

La Scuola di TEO e NINA

UdA, laboratori e atelier

con:

Betta Giordani
Filippo Sabattini
Mauro Sabella
Daria Apostolo
Roberto Morgese

TEO e
NINA

ambasciatori del Pianeta



RAFFAELLO
SCUOLA



RAFFAELLO
FORMAZIONE

26 settembre 2024

I **giovedì**
dell'Infanzia



UdA, laboratori e atelier

Progettare UdA, laboratori e atelier per dare risposta ai bisogni di scoperta, esplorazione, conoscenza e sperimentazione, tra campi di esperienza e competenze creando tracce di lavoro e cornici di senso.





La scuola di TEO e NINA

Il **progetto educativo-didattico** è composto dalla **Guida Didattica** e dal **quaderno operativo**, ed è mediato dalla presenza di TEO e NINA, due bambini che frequentano la Scuola dell'Infanzia e che svolgono il ruolo di **personaggi guida**.

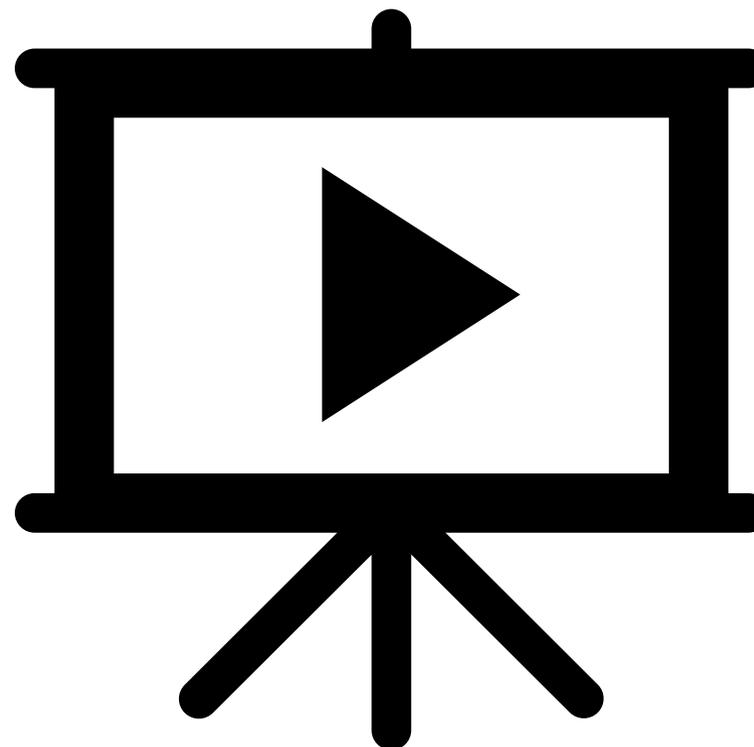
TEO e NINA accompagnano l'accoglienza e presentano ed esplorano con bambini e bambine gli **ambienti naturali e di vita**: il bosco, la montagna, la città, la campagna e il mare.

Le proposte legate alle **Feste e alle Giornate**, ma anche i Progetti si rifanno alle rispettive tematiche di riferimento.





La scuola di TEo e NINA...





Le Indicazioni Nazionali 2012

La scoperta, l'esplorazione e la sperimentazione come vettori di conoscenza. Già le Indicazioni Nazionali 2012 sottolineano l'importanza di:



- Valorizzare l'**esperienza** e le conoscenze degli alunni, per ancorarvi nuovi contenuti.
- Favorire l'**esplorazione** e la **scoperta**, al fine di promuovere il gusto per la ricerca di nuove conoscenze.
- Incoraggiare l'**apprendimento collaborativo**. Imparare non è solo un processo individuale. La dimensione sociale dell'apprendimento svolge un ruolo significativo.
- Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere, al fine di "**imparare ad apprendere**".
- Realizzare **attività didattiche in forma di laboratorio**, per favorire l'operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione.



TEONINA

L'apprendimento

«L'apprendimento si fonda sulla naturale **curiosità** dei bambini nei confronti dell'ambiente circostante, da scoprire e da conoscere nelle sue tipicità e variazioni, regolarità e cambiamenti.

In questo **viaggio di scoperta** i bambini mostrano un impegno cognitivo, emotivo e sociale che mobilita corpo e mente e si evidenzia nell'osservazione, nell'azione e nella riflessione, si accompagna a modalità espressive diverse, di piacere e gioia, disappunto e sconcerto e si esercita nell'**esplorazione**, nel gioco, nell'interazione e nella comunicazione con gli altri.

