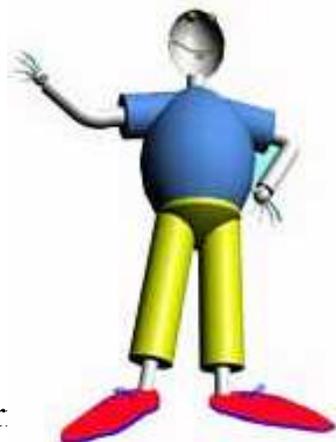
Si precisa che sarebbe opportuna, all'interno dei possibili percorsi educativi didattici, con particolare riferimento allo sviluppo della percezione uditiva, l'utilizzazione delle cuffie collegate ai pc, per una più completa discriminazione dei fenomeni sonori.

Laboratorio Musicale: riciclare in musica (trasformare oggetti di uso comune, materiali di recupero, elementi naturali in strumenti musicali);

- sviluppare le attività manuali e plastico creative;
- educare l'orecchio;
- riconoscere le funzioni e le contestualizzazioni del suono;
- osservare, analizzare, classificare;
- sviluppare le capacità inventive - esplorative;
- sviluppare il senso ritmico;
- socializzazione;
- esperienze più elaborate: giochi, drammatizzazioni, sonorizzazioni;

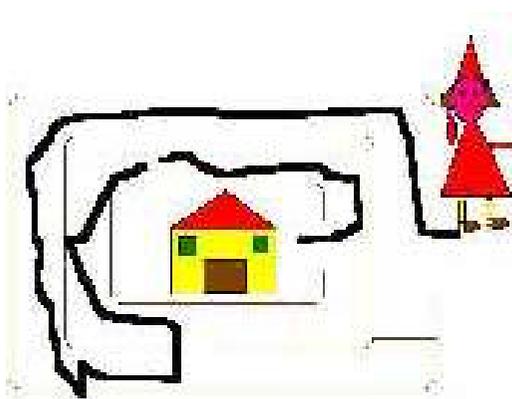
Conoscenza di sé, degli altri e degli oggetti

- percezione e strutturazione del proprio corpo attraverso il suono ed il rumore;
- percezione e strutturazione dello spazio attraverso il riconoscimento della fonte di provenienza del suono, del confronto tra vicino e lontano, dentro e fuori, destra e sinistra (es. gioco: "Dove son le chiavi")



Conoscenza del proprio IO

- conoscenza della realtà acustica del proprio corpo;
- espressione spontanea e non della voce (voce che parla, bisbiglia, urla,...)
- esercizi fonatori (con le vocali, con le consonanti);
- gioco della sirena (emissione di suoni ascendenti e discendenti);
- il gioco del sillabario (ricerca del ritmo nelle parole: bisillabe, trisillabe, quadrisillabe che hanno il ritmo binario, ternario e quaternario);
- rumori del corpo (battito cardiaco, camminare, tossire, soffiare, giocare con le labbra, battere le mani sul corpo,...);
- ritmi del proprio corpo;
- ricerca del ritmo nei brani musicali proposti (viverli con il corpo con movimenti liberi);
- rumori provocati dal corpo fermo e dal corpo in movimento;
- sentire il proprio respiro;
- sentire il proprio stomaco che digerisce;

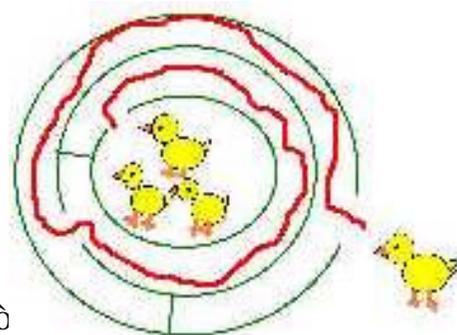


Conoscenza degli altri

- gioco del fonendoscopio;
- parlare forte e sottovoce;
- trovare il cuore al compagno sia sul petto che sulla schiena (lateralità, elaborazione del proprio schema corporeo come percezione del corpo altrui);
- ascoltare il cuore del compagno dopo una corsa;
- cercare la voce del compagno che risuona in modo diverso nelle varie parti del corpo;

