Scuola Materna **SAN MATTEO DI NICHELINO**

Ente Morale d'Istruzione fondato nel 1866 Riconosciuta Scuola Paritaria dallo Stato con D.D. 488/3796 del 28.2.2001Via San Matteo, 5 – 10042 NICHELINO (TO) cell. 3273999812 - tel. 0116809154 email: info@maternasanmatteo.it sito: www.maternasanmatteo.it

PROGETTO DIDATTICO

IL CASTELLO DELLE MERAVIGLIE

PREMESSA

L'ingresso alla scuola dell'Infanzia, costituisce l'inizio di un nuovo cammino, che vede i bambini e le bambine, il più delle volte, alla loro prima esperienza nel sociale, in un nuovo ambiente e in relazione con persone che non appartengono al loro contesto sociale. Sulla base di ciò, è di fondamentale importanza accoglierli in un contesto educativo strutturato in maniera piacevole e stimolante, per aiutarli a sviluppare sentimenti di fiducia, appartenenza e curiosità. Queste sono

condizioni favorevoli per la sua partecipazione attiva alla vita scolastica e per i suoi futuri apprendimenti. "La scuola dell'Infanzia si rivolge a tutte le bambine e i bambini dai tre ai sei anni di età ed è la risposta al loro diritto all'educazione e alla cura, in coerenza con i principi di pluralismo culturale ed istituzionale presenti nella Costituzione della Repubblica, nella Convenzione sui Diritti dell'Infanzia e dell'adolescenza e nei documenti dell'Unione Europea" (Piani Nazionali). In coerenza con questa visione, la scuola dell'Infanzia indirizza la propria azione educativa allo sviluppo dell'identità, della competenza e li avvia alla cittadinanza.

La programmazione educativo – didattica "**NEL CASTELLO DELLE MERAVIGLIE**" presenta un percorso accattivante che ha come sfondo un magico castello e i suoi personaggi che lo abitano.

Le vicende dei personaggi saranno le situazioni motivanti per introdurre le attività che alterneranno fiabe o racconti immaginari a esperienze di vita vissute nel quotidiano, di ricerca e osservazione legate a esperienze sensoriali. La fiaba risponde ai bisogni fantastici dei bambini, rappresenta un momento magico della comunicazione adulto – bambino, uno strumento linguistico- cognitivo- psicologico molto importante.

Nel contesto attuale, dove i mezzi di comunicazione di massa hanno un'estrema diffusione e i bambini sono spettatori assidui e passivi, bisogna recuperare il senso e il valore della fiaba.

Essa cattura immediatamente l'interesse del bambino, un interesse che perdura nel tempo in quanto corrisponde all'elemento "magico" che gli è proprio in quanto fase particolare del suo sviluppo.

MOTIVAZIONI

L'incontro con la fiaba è molto stimolante perché sollecita nei bambini esperienze altamente educative, sul piano cognitivo, affettivo, linguistico e creativo.

La fiaba costituisce un genere narrativo che permette ai bambini di descrivere la propria vita interiore, le proprie emozioni, i sentimenti e di utilizzare la lingua nelle sua funzione immaginativa e fantastica.

Per questo è bene coinvolgerli attivamente in giochi di finzione ed in esperienze di drammatizzazione, di espressione verbale e non, che permetteranno loro di sviluppare competenze a più livelli; scegliendo le fiabe offriremo ai bambini numerosi stimoli di apprendimento e occasioni per veicolare i contenuti della programmazione educativo- didattica e curriculare.

La fiaba con quella sua atmosfera "speciale", permetterà al bambino di identificarsi con i vari personaggi, di vivere con loro avventure, paure e sogni.

Soprattutto la fiaba può dare la chiave per entrare nella realtà per strade nuove, può aiutare il bambino a conoscere il mondo e diventare il mezzo attraverso il quale parlare con lui di tante cose.

