

**PROGRAMMAZIONE
EDUCATIVO-DIDATTICA**

A.S. 2020-21

IN VIAGGIO CON ULISSE

Fate



**SCUOLA DELL'INFANZIA
La Casa delle Fate**

Padova

PREMESSA: La Scuola dell'Infanzia

La Scuola dell'infanzia si pone la finalità di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della competenza e della cittadinanza.

La programmazione educativa della nostra scuola viene pensata valorizzando la *competenza*, ossia la capacità di agire le proprie risorse umane, sociali e relazionali di fronte a situazioni e problemi. Acquisire competenze significa giocare, muoversi, curiosare, manipolare, domandare, imparare a riflettere attraverso l'esplorazione, il confronto e l'osservazione. Significa essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

Il percorso educativo e didattico della scuola è stato pensato e progettato a partire dalle 8 competenze chiave europee: comunicazione nella madrelingua, comunicazione delle lingue straniere, competenze di base in matematica, scienze e tecnologia, competenze digitali, imparare a imparare, competenze sociali e civiche, spirito di iniziativa e imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturale alle quali corrispondono i campi di esperienza delle Indicazioni Nazionali per il curricolo. Per ogni competenza sono stati poi individuate le competenze specifiche, le abilità, le conoscenze e i traguardi che il progetto andrà a soddisfare¹.

Socrate diceva che il maestro non forma ma dà gli strumenti e la nostra programmazione intende mettere al centro dell'azione educativa il bambino che impara e lavora in autonomia e responsabilità con gli strumenti e il bagaglio culturale che egli possiede. Si tratta di "IMPARARE FACENDO" insieme ad altri, discutendo, dialogando, negoziando con l'Altro, che è diverso da me, favorendo così la competenza sociale.

Anna Bondioli, prof.ssa di pedagogia generale e sociale all'università di Pavia, esprime come l'interesse, la curiosità e la potenzialità di ciascun bambino siano gli aspetti che vanno colti per guidare al meglio il processo di apprendimento che non si presenta come una serie di attività sequenziali finalizzate all'acquisizione di specifiche e puntuali abilità.

Un curriculum di questo tipo richiede l'apporto dei bambini, protagonisti del loro percorso di crescita e dei loro genitori, che possono contribuire all'elaborazione del progetto pedagogico a partire dall'osservazione e dall'ascolto dei propri figli. Il ruolo dell'adulto è quello di un facilitatore capace di intravedere in quello che i bambini fanno ed esprimono la possibilità di estensioni e sviluppi che possono essere coltivati attraverso rilanci e approfondimenti. In questo modo il processo di apprendimento avverrà in contesti in cui i bambini saranno nella condizione di poter fare esperienze presentando loro un ambiente ricco di opportunità.

¹Vedi materiale per il curriculum alla scuola dell'infanzia di Franca Da Re

INSIEME A SCUOLA...

E' TEMPO DI INSERIMENTO E ACCOGLIENZA



Il mese di settembre è il periodo dedicato all'inserimento e all'accoglienza dei bambini nuovi iscritti e ma anche dei bambini che riprendono l'anno scolastico dopo la lunga pausa delle vacanze estive.

“Accoglienza” è una parola densa di significati e apre a riflessioni sul modo di intendere la relazione educativa. Per questo l'accoglienza non inizia e finisce in una fase dell'anno, è piuttosto un modo di essere dell'adulto nella relazione con il bambino, è un metodo di lavoro che può improntare tutta l'organizzazione della scuola, dagli spazi alle relazioni con le famiglie.

Accogliere un bambino significa prima di tutto interessarsi alla sua storia, creare connessioni tra la sua vita a casa e le esperienze che compie a scuola, ricercare modalità di comunicazione con la famiglia. Alzarsi la mattina, fare colazione, essere accolti a scuola, incontrare altri bambini per stare insieme e affrontare i tempi diversi della giornata, rappresentano occasioni preziose, perché scandiscono eventi carichi di significato e valore educativo. Le routine sono infatti momenti importanti, perché il singolo bambino possa aprirsi verso gli altri e perché il gruppo possa curare l'identità di una storia “in comune” riconoscibile attraverso abitudini e riti familiari.

Il percorso che coinvolgerà i bambini in questo periodo ha come obiettivo quello di creare un ambiente sereno e accogliente che rassicuri affettivamente i bambini, soprattutto quelli al loro primo approccio alla scuola dell'infanzia, trasmettendo loro il piacere di vivere esperienze positive con compagni e adulti. Un altro importante obiettivo è quello di favorire il “ritrovarsi” dei bambini che hanno già frequentato gli anni precedenti, rafforzando il senso di appartenenza e continuità all'interno

del loro gruppo. Per tutti i bambini verrà predisposto un percorso di apprendimento attuato in sezione, con la proposta di angoli e momenti di gioco in cui i bambini si ritrovano e sperimentano il piacere di stare insieme. Negli spazi comuni e all' interno delle sezioni vengono predisposti cartelloni esplicativi per favorire i processi di comprensione e decodifica dei segni e dei simboli identificativi degli spazi-gioco (uso di bolli colorati, fotografie). Questo processo consente l'avvio di un uso comune e sempre più condiviso dello spazio da parte dei bambini, l'apprendimento di semplici norme di comportamento, lo sviluppo della capacità di compiere scelte in base a motivazioni e interessi personali.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

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

TEMPI: settembre

ATTIVITA'

- Lettura in gruppo del libro "QUANDO ARRIVA LA MIA MAMMA?" e a seguire discussione e conversazione con la metodologia del circle-time.
- Giochi per instaurare nuove e vecchie relazioni, per conoscere l'ambiente scolastico e le regole socialmente condivise
- Realizzazione del **LAPBOOK** personalizzato per fasce d'età

IL PROGETTO DIDATTICO “In viaggio con Ulisse”



Il tema del viaggio affascina sempre molto i bambini, perché nasconde il senso dell'avventura, della ricerca dello sconosciuto, del nuovo e del temuto. Il cammino che si compie alla ricerca della propria identità, è un vero viaggio, durante il quale si fanno incontri, si instaurano relazioni, si raccoglie, si guarda, ci si stupisce e si fanno esperienze nuove, ma soprattutto è un viaggio nel quale, la cosa che più conta, non è tanto l'arrivare ma le emozioni che sono state vissute e di come al ritorno ci si possa ritrovare cambiati, diversi, arricchiti. Tutto questo è possibile se chi viaggia ha un atteggiamento curioso e disponibile e porta con sé la propria valigia in cui custodire radici ed affetti familiari e chi meglio di un bambino lo sa fare?