La realtà acustica nello spazio

- giochi di percezione e di individuazione: gioco del riconoscimento (es. Ogni ambiente ha il suo rumore);
- giochi di riconoscimento e classificazione dell'ambiente umano, naturale ed animale;
- animazione e sonorizzazione della realtà acustica naturale;



Gioco dell'Orchestra

- l'attenzione;
- la percezione uditiva;
- il coordinamento oculo manuale, oculo motorio ed audio motorio;
- prontezza di riflessi;
- lateralizzazione;
- comprensione del rapporto spazio-tempo
- la prelettura del simbolo sia gestuale-espressivo che grafico: primi elementi per la composizione, la lettura e l'esecuzione di una partitura (usando prima il corpo ed in un secondo momento gli strumenti a percussione del: suono lungo o breve; alto o basso; forte o piano; del silenzio o della durata di emissione di un suono;
- memorizzazione;
- socializzazione;
- creatività: ricercare nuovi modi di espressione utilizzando inizialmente due elementi semplici (rumore e silenzio) e in aggiunta il piano ed il forte, il lento ed il veloce, il battito dei piedi, delle mani,...



Conoscenza oggetti - spazio

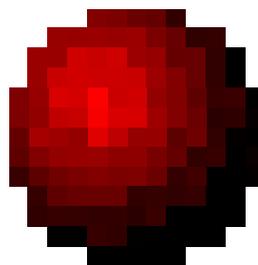
- cercare il suono nello spazio, le fonti sonore, la diffusione sonora nello spazio, i rumori ed i suoni dell'ambiente in relazione allo spazio (suono vicino - lontano, lungo - breve) e ragioni di ciò;
- disegnare la fonte sonora;
- tombola sonora;
- provenienza del suono;
- intensità del suono ed orientamento spaziale (lontano - vicino, forte - piano);
- canzone gioco: "Dove son le chiavi";
- gioco: "Da dove viene il suono";
- gioco su suono e spazio: "La gallina Tamburo";



Organizzazione dell'ambiente educativo

a) Gli spazi:

- Le attività musicali possono svolgersi utilizzando un angolo della sezione dove poter ordinare gli strumenti, utilizzarli, costruirne di nuovi, esplorare, produrre musica. Può trattarsi o trasformarsi in uno spazio multifunzionale in grado di offrire una molteplicità di attrezzature, di materiali, di spunti utilizzabili per le esperienze scientifiche, linguistiche, comunicative, collegabili al campo musicale. Di conseguenza, oltre alle competenze uditive, vengono attivate anche quelle tattili, visive, motorie, spazio temporali.



a) I sussidi:

- I bambini devono avere a disposizione tanti oggetti da poter toccare, manipolare, esplorare per conoscere la loro potenzialità sonora. Attraverso la scoperta degli "oggetti sonori" i bambini iniziano a discriminare le caratteristiche e le qualità che compongono il suono. L'esplorazione dei materiali e delle relative possibilità sviluppa una serie di capacità legate all'osservazione ed alla sperimentazione in base alla propria creatività. La costruzione di materiali sonori stimola e sviluppa le abilità manuali e plastiche creative oltre alle capacità percettive legate, nello specifico, all'orecchio ed alla contestualizzazione del suono. I materiali di base sono quelli naturali (legno, semi, frutti, conchiglie, gusci...) e quelli di recupero di uso domestico.

b) Strumentario:

- Prima di arrivare all'uso degli strumenti per accompagnare un canto o per sonorizzare una storia è necessario far scoprire ai bambini le potenzialità sonore di ogni strumento. Gli strumenti sono ritmici e quasi esclusivamente a percussione.