Gianni Rodari

Il progetto sarà così strutturato:

SETTEMBRE Crocchio il ranocchio ci accoglierà guidandoci alla scoperta della nostra scuola castello

OTTOBRE – NOVEMBRE: Pinocchio

DICEMBRE Progetto Natale

GENNAIO - FEBBRAIO Biancaneve e i Sette Nani

MARZO - APRILE Cappuccetto rosso

MAGGIO La Principessa e il Ranocchio

GIUGNO Spettacolo di fine anno

FINALITA'

La finalità del percorso è quella di offrire ai bambini adeguate opportunità di esplorazione e elaborazione dei loro mondi emozionali e relazionali, stimolando il desiderio e la curiosità nelle cose e nelle differenze che ci circondano.

OBIETTIVI GENERALI

- Aiutare il bambino a superare il distacco dalla famiglia;
- Favorire l'esperienza autonoma di ciascun bambino;
- Rafforzare l'identità culturale e personale;
- Rafforzare l'autostima e la sicurezza di sé attraverso l'iniziativa personale;
- Riconoscere, accogliere, valorizzare e integrare le differenze e le somiglianze presenti nel gruppo;
- Consentire l'esplorazione e la ricerca attraverso il gioco, il fare con le mani e con il corpo;
- Sviluppare l'attitudine al lavoro di gruppo;
- Promuovere abilità di gestione dei conflitti;
- Favorire lo sviluppo dell'ordine mentale e sollecitare operazioni di simbolizzazione
- Stimolare la curiosità del bambino alla conoscenza del mondo, educandolo alla comunicazione con l'altro
- Favorire la maturazione all'accoglienza, alla collaborazione e alla solidarietà
- Ascoltare comprendere e rielaborare narrazioni
- Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco
- Imparare a conoscere e rispettare l'ambiente.

CONTENUTI E ATTIVITA'

Attraverso giochi, conversazioni, disegni e lavori di gruppo, il progetto permetterà ai bambini di scoprire se stessi e gli altri, l'importanza di un'alimentazione corretta, l'attesa delle feste come dono di Dio e come vita nuova, l'esplorazione del mondo attraverso le fiabe, i propri sentimenti, anche quelli negativi, lo scorrere del tempo di un anno passato insieme.

METODOLOGIA

Attraverso l'utilizzo del filo conduttore "Crocchio il ranocchio", i bambini verranno accompagnati nell'esplorazione del magico castello, Crocchio ci aiuterà ad aprire le 5 stanze dove si nascondono altri personaggi che ci consegneranno la fiaba da raccontare.
Per raggiungere gli obiettivi preposti si utilizzeranno diverse tecniche metodologiche come il gioco, il brainstorming (semanticamente tempesta di idee), il circle time (gruppo di discussione circolare), il lavoro di gruppo, la manipolazione e costruzione di simboli delle varie fiabe, la preparazione dei libri delle storie proposte, i travestimenti e le drammatizzazioni.

MODALITA' DI VERIFICA

Nel corso dell'anno il progetto verrà verificato attraverso conversazioni in itinere, rielaborazioni, verbalizzazioni grafiche delle esperienze vissute e delle letture proposte.

STRUMENTI E MATERIALI

Qualsiasi materiale esistente nella scuola può divenire strumento e spunto di lavoro. Nello specifico, si possono considerare , favole e storie, libri,immagini o fotografie, video multimediali, cd musicali, materiali di recupero, stoffe o tessuti, alimenti o bevande, opere d'arte, strumenti musicali, materiali ludici.

SOGGETTI COINVOLTI

Tutti i bambini di 3, 4 e 5 anni

CAMPI DI ESPERIENZA

- Il se e l'altro
- Il corpo in movimento
- Immagini suoni, colori
- I discorsi e le parole
- La conoscenza del mond

OBIETTIVI FORMATIVI

IL SE' E L'ALTRO (Competenza europea di riferimento: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE, IMPARARE AD IMPARARE)

- Partecipare a giochi ed attività di piccolo e grande gruppo;
- Sviluppare il senso dell'identità personale, la consapevolezza delle proprie esigenze e di propri sentimenti;
- Ascoltare i racconti degli altri;
- Seguire regole di comportamento;
- interagire con i compagni di classe attraverso il confronto verbale;
- sviluppare il senso dell'identità personale e la consapevolezza delle proprie necessità fisiche, fisiologiche ed emotive;
- Favorire l'assunzione di atteggiamenti e comportamenti attenti, rispettosi e di cura verso l'ambiente e le persone.