Il viaggio è un contenitore di esperienze e attraverso il gioco, primaria fonte di apprendimento nella scuola dell'infanzia, ogni bambino può essere coinvolto, insieme ai compagni e alle insegnanti, in esperienze divertenti e stimolanti in cui sperimentare e costruire le proprie competenze e consolidare la propria identità personale. I bambini imparano così, in modo giocoso, a superare le proprie paure e a lanciarsi in nuove avventure, acquistando più autonomia e sicurezza nelle proprie capacità.

PERCHÈ PROPRIO LA STORIA DI ULISSE?

La storia di Ulisse e del suo viaggio di ritorno verso Itaca, si prestano per rappresentare, metaforicamente, il processo di crescita di ciascun bambino e il viaggio che compie ogni giorno quando parte da casa con i suoi genitori, con il suo bagaglio fatto di vissuti, esperienze ed emozioni

per venire a scuola dove incontra il suo equipaggio per affrontare nuove avventure.

La cornice narrativa del nostro progetto ha fatto quindi riferimento all'Odissea rivista e rivisitata in chiave fantastica e ludica per i bambini da 3 a 6 anni. Il poema racchiudendo in sé elementi dell'avventura e del fantastico sarà capace di catturare l'interesse e l'attenzione dei bambini verso un uomo, un re, un eroe che si trova ad affrontare mille peripezie: incontra personaggi fantastici come mostri, sirene, maghe e molti altri ancora, deve confrontarsi con le sue paure e con molte altre emozioni e deve dar sfogo a tutta la sua astuzia e intelligenza per cavarsela. La figura di Ulisse, in modo particolare, può trasmettere a ogni bambino sicurezza ed autostima per poter affrontare gli ostacoli della vita senza aggirarli insegnando che non è importante tanto la forza fisica, ma l'astuzia, il saper soffermarsi a riflettere, le nostre intelligenze, come ben delineato da Gardner con la teoria delle Intelligenze Multiple, ovvero sul concetto che tutti gli esseri umani possiedono almeno sette forme di “rappresentazione mentale”, cioè sette diversi tipi di intelligenze.

COME SI ARTICOLERÀ LA PROGRAMMAZIONE

La programmazione didattica seguirà cronologicamente le tappe del lungo viaggio che parte da Troia per arrivare a Itaca, ma non vuole in alcun modo ripercorrere fedelmente tutti i capitoli dell'Odissea, che a volte si presentano inadeguati per le fasce d'età della scuola dell'infanzia, neppure ovviamente un trasferimento di nozionistico degli avvenimenti che accadono.

I bambini rivivranno le più significative avventure di Ulisse, soffermandosi su alcune tappe, rifletteranno sulla bellezza delle esperienze fatte durante il viaggio, perché la conoscenza non sia un bagaglio accumulato di nozioni ma diventi strumento per fare tesoro di chi e di ciò che si incontra ogni giorno sul proprio percorso.

Il punto di partenza della programmazione sarà l'incontro con Omero che lascerà ai bambini un libro: l'Odissea, ma anche tanta voglia di conoscere “*un re di nome Ulisse, che partì da casa sua e alla famiglia disse: Torno subito!. Andò ad aiutare il suo amico a combattere contro il troiano nemico. Vinse la guerra grazie a un cavallo che usò come tranello ma il viaggio di ritorno non fu bello! Intanto che Ulisse viaggiava Penelope a casa lo aspettava e la tela intanto tesseva...*”.

Per seguire visivamente il viaggio verrà costruita una grande mappa che man mano verrà arricchita delle varie isole sulle quali Ulisse approda e dei vari personaggi che incontrerà.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

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

TEMPI: Dal mese di ottobre a maggio

METODOLOGIA: COME VERRÀ SVILUPPATO IL PROGETTO DIDATTICO

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

La lettura del racconto con la modalità della lettura animata e con l'utilizzo del Kamishibai, darà ai bambini l'opportunità di riflettere e ragionare con la logica della fantasia, tra visibile e invisibile, immaginario e reale attraverso la pratica del *circle-time*.

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

Si porrà l'accento su una modalità didattica laboratoriale e di gruppo che deriva da una didattica attiva basata sul *Cooperative Learning*: la cooperazione diventa strumento importante e determinante per liberare e organizzare le capacità di chi apprende e trasformarle in competenze.

Il percorso verrà svolto sia all'interno degli spazi della scuola: sezioni, salone, aula biblioteca ma anche all'esterno, sfruttando lo spazio del giardino per favorire quella che viene definita come “*outdoor education*”, ovvero l'educazione all'aperto.

EDUCAZIONE CIVICA E “OUTDOOR EDUCATION”

Nella programmazione educativo-didattica si inseriscono anche l'educazione civica e l'“outdoor education” non come microprogetti ma come due forme di educazione trasversali che vanno ad arricchire l'intero percorso. Con il termine “*Outdoor education*” si fa riferimento ad un apprendimento che avviene all'aria aperta le cui radici si possono trovare nel lavoro filosofico di alcuni celebri filosofi e pedagogisti come John Dewey, J.J. Rousseau, J. H. Pestalozzi.

Le finalità dell'educazione all'aperto sono principalmente tre: imparare a superare le difficoltà, vedendole come motivo di crescita e non come ostacolo; promuovere lo sviluppo personale (il Sé) e sociale (il Sé che si apre verso l'Altro) e sviluppare un rapporto più profondo con il mondo naturale che ci circonda. Tali finalità si raggiungono grazie alla capacità di abbracciare tre sfere: il Sé, l'Altro e la Natura. In seguito alla pandemia del virus Covid-19 che ha colpito il nostro Paese, abbiamo ritenuto fondamentale inserire l'outdoor education all'interno della nostra proposta didattica per favorire in primis la loro salute e un miglior apprendimento per i bambini.

L'Outdoor Learning, l'apprendimento all'esterno, si basa su principi che rivoluzionano il tradizionale modo di concepire la didattica e il rapporto tra bambini e ambiente naturale, senza perdere di vista le discipline e le esperienze educative indispensabili alla formazione. Le pareti scompaiono, via banchi e sedie, si esce dalla classe, anche quando piove con mantelline e stivaletti per un notevole miglioramento delle condizioni di salute, pochi malanni stagionali e ottimo profitto scolastico.