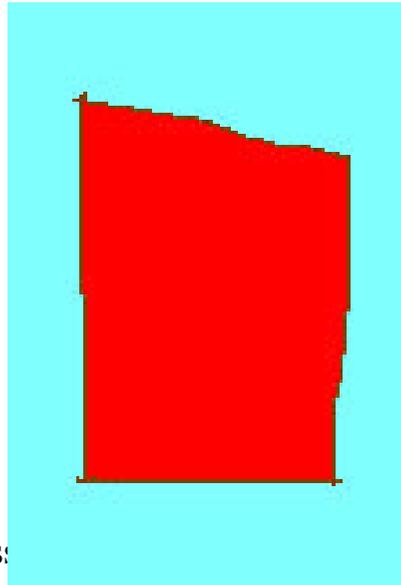
Ambito Linguistico

ALFABETIZZAZIONE LINGUISTICA

Le motivazioni che spingono a pensare ad un curriculum indispensabile nell'ambito linguistico, si possono sintetizzare in due punti:

1. nell'attuale società in continua evoluzione, caratterizzata dalle molteplici possibilità di comunicazione, è importante che la scuola si ponga come "filtro" di messaggio ed esperienze.

la necessità che la scuola intervenga nel ridurre gli svantaggi che l'ambiente sociale, talvolta, impone a certi bambini.



Il progetto, inoltre, parte dall'ipotesi che:

- La condizione perché avvenga apprendimento linguistico è quella della prova d'uso, quella che ha permesso a tutti di imparare in modo attivo, sperimentale, impegnato, la lingua materna, prima di venire a scuola.

La lingua s'impura anche attraverso operazioni che non sono, almeno all'origine, esclusivamente linguistiche, ma che sono piuttosto legate ad ogni processo di conoscenze.



Le competenze che si intendono “focalizzare” nel percorso didattico sono così articolate:

LINGUA ORALE

- A) ASCOLTARE E CAPIRE**
- B) PARLARE E FARSI CAPIRE**
- C) RIFLETTERE SULLA LINGUA**

A) LA CAPACITA' DI FARSI ASCOLTARE si articola in tre fasi:

- 1) Percezione (suoni - rumori ecc.)
- 2) Comprensione (attribuire significati ai significanti)
- 3) Interpretazione (comprendere gli scopi e le funzioni del messaggio recepito)



B) LA CAPACITA' DI PARLARE E FARSI CAPIRE vede la lingua come:

a) strumento del pensiero per acquisire, esprimere e trasmettere conoscenze:

- 1) comprendere il contenuto e le intenzioni di un messaggio;
- 2) descrivere e mettere in relazione situazioni, oggetti, persone ed eventi;
- 3) ricordare, ipotizzare e immaginare situazioni.

b) Lingua come mezzo per stabilire rapporti sociali:

- 1) rispettare le regole fondamentali della comunicazione in coppia o in gruppo
- 2) dare informazioni e spiegazioni tenendo conto dell'interlocutore;
- 3) prendere coscienza delle molteplicità dei linguaggi presenti nell'ambiente.



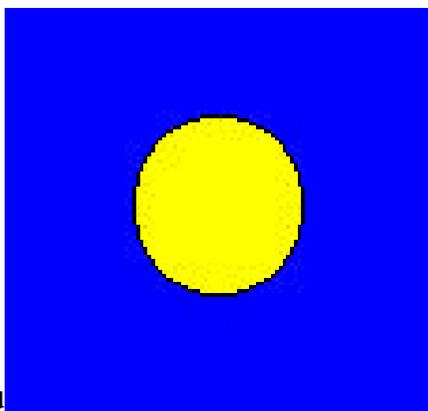
C) LA CAPACITA' DI RIFLETTERE SULLA LINGUA:

vede la lingua come oggetto di conoscenza e di gioco e si articola in:

- 1) giocare con la lingua per conoscerla;
- 2) cogliere le connessioni tra lingua orale e lingua scritta.



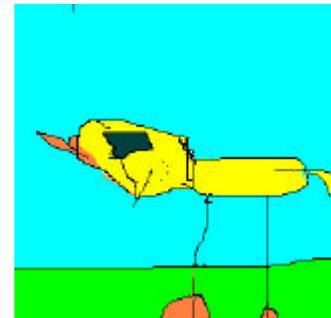
In tutti i curricoli, precedentemente esposti una particolare attenzione sarà dedicata ai bambini con difficoltà, per i quali saranno programmati momenti educativi e didattici più specificatamente collegati alla concretezza dell'esperienza personale, saranno utilizzati sussidi didattici finalizzati e sarà adottato un metodo di lavoro volto in particolare modo a valorizzare sforzi e le ipotesi personali del bambino.