Il motore dell'apprendimento sta nel bambino stesso, ma promuoverlo e sostenerlo è il **grande compito** che spetta all'adulto.

Ambienti ben progettati, esteticamente gradevoli, attrezzati, sicuri e stimolanti completano e potenziano l'intervento dell'educatore, orientano e arricchiscono gli interessi e i vissuti dei bambini, rendendo concretamente visibili il percorso compiuto e le conquiste fatte».

da *Linee Pedagogiche per il sistema integrato zero-sei*



I bambini sono attori competenti della loro crescita, co-costruttori di significati insieme agli adulti e agli altri bambini.

Linee pedagogiche per il sistema integrato zero-sei





Unità di Apprendimento

Le Unità di Apprendimento possono essere definite come **moduli formativi poliedrici** all'interno di un **percorso didattico-pedagogico multidisciplinare**, caratterizzati da un insieme coerente, dinamico e organico di **indicazioni metodologiche**.

Non sono strategie di per sé o un metodo particolare, ma un **processo** che, ponendo l'attenzione sull'apprendimento del bambino, promuove, in un intreccio aperto alla personalizzazione, la valorizzazione delle sue **conoscenze** e **abilità**, promuovendo la trasformazione delle **capacità** di ciascuno in **competenze**.

È tramite l'esperienza di apprendimento che l'alunno trasforma le capacità in competenze; ma è sempre tramite quest'esperienza che acquisisce le conoscenze e le abilità.

Le Uda sono concepite come **occasioni di apprendimento**, sono state introdotte dai decreti legislativi conseguenti alla Legge 53/2003 e sono diventate negli anni il principale strumento progettuale per organizzare il processo di apprendimento e la didattica per competenze.

da E. Puricelli, *Unità di Apprendimento*, in *Voci della Scuola*, Tecnodid, Napoli, 2003



Unità di Apprendimento

Nel **Progetto Teo e Nina**, le UdA toccano **ambienti naturali e di vita contestualizzati alla stagionalità**, si sviluppano in un'ottica di **Educazione civica** e con un'attenzione alla **sostenibilità ambientale** e alle **attività STEM**, in modo da favorire gli apprendimenti trasversali di questo paradigma e avvicinare al pensiero scientifico le bambine e i bambini della Scuola dell'Infanzia.

Esploriamo la
campagna



La campagna è il luogo in cui ti senti scorrere addosso l'infanzia.

Fabrizio Caramagna





Struttura UdA

Ciascuna Unità di Apprendimento è strutturata in contenitori che si riferano a un **Campo di esperienza** prevalente e alle corrispondenti Competenze Europee, con uno schema preciso e ricorrente che declina anche le **metodologie** e le **attività**, nonché i **materiali digitali**.

Esploriamo la campagna

	DIDATTICA METODOLOGIA	CAMPO DI ESPERIENZA PREVALENTE	C. E.	ESPERIENZA ATTIVITÀ
Ascolto e comprendo	Storytelling Circle time CLIL	I discorsi e le parole	1 2	Canzone: <i>La campagna... è preziosa</i> Che cosa c'è in campagna Racconto In campagna con Teo e Nina - <i>La campagna</i> La conversazione sulla campagna Primavera in campagna: Canzone <i>Primavera</i> - Racconto <i>Che meraviglia!</i> At the farm Leggiamo ancora sulla campagna: Racconto <i>Il bambino che parlava con la terra</i> Fialstrocca <i>La campagna</i>
Mi esprimo e creo	Cooperative learning Outdoor e indoor education Metodo Montessori Peer to peer	Immagini, suoni, colori	8	La campagna a parete Fiori di carta Composizione d'arte floreale I fiori di lana Il gioco dell'oca in fattoria
Ragiono e sperimento	Peer to peer Learning by doing Didattica digitale Outdoor e indoor education STEM/Metodo scientifico Cooperative learning Problem solving Robotica educativa Coding unplugged	La conoscenza del mondo	3 4	La classificazione in fattoria Diagramma ad albero: api e chioccioline Il video della campagna L'orto sospeso Il diorama della campagna Le STEM dal fiore alla semina Il lapbook della campagna Robotica in fattoria Il coding in fattoria App-gioco in campagna
Mi muovo e mi rilasso	Psicomotricità Mindfulness	Il corpo e il movimento	5	Il gioco delle api Animali in fattoria con il corpo
Rifletto e penso	Educazione civica Circle time Compito di realtà Outdoor learning Debate	Il sé e l'altro	6 7	Mi prendo cura della campagna Le regole della campagna La raccolta delle ciliegie