Dal punto di vista strettamente educativo la buona riuscita della scuola all'aperto dipende dall'utilità didattica delle esperienze proposte. Far lezione fuori dalle aule non significa giocare o lasciare che i bambini facciano ciò che vogliono, ma avvicinarsi ad un modo differente, integrato ma ugualmente valido di giocare e imparare.

Per questo motivo, la nostra “outdoor education” si inserisce all'interno delle unità di apprendimento del progetto “In viaggio con Ulisse”, le attività saranno proposte sia all'interno degli spazi scolastici sia all'esterno sfruttando il giardino o con uscite didattiche.

L'educazione civica è entrata a far parte del curricolo della scuola, dall'infanzia alle scuole secondarie, per decisione del Ministero dell'istruzione: *“Questo insegnamento, trasversale alle altre materie, sarà infatti obbligatorio in tutti i gradi dell'istruzione, a partire dalle scuole dell'infanzia”*.

L'Educazione civica verrà declinata in tre modi, attraverso lo studio della Costituzione, dello sviluppo sostenibile e della cittadinanza digitale.

Nella scuola dell'infanzia, attraverso il gioco i bambini saranno avvicinati a concetti di base come la conoscenza e il rispetto delle differenze proprie e altrui, il concetto di salute e di benessere e di tutela dell'ambiente che ci circonda.

Nello specifico, per quanto riguarda la parte relativa alla Costituzione, ci occuperemo di spiegare cos'è la nostra Carta costituzionale, l'obiettivo sarà quello di fornire loro gli strumenti per conoscere i propri diritti e doveri, di formare cittadini responsabili e attivi che partecipino pienamente e con consapevolezza alla vita civica, culturale e sociale della loro comunità”, partendo dalla giornata mondiale dei diritti dell'infanzia (20 novembre).

Nell'ambito dello sviluppo sostenibile le nostre proposte riguarderanno perlopiù l'educazione ambientale relativa a piccole esperienze quotidiane e attività di routine sulla tutela dell'ambiente che circonda. L'attenzione verrà posta su temi come il riciclo creativo, la tutela della flora e fauna, la tutela delle acque e del mare, un'alimentazione di tipo sostenibile.

OSSERVAZIONE, DOCUMENTAZIONE, VALUTAZIONE

OSSERVAZIONE

L'osservazione rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettando la sua unicità, originalità e potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione.

L'osservazione condotta nei vari momenti del percorso scolastico permette sia di acquisire una conoscenza globale del bambino e del suo vivere il contesto scolastico ma anche di condividere un cammino seguendo tanti momenti della vita scolastica.

L'osservazione può essere sistematica se è di natura oggettiva, guidata da precise ipotesi di partenza e selettiva riguardo a precisi aspetti da osservare. o occasionale; mentre è occasionale quando si compie in modo non intenzionale e i dati raccolti non seguono linee guida scientifiche.

Nella nostra routine scolastica verrà osservato quotidianamente:

- L'ingresso al mattino
- Il saluto dei familiari
- Il volto sorridente di chi accoglie

- I rituali del buongiorno
- Momenti di gioco libero individuale o di gruppo

In maniera sistemica, con il supporto di griglie di osservazione, verrà osservato:

- Lo sviluppo intellettuale
- L'autonomia personale
- Le relazioni sociali
- I bisogni personali

DOCUMENTAZIONE

La documentazione è lo strumento principe per creare una memoria del tempo trascorso, delle esperienze vissute e dei progressi compiuti. È un processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo.

La forma e gli oggetti della documentazione sono determinati dalla natura dell'interlocutore a cui sono destinati:

- Per i BAMBINI per restituire loro il senso del prima e del dopo, ossia il loro percorso di apprendimento
- Per le FAMIGLIE per informare e comunicare le esperienze svolte dai bambini, l'impostazione educativo-didattica della scuola, il percorso sviluppato per conseguire le finalità prefisse.
- Per le INSEGNANTI perché consente di lasciare traccia del lavoro educativo e delle esperienze svolte con i bambini e poterle condividere e confrontare

Il progetto educativo della scuola sarà reso visibile durante l'anno scolastico attraverso un'attenta documentazione costituita da:

- PTOF on line nel sito della scuola
- Rielaborazioni collettive appese nell'ingresso o nelle sezioni
- Book: comprenderà tutte le attività svolte dal bambino suddivise per U.D.A., le registrazioni di alcune conversazioni, sequenze fotografiche ed elaborati grafici

VALUTAZIONE

La valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita e di apprendimento di ciascun bambino. Valutare significa conoscere e comprendere i livelli raggiunti, senza esprimere giudizi, per

poter orientare meglio l'azione educativa, i processi da promuovere, sostenere e rafforzare al fine di favorire lo sviluppo e la maturazione del bambino.

Si valuta raccogliendo informazioni sulla base di indicatori specifici tramite osservazioni, colloqui, conversazioni, analisi di elaborati prodotti dai bambini, racconti, prove e test standardizzati.

I momenti della valutazione prevista per l'anno scolastico:

- All'inizio dell'anno scolastico per conoscere la situazione di partenza
- Durante l'anno scolastico in merito ai percorsi didattici
- Al termine dell'anno scolastico per una verifica degli esiti formativi raggiunti
- A conclusione dell'esperienza scolastica dei 3 anni in un'ottica di continuità con la famiglia e la Scuola Primaria
- Autovalutazione tra insegnanti per capire e riflettere sul percorso educativo e didattico proposto, vissuto e condiviso con i bambini

La Casa delle Fate

LE TAPPE DEL VIAGGIO (U.D.A.)



OTTOBRE: SCOPRIAMO ULISSE, RE DI ITACA, E LA SUA FAMIGLIA



FOCUS 1° (fino a metà ottobre): Ulisse

ALLA SCOPERTA DELLA FIGURA DI ULISSE, RE DI ITACA, E DELLA SUA FAMIGLIA

“Ulisse è il re di Itaca, un’isola greca molto rocciosa, la regina sua moglie si chiama Penelope e il loro figlio Telemaco, a completare la famiglia c’è anche il fedele cane Argo. Ulisse possiede una grande flotta di 11 navi, è un uomo molto astuto e intelligente inoltre è un bravo navigatore e guerriero. “

“Penelope la regina di Itaca nel frattempo non si perde d’animo e aspetta il ritorno di Ulisse. Ha molti pretendenti che desiderano sposarla, ma lei escogita uno stratagemma per

prolungare l'attesa prima di decidere chi sarà il suo futuro sposo, fiduciosa di rivedere tornare Ulisse. Ai suoi pretendenti spiega che prima di risposarsi dovrà finire una tela che sta tessendo al telaio. Questa tela però non finisce mai perché appena cala la notte Penelope disfa tutto quello che ha tessuto di giorno.”