Scuola dell'infanzia Multilab

LABORATORIO DEL LIBRO

LIBRI PER GIOCARE



ovvero

Leggere prima di leggere

presupposti

A. IL LEGGERE.

• Imparare a leggere ed a scrivere non è apprendimento di meccanismi percettivi e motori per dire le stesse cose permesse dal linguaggio orale semplicemente trasferendole sul foglio: è invece un *apprendimento linguistico-cognitivo complesso* che non inizia e non finisce a sei anni ma ha la sua preistoria e le sue radici nel periodo prescolare e che, proprio perché è un linguaggio, si basa su e trasforma, nello stesso tempo, l'abilità linguistica orale del bambino.

• La lettura è un'anticipazione di significato. Quando non sa ancora leggere convenzionalmente, il bambino prova ad intuire il significato di uno scritto dal contesto e/o supporto, così come fa un adulto alle prese con linguaggi non familiari.

• Quindi la lettura è da intendersi non come strumentale decodifica, ma come *ricerca ed espressione di significato*.

B. IL LIBRO.

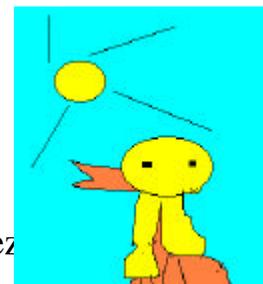
• Il libro è un oggetto *trasversale* in quanto presente, per la sua molteplicità di forme, nella vita del bambino.

• Può-DEVE diventare un materiale *trasversale* e *permanente* anche per la scuola dell'infanzia:

- sia a livello di fruizione (leggere, raccontare, sfogliare, ...)

- sia come sintesi e rielaborazione dell'esperienza (costruzione, esperienza grafico-pittorica, impaginazione, invenzione di storie).

• Quindi il libro come intreccio di linguaggi orali, scritti, visivi.



IPOTESI PROGETTUALE

Il itinerario di lavoro per approdare:

- alla realizzazione di diversi percorsi di lettura con bambini di scuola dell'infanzia;
- alla costruzione di libri.

Nel laboratorio verranno proposte ai bambini esperienze per:

- vivere il libro anche in modo diverso da quello già sperimentato a casa con i genitori o nelle sezioni, con l'insegnante (adulto che legge), giocando con questo oggetto e trasformandolo;
- acquisire nuove tecniche di costruzione del libro tenendo intrecciati nell'esperienza elementi percettivi (materiali e tessiture diverse), topologici e psicomotori (l'impaginazione), progettuali (formulazione di ipotesi, previsioni...);
- costruire nuovi atteggiamenti verso i libri. L'approccio specifico e precoce al libro assume una funzione che si potrebbe definire l'obiettivo della scuola dell'infanzia ed elementare: cioè suscitare, insieme alla capacità, il gusto per la lettura autonoma.



PERCORSI

Nel *laboratorio del libro* vengono proposti ai bambini tre percorsi di lettura.

1. Il primo riguarda la scoperta di una lettura di oggetto, nel senso che il bambino piccolo ha un approccio conoscitivo prevalentemente fisico, attraverso tutti i sensi (anche il tatto ed il senso termico). La sensibilità tattile si perde andando avanti perché vengono maggiormente esercitati il senso visivo e l'udito. La prima lettura del bambino piccolo, dunque, è una lettura di oggetti, di *cosità*. Il libro diventa un oggetto da leggere nella sua fisicità: cioè di che cosa è fatto quell'oggetto, come si presenta, se è grande o piccolo, quale forma ha, e così via.
2. Questa scoperta ne porta ad un'altra: il contenuto (che cosa c'è dentro questo libro) e quindi i segni e la lettura di questi segni. Comincia così il secondo percorso nella decodifica dei segni che formano una figura piuttosto semplice e poi molto più complessa, magari di un'azione, per passare ad una lettura associata per immagini, cioè una serie di immagini che raccontano una storia.
3. Un'altra scoperta ancora: la parola scritta come immagine, ma non ancora come significato di parola (attraverso la voce dell'adulto che narra). In questo terzo percorso c'è, successivamente, la scoperta di tutte le possibilità di usare la parola scritta che dà origine a narrazioni di tipo diverso (libri di poesia, di fiabe, di filastrocche, libri di contenuto diverso.).