MATERIALI DIGITALI



Progettazione UdA Esploriamo la campagna
Canzoni: *La campagna... è preziosa* - Primavera
App-gioco in lingua inglese
App-gioco: In campagna
Video della campagna
Modelli



TEO e NINA

Sviluppo UdA

ASCOLTO e COMPRENDO

Attraverso le proposte di ascolto e comprendo e con l'aiuto dei nostri ambasciatori, Teo e Nina, presentiamo a bambine e bambini la campagna e scopriamo questo ecosistema naturale e le sue caratteristiche, soprattutto nella stagione primaverile, con uno sguardo attento all'ecologia e all'agricoltura sostenibile.

metodologie	campi d'esperienza	competenze europee
Storytelling Circle time CLIL	I discorsi e le parole	1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica

mi MUOVO e mi RILASSO

Attraverso le proposte di mi muovo e mi rilasso, viviamo la campagna interpretandola con il corpo, in azioni psicomotorie e di rilassamento guidate dalla narrazione dell'insegnante, ma anche grazie a giochi motori.

metodologie	campi d'esperienza	competenze europee
Psicomotricità Mindfulness	Il corpo e il movimento	5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

RIFLETTO e PENSO

Attraverso le proposte di rifletto e penso, condividiamo un atteggiamento di rispetto di questo ambiente naturale, vivendolo mediante esperienze di valore, impegnandoci a mettere in atto azioni di tutela, di salvaguardia e di protezione, e di regole di sensibilizzazione.

metodologie	campi d'esperienza	competenze europee
Educazione civica Circle time Compito di realtà Outdoor learning Debate	Il sé e l'altro	6. Competenza in materia di cittadinanza 7. Competenza imprenditoriale

mi ESPRIMO e CREO

Attraverso le proposte di mi esprimo e creo, rappresentiamo la campagna nei suoi elementi, creando quelle suggestioni cromatiche che affasciano bambine e bambini e li spingono ad amarla e rispettarla.

metodologie	campi d'esperienza	competenze europee
Cooperative learning Outdoor e indoor education Metodo Montessori Peer to peer	Immagini, suoni, colori	8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

RAGIONO e SPERIMENTO

Attraverso le proposte di ragiono e sperimento, scopriamo la campagna e le tante possibilità che ci offre per sperimentare attività di logica, nelle classificazioni, nei diagrammi, ma anche di educazione scientifica, all'interno del paradigma STEM, di didattica outdoor e didattica digitale.

metodologie	campi d'esperienza	competenze europee
Peer to peer Learning by doing Didattica digitale Outdoor e indoor education STEM/Metodo scientifico Cooperative learning Problem solving Robotica educativa Coding unplugged	La conoscenza del mondo	3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria 4. Competenza digitale

In campagna... con TEO e NINA in Guida



TEO e NINA

Esploriamo la campagna

Canzone
La campagna... è preziosa

Rit. Preziosa è la campagna per la vita, stupendo è ogni tanto andarci in gita! Con Nina e Teo la campagna esploriamo, con Nina e Teo la Terra proteggiamo! Nel grande campo c'è un signore chino: oggi semia, è un contadino!

Rit.

La pioggia cade, il seme cresce svelto, si nutre dalla terra... cosa diventerà?

Rit.

Il vento soffia e porta via lontano i più bei semi: che il mondo poi vedrà!

Rit.

La pianta cresce, il buon frutto nasce, nel tuo pancino, gustoso finirà!

Rit.

Preziosa è la campagna per la vita, stupendo è ogni tanto andarci in gita!

Adriana Caputo

Canzone Primavera

Ho visto una farfalla, verde rossa e gialla, volava sopra ai fiori, poi si è posata qui!

Rit. Gira, gira, vola, vola... è arrivata primavera! Gira, gira, poi fai un salto... guarda su e guarda giù!

Ho visto un'ape bella, tutta nera e gialla, volava sopra ai fiori e si è posata qui!

Rit.

Ho visto dei bambini, che giocano felici, nei parchi con gli amici e sono tutti qui!