TEMPI: ottobre

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- ❖ Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica.
- ❖ Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.
- ❖ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

ATTIVITA' PER 3, 4, 5 ANNI

Il percorso inizia con la presentazione dell'*Odissea* con maestra vestita da Omero e la lettura, con l'uso del Kamishibai e la **lettura animata** della storia Ulisse. ("Ulisse", testo e musica di Paola Fontana.)

“Ulisse è il re di Itaca, un'isola greca molto rocciosa, la regina sua moglie si chiama Penelope e il loro figlio Telemaco, a completare la famiglia c'è anche il fedele cane Argo. Ulisse possiede una grande flotta di 11 navi, è un uomo molto astuto e intelligente inoltre è un bravo navigatore e guerriero. “

- **REALIZZAZIONE DELLA NAVE DI ULISSE DA PORTARE A CASA**
- Circle-time in piccolo gruppo per discutere sulla figura di Ulisse e sulla sua famiglia. Registrazione della conversazione di gruppo: la tua famiglia da chi è composta? Hai anche tu un animaletto a casa come Ulisse? Ti senti coraggioso come lui? Ulisse viveva ad Itaca, la nostra città è Padova. **DISEGNO DI ULISSE O DELLA NAVE**
- **OUTDOOR EDUCATION:** uscita didattica nel centro storico di Padova
- Chiedere ai bambini di portare a scuola una foto della sua famiglia e incollarla nel foglio e decorare.

- Chi era Penelope? Gioco del filo della tessitura per i bambini di 3 e 4 anni

LAB. POMERIDIANO: realizzazione di un mini-telaio per i bambini di 5 anni.

- La figura di Penelope: “di giorno tesseva, di notte disfaceva” e l'alternanza notte/giorno.
- LAB. POMERIDIANO: I bambini di 4 e 5 anni costruiscono la ruota della giornata.



SCHEMA RIASSUNTIVO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Introduzione e ascolto della storia di Ulisse con il kamishibai (chi era, da chi era composta la sua famiglia) Realizzazione barchetta di carta da portare a casa	Introduzione e ascolto della storia di Ulisse con il kamishibai (chi era, da chi era composta la sua famiglia) Realizzazione barchetta di carta da portare a casa	Introduzione e ascolto della storia di Ulisse con il kamishibai (chi era, da chi era composta la sua famiglia) Realizzazione barchetta di carta da portare a casa
Disegno di Ulisse	Disegno di Ulisse	Disegno di Ulisse
Ti senti coraggioso come Ulisse? La tua famiglia da chi è composta? Hai un animaletto anche tu a casa? Portare a scuola una foto della famiglia	Ti senti coraggioso come Ulisse? La tua famiglia da chi è composta? Hai un animaletto anche tu a casa? Portare a scuola una foto della famiglia. Disegna la tua famiglia	Ti senti coraggioso come Ulisse? La tua famiglia da chi è composta? Hai un animaletto anche tu a casa? Portare a scuola una foto della famiglia. Disegna la tua famiglia
Penelope: “di giorno tesseva, di notte disfaceva”. Scopriamo il telaio: realizzazione di un piccolo ricamo con pezzo di cartone forato	Penelope: “di giorno tesseva, di notte disfaceva”. Scopriamo il telaio: realizzazione di un piccolo ricamo con pezzo di cartone forato	Penelope: “di giorno tesseva, di notte disfaceva”. Scopriamo il telaio: costruiamo un mini telaio
Alternanza notte/giorno: gioco di gruppo e realizzazione del sole e della luna. Penso ad una cosa che faccio di giorno e una di notte	Alternanza notte/giorno: gioco di gruppo e realizzazione del sole e della luna. Costruzione della ruota della giornata	Alternanza notte/giorno: gioco di gruppo e realizzazione del sole e della luna. Costruzione della ruota della giornata
O.E. :Uscita didattica a Padova	O.E.: Uscita didattica a Padova	O.E.: Uscita didattica a Padova

FOCUS 2°: La guerra di Troia (da metà fino a fine mese)



“Con la sua flotta Ulisse raggiunge la città di Troia per liberare la principessa Elena rapita dai troiani. Le sue 11 navi sono possenti, hanno vele resistenti e scivolano leggere sull’acqua. Troia è una città fortificata da altissime mura ed molto difficile da espugnare. Solo grazie all’astuzia di Ulisse, dopo 10 anni di combattimento, attraverso uno stratagemma i greci riescono a vincere la battaglia. Ma qual è il misterioso stratagemma? Ulisse fa costruire un enorme cavallo di legno e si nasconde con altri 50 uomini all’interno della pancia del cavallo. Quando i nemici non vedono più nessuno ad attaccare la città, ma solo quell’enorme cavallo, pensano che i greci si siano arresi e di aver finalmente vinto. Decidono allora di far entrare l’enorme cavallo all’interno delle mura e iniziano a festeggiare, finché tutti stanchi cadono in un sonno profondo. Ulisse e i suoi decidono allora di uscire dalla pancia del cavallo per prendere alla sprovvista i nemici. Così fu e Ulisse grazie alla sua astuzia, ebbe la meglio vincendo la battaglia e liberando la principessa Elena. Il giorno dopo Ulisse si imbarcò sulla nave insieme al sue equipaggio per fare ritorno ad Itaca ma Zeus...”

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- ❖ Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.
- ❖ Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- ❖ Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- ❖ Progetta, realizza e trova soluzioni.

ATTIVITA' PER 3, 4, 5 ANNI

Il percorso volto alla scoperta della figura di Ulisse prosegue con la narrazione del brano relativo alla guerra di Troia.