3 Anni

- Superare il distacco dalla famiglia e vivere in serenità ogni momento della giornata scolastica;
- Familiarizzare con la scansione dei momenti della giornata scolastica;
- Conoscere e interiorizzare le regole del castello e della vita scolastica;

4-5 Anni

- Reintegrarsi serenamente nell'ambiente scolastico;
- Conoscere la storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità e metterle a confronto con altre.

IL CORPO E IL MOVIMENTO (Competenza europea di riferimento: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE)

- Promuovere una buona coordinazione dinamica generale;
- Padroneggiare gli schemi motori di base;
- Esercitare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine;
- Migliorare la conoscenza del corpo mediante l'uso dei travestimenti;
- Partecipare ad esperienze motorie;
- Riconoscere, esprimere e canalizzare la curiosità e la fantasia attraverso semplici giochi motori;
- Percepire, conoscere, rappresentare l'io corporeo a livello globale;
- Individuare e descrivere le caratteristiche del corpo e delle sue parti;
- Ricomporre e creare.
- Rappresentare lo schema corporeo.

IMMAGINI, SUONI E COLORI (Competenza europea di riferimento: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE, IMPARARE AD IMPARARE)

- Esprimersi attraverso drammatizzazioni;
- Interpretare e descrivere le esperienze espresse da immagini ed illustrazioni;
- Sperimentare, conoscere ed usare varie tecniche pittoriche per riprodurre e rielaborare immagini e per creare qualcosa di nuovo e personale;
- Rappresentare le esperienze e il proprio vissuto con racconti immagini ed elaborati grafici;
- Assumere ruoli in giochi simbolici;
- Partecipare a semplici drammatizzazioni e giochi imitativi;
- Interpretare, imitare e riconoscere emozioni espresse attraverso il linguaggio del corpo, con particolare riferimento alla mimica facciale e gestuale;
- Memorizzare e cantare canzoni;
- Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente;
- Esprimersi attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative, utilizzando materiali e strumenti, tecniche espressive e creative;
- Sperimentare e combinare elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.

I DISCORSI E LE PAROLE (Competenza europea di riferimento: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA, IMPARARE AD IMPARARE)

- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze;
- Ascoltare, comprendere e memorizzare filastrocche e canzoncine;
- Ascoltare, comprendere e rievocare le fasi principali di un racconto;
- Distinguere il piano della realtà da quello della fantasia;
- Educare all'ascolto;
- Arricchire il proprio vocabolario.

LA CONOSCENZA DEL MONDO(Competenza europea di riferimento: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA; IMPARARE AD IMPARARE)

- Conoscere le caratteristiche di alcuni ambienti;
- Cogliere la successione temporale degli avvenimenti;
- Discriminare e riconoscere somiglianze e differenze;
- Esplorare e conoscere ambienti diversi
- Dimostrarsi curioso, esplorativo, porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni;
- Mettere in sequenza cronologica le fasi di un evento o di un racconto;
- Acquisire e conoscere il concetto di tempo ciclico. (settimana, stagioni, mesi, anni);

- Percepire e riconoscere forme e dimensioni;
- Esercitare e sviluppare la memoria tattile, visiva, olfattiva e acustica;
- Osservare con attenzione gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

STRUTTURA DEL PROGETTO

OBIETTIVI DIDATTICI

- Sviluppo del senso di appartenenza alla comunità consapevolezza e rispetto delle diversità;
- Scoprire gli elementi che caratterizzano la fiaba e metterli a confronto con i nostri;
- Conoscere i personaggi, le parole di cortesia e filastrocche delle diverse fiabe;
- Scoprire la differenza tra i personaggi: protagonista, antagonista, personaggio di aiuto;
- Drammatizzazione delle diverse fiabe;
- Conoscere flora e fauna presente nei diversi contesti;
- Conoscere le musiche e gli strumenti musicali utilizzati nelle fiabe.