MATERIALI

Nel Laboratorio i bambini potranno trovare due diverse categorie di materiale che si riferiscono agli aspetti fruitivo (decodifica) e produttivo (codifica), contenuti nei suesposti percorsi di lettura:

- a) innanzitutto, i libri messi a disposizione dall'editoria, scelti cercando di realizzare una vasta gamma di possibilità fruitive di lettura per i bambini (libri di cartone, di plastica, di legno, di stoffa, giganti, piccolissimi, di forme varie, ...);
- b) materiali che possono essere utilizzati per far costruire libri ai bambini, quindi: fogli da disegno, cartoncino bianco, carta da pacco, fogli di plastica, gommapiuma, legno, stoffa, bottoni, lana, fil di ferro, pennarelli, tempere,
Con questi materiali i bambini potranno costruire i propri libri inventando e realizzando i personaggi delle storie. Storie che potranno essere lette anche con le mani, utilizzando materiali tridimensionali, lisci/ruvidi, caldi/freddi, morbidi/duri,

Si allegano

1. Elenco dettagliato dei libri con relativi prezzi,
2. Elenco dettagliato del materiale di facile consumo specificando quantità e costi.



MODI DELLA REALIZZAZIONE

Le linee metodologiche generali secondo le quali si lavorerà nell'ambito del laboratorio del libro sono riconducibili

- alla costruzione di un contesto sia fisico che sociale informativo e sollecitante;
- all'uso dell'interazione tra pari come modalità di apprendimento, considerato che l'interazione sociale è particolarmente efficace e significativa nel processo di costruzione della conoscenza.

Nel laboratorio del libro si faranno vivere ai bambini, quindi, una serie di esperienze per iniziare l'amicizia con il libro e con la lettura sentiti come gioco che diventa sempre più bello perché sempre più complesso: il *gioco della comunicazione*. Gioco che utilizzano tutti i giorni per entrare in rapporto con l'esterno, con il mondo che li circonda, con gli adulti.

Questo tipo di approccio alla scoperta del libro come oggetto culturale è molto importante per il bambino. Diventa un suo Habitus mentale, una conquista che fa man mano giocando e della quale si appropria e non abbandonerà facilmente: Leggere un libro, infatti, per il bambino significherà incontrare un amico, tante altre persone che hanno scritto per lui e che così gli fanno conoscere tante esperienze che che non avrebbe possibilità di conoscere e vivere se non leggesse.



Laboratorio

documentazione e formazione

TRA IL FARE ED IL DIRE

Una risorsa qualificata all'interno del
circolo didattico per:

rendere più agevole la
fruizione del ricco
patrimonio della
documentazione di
esperienze realizzate
nelle sezioni di scuola
dell'infanzia e nelle
classi della scuola
elementare

offrirsi come luogo di
elaborazione
pedagogica ed
occasioni formative

si stimolano così confronti e si condividono conoscenze

si avvia anche una visibilità dell'impegno professionale

perché



Progettazione e documentazione

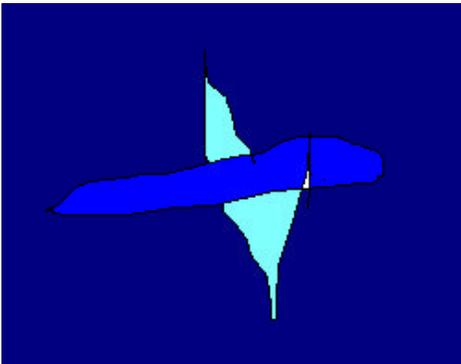
hanno un tipo di rapporto/processo (non meccanico)

di cui è bene osservare le variazioni di flusso;

molte volte sta in questo rapporto/ processo

la difficoltà a centrare l'essenziale,

ad arrivare al nocciolo



NEL PROCESSO CHE MOTIVA E STRUTTURA UNA
DOCUMENTAZIONE EDUCATIVA SI PONGONO DOMANDE CHE
INTERROGANO ANCHE UN PROCESSO DI PROGETTAZIONE
EDUCATIVA

Perché si documenta ? Cosa si documenta ? Come documento?