- Ascolto del brano, circle-time e completamento del disegno del cavallo di Troia utilizzando striscioline di carta marrone (vedi allegato);
- costruzione di gruppo del cavallo di troia con l'uso di scatoloni e a seguire drammatizzazione del brano ascoltato;
- l'ira di Zeus: costruzione della nave con gli origami da incollare poi nel foglio.
- LAB. POMERIDIANO: costruzione della mappa del viaggio di Ulisse e inizio del percorso di Coding

SCHEMA RIASSUNTIVO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Ascolto del brano relativo alla guerra di Troia e completa il cavallo di troia (vedi scheda)	Ascolto del brano relativo alla guerra di Troia e completa il cavallo di troia (vedi scheda)	Ascolto del brano relativo alla guerra di Troia e completa il cavallo di troia (vedi scheda)
Costruzione del cavallo di troia con utilizzo di scatoloni e drammatizzazione	Costruzione del cavallo di troia con utilizzo di scatoloni e drammatizzazione	Costruzione del cavallo di troia con utilizzo di scatoloni e drammatizzazione
Costruzione della nave con gli origami	Costruzione della nave con gli origami	Costruzione della nave con gli origami
		Realizzazione della mappa del viaggio di Ulisse da appendere in classe
	CODING: Ulisse lascia Itaca per andare a combattere	CODING: Ulisse lascia Itaca per andare a combattere

NOVEMBRE: ISOLA DEI FIORI DI LOTO



FOCUS: I FIORI DI LOTO

“Ulisse manda alcuni compagni ad esplorare l’isola, ma dopo averli attesi invano decide di andare a cercarli. Li trova sdraiati in un campo pieno di fiori circondati da persone dall’aspetto molto pacifico. I suoi compagni hanno mangiato i fiori di loto. Però quei fiori di loto, tanto buoni sono magici perché fanno dimenticare tutto. Allora Ulisse, non assaggia i fiori e trascina via i suoi amici prima che sia troppo tardi.”

TEMPI: novembre

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- ❖ Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti
- ❖ vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo
- ❖ Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo

ATTIVITA' PER 3, 4, 5 ANNI

- Ascolto del brano dell'Odissea, discussione in gruppo, respiriamo facendo il mudra del fiore di loto.
- Realizzazione dei fiori di loto con le salviette: due per ciascuno, un fiore lo portano a casa e l'altro lo attaccano nel book.
- Elaborato grafico con fiori seccati
 - Outdoor Education 3 anni: percorso sensoriale sui colori in giardino. Costruiamo il

percorso con le vaschette in alluminio e materiali naturali dei colori principali. All'interno di ogni vaschetta il fiore di loto dello stesso colore (ad esempio: giallo, farina di mais, fiore di loto con salvietta gialla; bianco: sassolini bianchi...) Documentiamo facendo una foto per bambino da incollare nel book.

- Outdoor Education 4-5 anni: Piantiamo i fiori di novembre (dalia, ciclamino, crisantemo, erica, camelia) in giardino, osserviamo i colori e annusiamo il profumo. Studiamo le parti del fiore attraverso un'attenta osservazione.
- Percorso olfattivo con le boccette degli odori Montessori e a seguire realizzazione della boccetta con il profumo preferito da inserire nel book (un po' di gocce si possono mettere sul fiore di loto)
- LAB. POMERIDIANO (5 anni): come funziona il mio senso dell'olfatto. E costruzione di un mini libretto sui 5 sensi.

SCHEMA RIASSUNTIVO DELLE ATTIVITA' DIDATTICHE

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Ascolto del brano dell'Odissea, discussione in gruppo, respiriamo facendo il mudra del fiore di loto.	Ascolto del brano dell'Odissea, discussione in gruppo, respiriamo facendo il mudra del fiore di loto.	Ascolto del brano dell'Odissea, discussione in gruppo, respiriamo facendo il mudra del fiore di loto.
Realizzazione dei fiori di loto con le salviette	Realizzazione dei fiori di loto con le salviette	Realizzazione dei fiori di loto con le salviette
Elaborato grafico con fiori seccati	Elaborato grafico con fiori seccati	Elaborato grafico con fiori seccati
Percorso sensoriale sui colori in giardino	Piantiamo i fiori di novembre	Piantiamo i fiori di novembre
Percorso olfattivo con le boccette degli odori Montessori	Percorso olfattivo con le boccette degli odori Montessori	Percorso olfattivo con le boccette degli odori Montessori

GENNAIO: POLIFEMO



FOCUS: IL CICLOPE

“Proseguono il loro viaggio arrivando ad un’altra isola che sembra abitata solo da capre e pecore. Poi Ulisse vedendo del fumo uscire da una grotta non può resistere dalla curiosità di vedere chi vi abitava. Nella grotta ci sono delle enormi forme di formaggio, delle grosse ciotole, insomma tutto lì dentro è gigantesco. All’improvviso la terra inizia a tremare, sono i passi di un essere gigantesco. E’ proprio un gigante alto come una montagna con mani enormi e piedi enormi e con un solo occhio rotondo in mezzo alla fronte. Si chiama Polifemo ed è un ciclope, fa il pastore di pecore, infatti possiede un enorme gregge. Appena entrato nella caverna Polifemo chiude l’entrata con un grosso masso intrappolando Ulisse e i suoi compagni all’interno. Quando Polifemo vede degli uomini nella sua caverna ne prende due e se li inghiotte in sol boccone. Dovevano scappare da lì altrimenti Polifemo li avrebbe divorati. Così Ulisse pensò ad un piano molto astuto:

- 1. offrire del vino a Polifemo per farlo ubriacare*
- 2. aspettare che si addormentasse*
- 3. Accecare Polifemo con un palo appuntito Poi il furbo Ulisse dice a Polifemo di chiamarsi nessuno e questo è stato molto astuto da parte sua, perché quando i fratelli di Polifemo sentendo le sue grida si avvicinano alla grotta e gli chiedono cosa è successo lui risponde: “Nessuno mi ha fatto male, Nessuno mi ha accecato”, così se ne vanno via.*
- 4. Ulisse lega i suoi amici sotto le pance dei montoni e lui si aggrappa ad uno di essi*
- 5. Quando Polifemo apre la caverna per far uscire le pecore, possono finalmente scappare, visto che accarezzando le sue pecore, per sentire se qualcuno vi è sopra, non sente che sono sotto le loro pance. Sono liberi! “*