SETTEMBRE Progetto accoglienza. Conosciamo il personaggio guida Crocchio il Ranocchio

- Inserimento;
- Giochi per socializzare;
- Il castello e le sue regole con il Cavalier Regolino;
- Letture e giochi per l'accoglienza;
- Conosco tanti amici;
- Organizzazione della routine;
- Presentazione del personaggio guida "Crocchio il ranocchio" attraverso la sua storia;
- IRC Festa dei nonni e Angelo Custode.

OTTOBRE – NOVEMBRE A SCUOLA CON PINOCCHIO

Crocchio il ranocchio ci consegna la chiave per aprire le stanze del castello

- Arrivo in classe del castello con le stanze da esplorare;
- Crocchio il ranocchio Consegna la chiave per aprire le stanze del castello;
- Presentazione del personaggio "Sir Squit" attraverso la sua storia;
- Costruzione in 3D del castello;
- Sir Squit ci porta la storia di Pinocchio;
- Personaggio principale Pinocchio;
- Personaggio di aiuto "La Fatina, Geppetto" Il grillo parlante "la coscienza";
- Personaggio antagonista " il Gatto e la Volpe, la Balena";

- Le bugie di pinocchio;
- Il paese dei balocchi;
- Costruzione del libro di Pinocchio;
- Costruzione del protagonista;
- I colori primari e gli animali dell'Autunno;
- I lineamenti somatici (schema corporeo);
- IRC San Francesco, I Santi, San Martino;
- Uscita didattica (4-5 anni).

Verifica finale: Drammatizzazione della storia

DICEMBRE: LA MAGIA DEL NATALE

Nella scuola castello ci sono grandi preparativi per festeggiare la nascita di Gesù.
Dietro alla seconda porta si nasconde Maria la mamma di Gesù che ci racconta la storia un "Simpatico Presepio".

- Cammino d'avvento "l'attendi Natale";
- Conosciamo i simboli del Natale;
- Conversazioni su tematiche esistenziali (la nascita, la vita, i valori);
- Addobbi in sezione;
- La nascita di Gesù;
- Letture sul Natale;
- Lavoretti natalizi;
- Recita.

GENNAIO - FEBBRAIO: BIANCANEVE E I SETTENANI

Con Crocchio il Ranocchio apriamo la terza stanza del castello dove troviamo il Giullare che ci racconta la storia di Biancaneve e i Sette Nani. Analizzeremo insieme al bambino la sua giornata ciclica in scansione temporale (le ore, i giorni, la settimana, i mesi, le stagioni) attraverso la percezione visiva, l'osservazione, la corporeità, le sensazioni, la sperimentazione, l'esplorazione, la manipolazione, l'uso del lessico specifico come strumento di descrizione attraverso le varie attività e approfondiremo l'importanza del mangiar sano.

- Il Giullare si presenta;
- Biancaneve e i Sette Nani;
- Personaggio principale: Biancaneve;
- Personaggio di aiuto: "I Sette Nani, il Cacciatore il Principe" ;
- Personaggio antagonista " La Strega Cattiva"
- Mangiar sano: frutta e verdura d'inverno (spremuta d'arancia)
- L'inverno e i suoi colori Freddi (colori secondari);
- Letture sull'Inverno;

- Memorizzazione ed esecuzione di canti e filastrocche;
- Osservazione di fenomeni naturali e animali, ciclicità del tempo (giorno – notte, settimana, mesi, anni, stagioni);
- Ricostruzione della storia di Biancaneve in ordine cronologico riordinando immagini in sequenza;
- Attività grafico pittoriche carnevalesche di gruppo, libere e su schede operative;
- Le forme;
- Giochi di percezione, denominazione e rappresentazione e confronto del corpo;
- I balli del castello
- Festa in maschera a tema;
- Festa del tovagliolo.
- IRC S.Valentino
- Festa dei calzini spaiati

Verifica finale: Drammatizzazione della storia

MARZO APRILE: CAPPUCCETTO ROSSO

Crocchio il Ranocchio saltella fino alla quarta stanza e trova il Menestrello con il Draghetto Mangia rifiuti che ci racconta la storia di Cappuccetto Rosso; oltre ad approfondire i vari personaggi approfondiremo il tema del rispetto dell'ambiente, l'arrivo della primavera che rappresenta la rinascita della vita nuova, tutto sembra essere vivo, i fiori sbocciano, gli alberi fioriscono, gli animali si risvegliano, scopriremo l'importanza di vivere su una terra da preservare e tener pulita;

Inoltre insieme a Cappuccetto Rosso ci metteremo in cammino quaresimale aspettando la Pasqua.