**CON LA VARIABILE DESTINATARIO, SIA NELLA
PROGETTAZIONE CHE NELLA DOCUMENTAZIONE, SI IMPONE
UNA DECLINAZIONE DIVERSA DI CONTENUTI METODOLOGIE
E PRATICHE DIDATTICHE (LE STRATEGIE COMUNICATIVE
DELLA DOCUMENTAZIONE)**

Perché questa proposta ai bambini?

Quali i contenuti che riempiono la proposta?

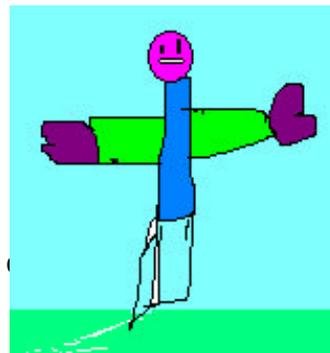
Come articolo la proposta?

DOCUMENTARE = FARSI CAPIRE

Parte delle approssimazioni e delle ambiguità
contenute nei progetti e nei discorsi che li
raccontano

sono da imputarsi anche all'uso automatico di
definizioni (*linguaggio tecnico*)

che ci risparmiano la fatica di entrare
maggiormente nel merito del perché e del
come costruiamo progetti e documentazioni.

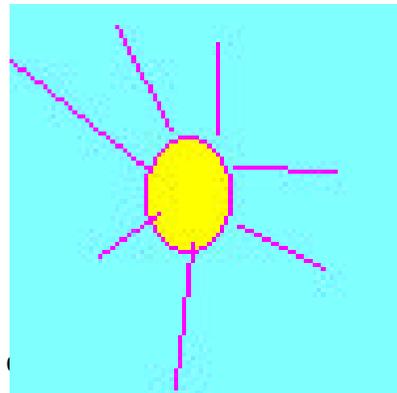
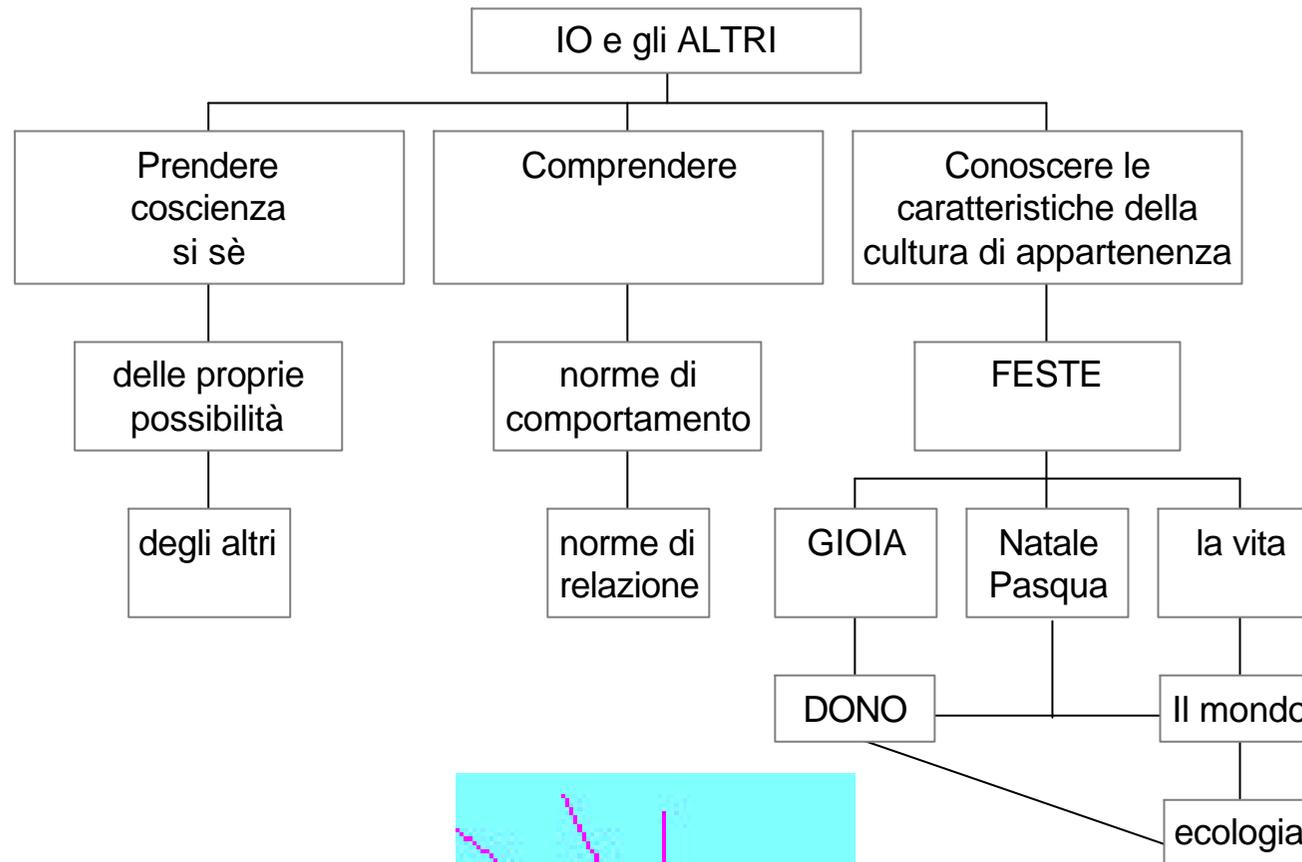