TEMPI: gennaio

ATTIVITA' PER 3, 4, 5 ANNI

- La grotta di Polifemo: la grotta della paura. Verrà allestito un percorso sensoriale motorio, in cui i bambini potranno, in un contesto protetto, sperimentare la dimensione dell'avventura. Sarà ricostruita l'ambientazione della grotta di Polifemo e i bambini saranno invitati a esplorarla. In questo stadio saranno proposte attività finalizzate al riconoscimento delle emozioni, al fine di imparare a nominare e a percepirlle: prima alfabetizzazione emotiva. Ulisse ha paura di Polifemo, io ho paura di... Quando ho paura cosa faccio? Come mi muovo? La voce della paura, le espressioni della paura.
- La rabbia: Ulisse si arrabbia quando Polifemo mangia i suoi amici Quando ti arrabbi? Che cosa accade al tuo corpo quando sei arrabbiato? La voce della rabbia, l'espressione della rabbia.
- La tristezza Ulisse è triste perché ha insistito per conoscere l'abitante della grotta e ha messo in pericolo i suoi amici. Quando sei triste? L'espressione della tristezza? Com'è il corpo quando è triste? La voce della tristezza?
- La felicità Ulisse è felice perché il suo piano ha funzionato, e ha potuto salvare i suoi compagni Quando sei felice? Cosa fai quando sei felice? Come si muove il tuo corpo quando sei felice? La voce della felicità
- IL RITRATTO DELLE EMOZIONI : ricerca sulle espressioni facciali relative ai diversi stadi d'animo.

La Casa delle fate

FEBBRAIO: EOLO E LA TERRA DEI GIGANTI



FOCUS: Il dio Eolo

“Ulisse e la sua flotta attraccano ora su un’altra isola dove spicca un palazzo sfavillante fatto di oro, argento e rame. Il re del palazzo è Eolo il re dei venti, che accoglie Ulisse in modo ospitale e lo invita a rimanere nel suo palazzo perché desidera ascoltare le sue avventure. Dopo un mese, Ulisse riparte ma prima di salutarlo Eolo gli fa un dono molto speciale: un otre di cuoio in cui ha rinchiuso tutti i venti dispettosi, di modo che Ulisse e i suoi possano arrivare a Itaca senza essere allontanati dalla meta dai venti irrequieti. Ulisse raccomanda ai suoi di non aprire per nessun motivo l’otre, infatti il viaggio fila liscio e già distinguono l’isola di Itaca all’orizzonte, ma qualcuno non riuscendo a resistere dalla curiosità di scoprire cosa c’è dentro, l’apre e i venti dispettosi iniziano ad allontanare la nave da Itaca.”

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- ❖ inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative, utilizza vari strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie;
- ❖ usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sul significato;
- ❖ sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni, inventa nuove parole, cerca analogie tra i suoni e i significati;

- ❖ individua la posizione di oggetti e persone nello spazio usando termini come davanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra ecc segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali;
- ❖ osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

ATTIVITA' PER 3, 4, 5 ANNI

- Racconto della storia utilizzando i concetti topologici

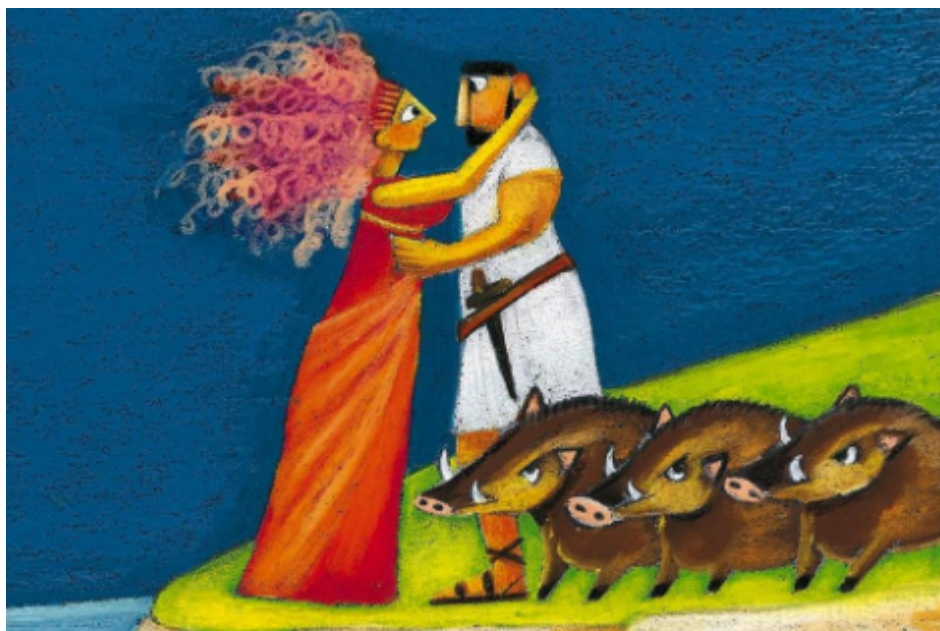
“Ulisse e i suoi marinai approdano all’isola Eolia dove abitano il dio dei Venti Eolo e i suoi TANTI figli. Eolo accoglie Ulisse con un ricco banchetto, nel tavolo pieno di cose appetitose DAVANTI ci sono i cibi e DIETRO le bevande. Dopo essersi fermati nell’isola per un mese intero Ulisse è pronto a ripartire ed Eolo gli regala un otre, DENTRO all’otre Eolo ha rinchiuso i venti dispettosi mentre ha lasciato FUORI solo Zefiro il vento buono che aiuterà Ulisse a tornare nella sua amata isola. Dopo 9 giorni di viaggio quando ormai Itaca è VICINA e il mare profondo e minaccioso è LONTANO i marinai curiosi decidono di aprire l’otre di nascosto da Ulisse. Quando l’otre viene aperta escono TUTTI i venti dispettosi che sollevano un uragano e allontanano la barca dalla terra ferma. A quel punto i marinai spaventati rimangono SOPRA il ponte della nave mentre Ulisse per salvarsi scende SOTTO nella chiglia. “

- Outdoor education: Drammatizzazione in giardino con la scenografia appropriata e uso di fazzoletti azzurri per ricreare i venti dentro l’otre.
- Esperienza concreta sui concetti topologici (sopra, sotto, davanti, dietro...)
- Esperimenti e giochi sul vento: costruiamo delle piccole barche di sughero (con materiale di recupero) che spingeremo sull’acqua con l’aria che soffiamo; creiamo dei pesci di carta e dei pesci di pongo e valutiamo, attraverso ipotesi, quali si sposteranno con l’aria e perché.