Con il cammino quaresimale i bambini riusciranno a capire che nel loro cuore ci sono dei sentimenti come l'amore, il perdono, la pace, la gioia.

- Il Menestrello si presenta;
- Personaggio principale: Cappuccetto Rosso e la Nonna;

- Personaggio di aiuto: “il Cacciatore” ;
- Personaggio antagonista “ il Lupo”
- Costruzione del libro di Cappuccetto Rosso;
- La Primavera, i suoi colori, i suoi frutti, i suoi animali;
- Addobbi di sezione;
- Gioco didattico con il Draghetto mangia rifiuti impariamo a differenziare;
- Il ciclo dell’acqua, i mari, i fiumi, i pesci.
- Visualizzazione del cammino di Quaresima;
- Attività inerenti alla Pasqua
- Parabole;
- Drammatizzazioni della vita di Gesù;
- Scambio di un rametto di ulivo in segno di pace;
- Regalino di pasqua;

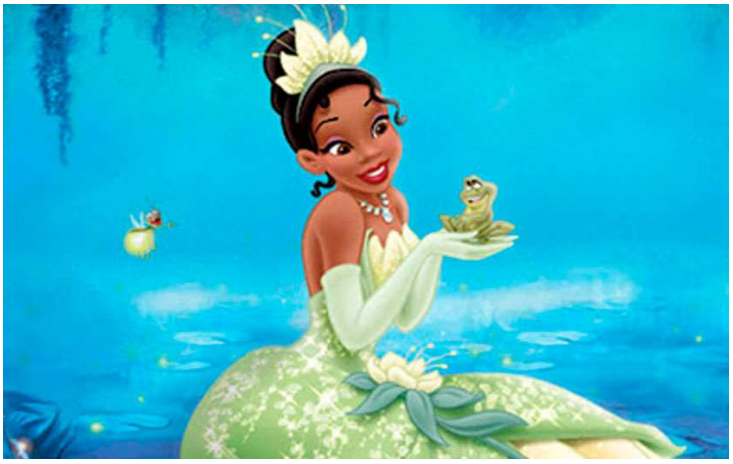
Verifica finale: Drammatizzazione della storia

MAGGIO: LA PRINCIPESSA E IL RANOCCHIO

Crocchio il ranocchio si ferma davanti all’ultima porta che non riesce ad aprire…. è troppo basso e non ci arriva nemmeno con i suoi grandi salti, si sente piccolo e brutto; serve una chiave più lunga che ha perso in giardino: con la caccia al tesoro i bambini lo aiuteranno ad aprire l’ultima porta dove si nasconde una bella principessa che con il suo bacio di ringraziamento, per averci aiutato ad orientarci nel castello, lo trasformerà in un bellissimo principe. Ma prima di trovare la chiave dovrà affrontare delle prove con il laboratorio scientifico.

- Quinta stanza;
- Caccia al tesoro;
- Esperimenti scientifici;
- Racconto della storia La Principessa e il Ranocchio;
- Ascolto e rielaborazione di racconti;

- Memorizzazione ed esecuzione di canti e filastrocche;
- Attività grafico pittoriche di gruppo, libere e su schede operative;
- Gita di fine anno;
- IRC: Mese Mariano;
- Festa della mamma.



GIUGNO: FESTA DI FINE ANNO

Questo giro nel castello ci fatto superare prove, i suoi personaggi ci hanno insegnato molte cose e ci siamo messi in gioco ogni giorno, adesso è ora di raccoglierne i frutti e di mettere in pratica ciò che abbiamo imparato con il grande spettacolo di fine anno per salutare i grandi che inizieranno un nuovo percorso e lasciare un impronta nei piccoli e i mezzani che rivedremo il prossimo anno.
BUON DIVERTIMENTO!

- Festa di fine anno e diplomi;