Ambito Antropologico

(Studi sociali)

lo e gli altri

Educazione alla religiosità



IO e gli ALTRI

(ins. M.Assunta C.)

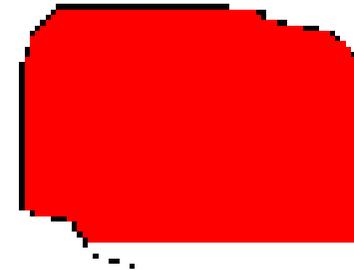
Il progetto didattico si estenderà attorno a tre filoni di ricerca tra loro complementari:

- alla presa di coscienza di sé come persona; conoscere se stessi; autoaffermarsi per capire gli altri ed il mondo;
- alla scoperta dell'identità degli altri, simili a sé, ma anche diversi per cultura, lingua, tradizioni religiose, colore della pelle;
- alla ricerca di punti di incontro per avviare la promozione di una educazione interculturale, nel rispetto delle diversità, per aiutare e cooperare con tutti indistintamente.



FINALITA'

Capacità di comprendere, condividere, cooperare



Obiettivi e competenze

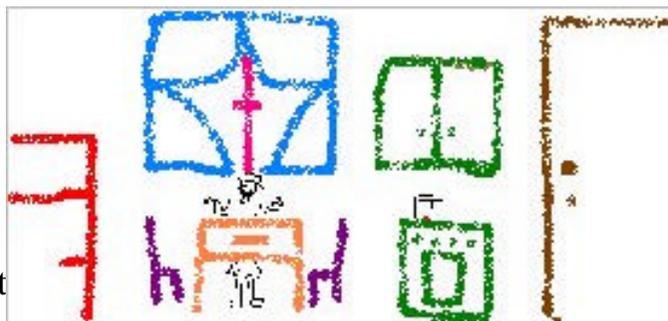
- rafforzare lo spirito di amicizia e di fiducia;
- comprendere i bisogni degli altri;
- risolvere "problemi", trovare soluzioni idonee e di facile realizzazione

Metodologie

Promuovere le conversazioni per conoscere meglio le abitudini personali, di gioco, di programmi televisivi, ...

Il campo di esperienza “Il sé e l’altro” non parla né di insegnamento né di educazione religiosa, bensì di sviluppo di un “corretto atteggiamento nei confronti della religiosità, delle religioni e delle scelte dei non credenti”.

Questo campo di attività e di intervento parte dal presupposto che il bambino nella Scuola dell’Infanzia, vive in una comunità più ampia di quella familiare; tale situazione gli consente maggiori opportunità di presa di coscienza dell’esistenza di norme generali che regolano l’organizzazione sociale e un approccio a contesti valoriali attraverso i quali diviene possibile dare senso al proprio comportamento quotidiano; è una maturazione della socialità, che si realizza non in una “generica capacità di stare insieme con gli altri, ma che comporta anche le più specifiche competenze del “condividere”, dell’aiutare, del cooperare”.