SCHEMA RIASSUNTIVO DELLE ATTIVITA'

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Racconto della storia utilizzando i concetti topologici	Racconto della storia utilizzando i concetti topologici	Racconto della storia utilizzando i concetti topologici
Drammatizzazione in giardino con la scenografia appropriata e uso di fazzoletti azzurri per ricreare i venti dentro l’otre.	Drammatizzazione in giardino con la scenografia appropriata e uso di fazzoletti azzurri per ricreare i venti dentro l’otre.	Drammatizzazione in giardino con la scenografia appropriata e uso di fazzoletti azzurri per ricreare i venti dentro l’otre.
Esperienza concreta sui concetti topologici (sopra, sotto, davanti, dietro ecc)	Esperienza concreta sui concetti topologici (sopra, sotto, davanti, dietro ecc)	Esperienza concreta sui concetti topologici con Coding
Esperimenti e giochi sul vento	Esperimenti e giochi sul vento	Esperimenti e giochi sul vento

MARZO: LA MAGA CIRCE E LA SUA RACCOMANDAZIONE



FOCUS 1°: le magie della maga Circe

“Ulisse trascinato dalla bufera, arriva su un’altra isola. Un’isola molto strana abitata da animali esotici di qualsiasi tipo e da una maga di nome Circe, che con la sua bacchetta magica e le sue pozioni è in grado di trasformare gli uomini in animali. Gli uomini di Ulisse appena entrano nella sua casa vengono trasformati in maiali.

Su Ulisse invece, grazie ad un’erba magica che ha mangiato, l’incantesimo non funziona e così riesce a convincere la maga a far tornare i suoi amici in uomini. Infine, fanno amicizia. Attraverso l’elemento magico si proporranno alcune attività volte a stimolare da un lato lo stupore e la meraviglia e dall’altro un approccio curioso e scientifico.”

TEMPI: dall’1 al 12 Marzo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- ❖ ascolta e comprende un racconto
- ❖ Sviluppa la propria creatività e fantasia
- ❖ Ascolta e comprende un racconto
- ❖ Comprende la sequenzialità degli avvenimenti
- ❖ Elabora e produce riflessioni riguardo il sentimento dell’amicizia

- ❖ Vive l'esperienza della Drammatizzazione di un racconto attraverso il linguaggio verbale e corporeo
- ❖ Conosce e rinalda i concetti primari di coding, riconoscendo gli indicatori più semplici: avanti, indietro, gira, salta
- ❖ Legge ed elabora immagini creando un racconto
- ❖ Conosce e scopre l'esistenza di nuovi animali nel mondo
- ❖ Riproduce ricette attraverso la lettura immagini seguendone i assaggi e le indicazioni
- ❖ Sviluppa le competenze numeriche

ATTIVITA' PER 3, 4, 5 ANNI

- Lettura animata della storia della maga Circe: ascolto e comprensione
- Outdoor education: Drammatizzazione del racconto in giardino utilizzando una sequenza numerata degli avvenimenti (3 per i piccoli, 5 per i medi e grandi)
- Realizzazione di un maialino in 3d con diversi materiali di recupero
- Realizzazione in 3d della Maga Circe e di Ulisse, creando quindi un mini-scenario della storia raccontata
- Utilizzo del kamishibai per riprodurre la storia facendola raccontare dai bambini di 5 anni
- Realizzazione di pozioni con 5 ingredienti (5anni) commestibili
- Realizzazione di pozioni con 3 ingredienti (3-4 anni) commestibili
- Divisione in sequenza della storia e ricomposizione della stessa attraverso elaborati grafici(5anni)
- Divisione in sequenza della storia e ricomposizione della stessa attraverso disegni da predefiniti (3-4anni)
- Creazione del maialino con la plastilina per i percorsi di coding (5 anni)
- Costruiamo la mano dell'amicizia

FOCUS 2°: Il canto delle sirene

“Quando ripartono, Circe dice a Ulisse: “quando sarete in mare aperto, tappa le orecchie dei tuoi uomini con la cera, se vuoi ascoltare fatti legare stretto stretto all'albero della nave, perché nessuno può resistere al canto delle sirene, solo così potrete attraversare il mare”.

TEMPI: fino a fine Marzo

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

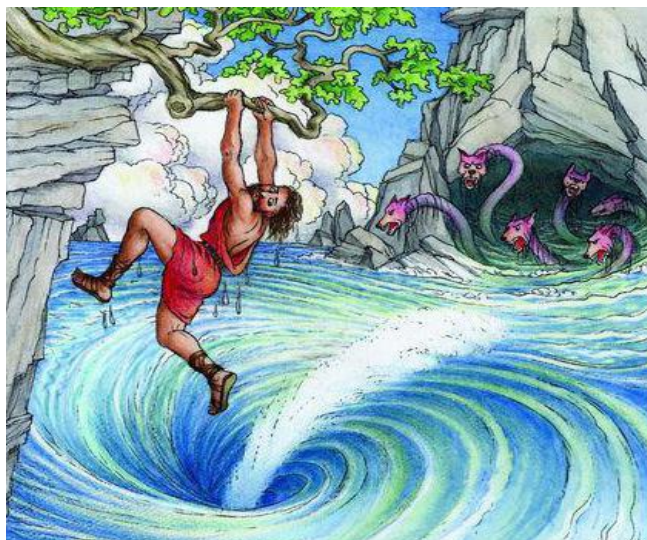
- ❖ ascolta e percepisce il suo respiro e quello degli altri
- ❖ Dal respiro passa all'emanazione della voce che canta
- ❖ Conosce la figura mitologica delle sirene
- ❖ Sviluppo dell'attività grafica
- ❖ Riconosce i suoni e li riconduce agli strumenti musicali corrispondenti
- ❖ Sa porre attenzione nell'ascolto di brani musicali non conosciuti
- ❖ Propone spontaneamente agli amici canzoni a lui conosciute
- ❖ Sviluppa l'interazione e lo scambio con gli amici

ATTIVITA' PER 3, 4, 5 ANNI

- conosciamo le sirene attraverso storie mirate
- provare a scrivere un piccolo spartito usando le icone degli strumenti utilizzati(5anni)
- realizzazione di strumenti a mano: il tamburo
- realizzazione di strumenti a mano: flauti di pan
- realizzazione di strumenti a mano: nacchere
- condivisione di nuove canzoni