Il percorso educativo didattico di Religione Cattolica, in riferimento ai progetti “Il bambino scienziato” e “Dalla pezza alla macchina”, ha lo scopo di guidare i bambini alla scoperta che la vita ed il mondo sono doni di Dio, che li ha affidanti alle cure dell’uomo.

I bambini saranno in grado di comprendere che ognuno ha il dovere di rispettare e, se possibile, migliorare l’ambiente naturale perché fonte di vita.

Il punto di partenza è l’osservazione di tutto quanto ci circonda, lo stupore, la meraviglia per ogni forma di vita, di bellezza e di armonia naturale o realizzata dall’uomo con il suo operato.

In coordinamento con le insegnanti distaccate per i progetti, l’attività pratica inizierà con esperienze dirette alla scoperta della natura e dei suoi abitanti, cui seguiranno storie inventate ed in qualche modo vissute dai bambini.



“Storia di una gabbianella e di un gatto che le insegnò a volare”

(L.Sepulveda)

Quanto seguirà è proposto in modo indicativo poiché, in base a quanto previsto dalla ricerca-azione, non ci sono dei percorsi ben stabiliti sin dall’inizio, ma ipotesi e percorsi da costruire interagendo con i bambini. Dunque non vengono nemmeno esclusi collegamenti con altri campi di esperienza.



Cenni alla storia	Ipotesi didattiche educative Con possibili uscite	Campi di esperienza e Progetti
	Da decidere insieme alle colleghe ed ai bambini	Progetti: <ul style="list-style-type: none"> • Libri per giocare; • Dalla terra alla luna; • Io e gli altri • Il bambino scienziato • Dalla pezza alla macchina • Riciclare in musica • L'esperienza estetica nella comunicazione (Il bello)
Una gabbianella si immerge nel mare inquinato dal petrolio e non riesce più a volare	<ul style="list-style-type: none"> • Uscita al mare; • Discussione con i bambini sull'inquinamento; • Altro 	<ul style="list-style-type: none"> • Le cose, il tempo e la natura
Sa che non riuscirà a sopravvivere e decide di volare verso il sole come Icaro	<ul style="list-style-type: none"> • Cenni o racconto della storia di Icaro; • Esperienze di "scioglimento" di sostanze poste vicine ad una fonte di calore 	<ul style="list-style-type: none"> • I discorsi e le parole • Le cose, il tempo e la natura
Invece cade in un balcone dove c'era un gatto; narra allo stesso la propria disavventura e gli richiede di fare tre promesse:	<ul style="list-style-type: none"> • Drammatizzazione: come si narra una storia (il narratore, la storia, chi ascolta); • Altro 	<ul style="list-style-type: none"> • I discorsi e le parole • Il sé e l'altro • Le cose, il tempo, la natura
<ol style="list-style-type: none"> 1. Proteggere l'uovo che nascerà dalla gabbianella 2. non mangiare la futura gabbianella 3. insegnarle a volare 	<ul style="list-style-type: none"> • Attività con i gravi; • Si rispetta solo ciò che si conosce; • Altro 	<ul style="list-style-type: none"> • Le cose, il tempo e la natura • Lo spazio, l'ordine e la misura • Il sé e l'altro
Il gatto mantiene le promesse: nasce la gabbianella e crede di essere un gatto	<ul style="list-style-type: none"> • Cosa vuol dire mantenere le promesse; • La nascita (come si nasce?) • Il piccolo come riconosce la sua mamma? 	<ul style="list-style-type: none"> • Il sé e l'altro • Le cose, il tempo, la natura
Il gatto chiede aiuto ad altri animali per mantener fede alle promesse. Giunge anche a consultare l'enciclopedia	<ul style="list-style-type: none"> • Preda – predatore (perché il gatto non mangia la gabbianella?) • Essere come si vuole ed essere insieme agli altri 	<ul style="list-style-type: none"> • Le cose. Il tempo, la natura • Il sé e l'altro
Finalmente la gabbianella riesce a volare	<ul style="list-style-type: none"> • Perché gli uccelli volano e noi no, ed i 	<ul style="list-style-type: none"> • Le cose il tempo, la natura