La Casa delle fate

APRILE: L'INCONTRO CON IL MOSTRO SCILLA E CALIPSO



FOCUS 1°: Scilla, il mostro a sei teste

“Nonostante le grida di Ulisse, che vuole tuffarsi per raggiungere le sirene, i compagni continuano a remare allontanandosi finalmente da quel canto ammaliante. La nave procede ora silenziosa, ma da lontano avvistano da una parte uno scoglio altissimo che infilava con la sua punta una nuvola: la tana di un mostro a 6 teste Scilla e dall’altra un gorgo impetuoso che tutto risucchia: la bocca di un mostro nascosto negli abissi Cariddi. Dove andare? Ulisse sfidò Scilla”

TEMPI: aprile

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

Il bambino:

- ❖ raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrare; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata
- ❖ ha familiarità sia con le strategie del contare e dell’operare con i numeri sia con quelle necessarie a eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità

ATTIVITA' PER 3, 4, 5 ANNI

- Racconto della storia ed introduzione del concetto di numero e quantità.
- Outdoor Education: percorso in giardino con i numeri in stile “scalone”

- Costruzione da parte dei bambini del Mostro a 6 teste utilizzando dei palloncini gonfiati e ricoperti di carta crespata che una volta solidificata potrà essere decorata in modo “mostruoso” o divertente dai bambini.
- Creazione di cartoncini A4 con i numeri dall’1 al 10 disegnati e decorati da appendere in classe.
- Realizzazione di varie attività per imparare a contare attraverso materiale di recupero come cartone, playmais colorato, tappi di bottiglie di plastica.
- LAB. POMERIDIANO: Schede di pregrafismo con i numeri fino a 6 per i medi e fino a 10 per i grandi.

SCHEMA RIASSUNTIVO DELLE ATTIVITA'

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Racconto della storia	Racconto della storia	Racconto della storia
Outdoor Education: percorso in giardino con i numeri in stile “scalone”	Outdoor Education: percorso in giardino con i numeri in stile “scalone”	Outdoor Education: percorso in giardino con i numeri in stile “scalone”
Costruzione del Mostro a 6 teste	Costruzione del Mostro a 6 teste	Costruzione del Mostro a 6 teste
Creazione di cartoncini A4 con i numeri dall’1 al 10	Creazione di cartoncini A4 con i numeri dall’1 al 10	Creazione di cartoncini A4 con i numeri dall’1 al 10
Giochi con i numeri fai da te	Giochi con i numeri fai da te	Giochi con i numeri fai da te
	Schede di pregrafismo con i numeri fino a 6	Schede di pregrafismo con i numeri fino a 10

FOCUS 2°: L'isola di Calipso

“Ulisse approda solo sull’isola di Calipso una bellissima ninfa che lo tiene con sè a lungo, ma poi gli dei Greci convincono Calipso a lasciare che Ulisse faccia ritorno alla sua isola adorata.”

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- ❖ usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati;
- ❖ ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole;

- ❖ inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

ATTIVITA' PER TUTTI (3, 4, 5 ANNI)

- Attraverso il racconto di Ulisse conosciamo gli abitanti dell'Olimpo, gli Dei. Scopriamo il monte Olimpo, la casa degli dei dell'antica Grecia.
- Incontriamo alcuni Dei della Grecia (Zeus, Atena; Poseidone, Mercurio) attraverso delle immagini e conosciamo meglio le loro caratteristiche.
- Conosciamo i simboli che li rappresentano.
- Coloriamo e ritagliamo gli Dei, plastifichiamoli e creiamo un mobile con grucce o materiale di recupero.

SCHEMA RIASSUNTIVO DELLE ATTIVITA'

3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Ascolto del brano dell'Odissea e scoperta del monte Olimpo	Ascolto del brano dell'Odissea e scoperta del monte Olimpo	Ascolto del brano dell'Odissea e scoperta del monte Olimpo
Gli Dei della Grecia e le loro caratteristiche e i loro simboli	Gli Dei della Grecia e le loro caratteristiche e i loro simboli	Gli Dei della Grecia e le loro caratteristiche e i loro simboli
Costruzione degli Dei con materiale di recupero	Costruzione degli Dei con materiale di recupero	Costruzione degli Dei con materiale di recupero

MAGGIO: DAI FEACI AL RITORNO AD ITACA



FOCUS: I giochi sportivi dei Feaci

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- ❖ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- ❖ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.

“Ulisse arriva nella terra dei Feaci che lo accolgono e lo aiutano. Ulisse dà loro prova delle sue abilità in alcuni giochi sportivi. I Feaci offrono a Ulisse un passaggio su una nave magica che lo riporta finalmente a casa.”

ATTIVITA' PER TUTTI (3, 4, 5 ANNI)

- ascolto della storia
- costruiamo i 5 cerchi dei giochi olimpici
- i 5 giochi della settimana:
 - 1 : salto in alto
 - 2: la corsa
 - 3: il lancio del disco
 - 4: il salto in lungo
 - 5: la staffetta

- Drammatizzazione in giardino del ritorno ad Itaca
- Libretto riassuntivo delle prove dei giochi (elaborati per 5 anni...schede per i 3/4)

FOCUS 2°: Il ritorno ad Itaca

“Ulisse torna nel suo regno e dopo aver cacciato i pretendenti di Penelope torna a governare la sua Itaca.”

ATTIVITA' PER TUTTI (3, 4, 5 ANNI)

- Elaborato grafico dell'incontro tra Penelope e Ulisse
- Riflessione in circle time riguardo i sentimenti provati da Ulisse e Penelope al loro incontro dopo tanto tempo
- Riflessione riguardo il tema della famiglia e dell'appartenenza ad essa
- Disegno stile “quadro” della propria famiglia

Le attività previste per ogni tappa del viaggio di Ulisse potranno essere modificate, approfondite, rielaborate in itinere per soddisfare le curiosità e i bisogni educativi-didattici dei bambini.

La programmazione educativo-didattica si arricchisce con altri progetti (in allegato) che saranno svolti con il gruppo classe:

- ✓ **LABORATORIO DI LINGUA INGLESE**
- ✓ **PERCORSO DI ATTIVITA' PSICOMOTORIA E YOGA EDUCATIVO**
- ✓ **INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA (I.R.C.)**

Il team docenti della scuola dell'infanzia è pronto per organizzare altre esperienze didattiche, anche in condivisione con le famiglie, nel caso in cui la situazione epidemiologica e i protocolli previsti dal MIUR dovessero cambiare, ad oggi la proposta educativo-didattica verrà svolta da ogni sezione con la propria insegnante e il proprio gruppo di bambini.