Rit.

La Primavera è qui!

Adriana Caputo

Primavera in campagna

Proponiamo a bambini e bambine una canzone e un racconto che parlano della vita della campagna nella stagione primaverile.

Le canzoni pag. 267-270

Esploriamo la campagna

ASCOLTO e COMPRENDO

Attraverso le proposte di ascolto e comprendo e con l'aiuto dei nostri ambasciatori, Teo e Nina, presentiamo a bambine e bambini la campagna e scopriamo questo ecosistema naturale e le sue caratteristiche, soprattutto nella stagione primaverile, con uno sguardo attento all'ecologia e all'agricoltura sostenibile.

metodologie	campi d'esperienza	competenze europee
Storytelling Celle line CUL	i discorsi e le parole	1. Competenza alfabetica funzionale 2. Competenza multilinguistica

In campagna... con Teo e Nina

Attraverso la narrazione per voce dell'insegnante e la successiva ri-narrazione da parte di bambine e bambini, sperimentiamo lo *storytelling* guidando all'ascolto e alla rielaborazione del racconto che presenta l'ambientazione della campagna nel periodo primaverile.

Racconto
La campagna

I nonni di Teo abitano in campagna, in una grande fattoria, e i suoi genitori, con Nina e la sua famiglia, hanno organizzato un bel picnic sotto gli ulmi. È una bella giornata primaverile, nel cielo azzurro si vedono volare le rondini e si sente in lontananza il rumore di un trattore.

«Andiamo a vedere i pulcini?» dice Nina emozionata avvicinandosi ai pollai mentre mamma chiacchia, tutta preoccupata, aduna a sé i suoi piccoli.

«Che belli! Ma quanti sono...» e si mette a contarli. «Uno, due... cinque. Sono cinque!» grida tutta soddisfatta.

Usciti dai pollai vanno a fare una passeggiata nella vigna e saporono tanti piccoli grappoli d'una azzurra acerba nascosti dalle foglie.

«Se vuoi, quando saranno maturi, puoi venire ad aiutarci per la vendemmia!» dice tutto orgoglioso Teo.

Accanto al vigneto c'è un bel campo di ginesti dove i due bambini decidono di giocare a

Il racconto pag. 266-267

Esploriamo la campagna

IL VIDEO DELLA CAMPAGNA

Proponiamo a bambini e bambine la visione di un video di presentazione della campagna, così da approfondirne le caratteristiche e le conoscenze a livello scientifico, anche attraverso la didattica digitale.

materiali
LIM O DIGITAL BOARD

Organizziamo la visione del video alla LIM o alla Digital Board, invitando a osservare le immagini e commentarle insieme, rispondendo ad eventuali domande stimolo.

Il video pag. 295

Esploriamo la campagna

APP-GIOCO IN CAMPAGNA

Presentiamo a bambine e bambini un'attività di didattica digitale che prevede l'utilizzo della Digital Board. La proposta offre la possibilità di rapportarsi su un'immagine interattiva, che rappresenta la campagna, attraverso l'attivazione di alcuni punti caldi, che corrispondono a tre giochi, da svolgere individualmente o in coppia.

CAMPAGNA

MEMORY

MEMORY

COMPLIMENTI

TROVA I DOPPI

TROVA I DOPPI

TRASCINA GLI ELEMENTI

HAI VINTO!

L'App-gioco pag. 317

nell'immagine della campagna, che appare sullo schermo, ci sono molti "punti caldi", cliccando i quali, si aprono i giochi interattivi. I uguali - il gioco consiste nel trovare le coppie di elementi uguali, e che si ripete - il gioco consiste, a vari livelli, nel riconoscere l'elemento due volte.

• Trova e trascina gli elementi - il gioco consiste nel trascinare nell'immagine, al posto giusto, gli elementi che ne fanno parte.

Esploriamo la campagna

Il poster con gli sticker pag. 269

in gli sticker - per conoscere la campagna e per divertirsi, in compagnia e ricrearla su un poster. L'esperienza e la creazione finale, favoriscono la nascita di un clima collaborativo e inclusivo tra e tra il fascio d'età.

osservano gli sticker che andranno a completarlo poi, dopo aver lasciato ai bambini e alle bambine, a piccoli gruppi, il tempo di

osserviamo sull'ambientazione della campagna e invitiamo i bambini e le bambine di tre e quattro anni a denominare alcuni elementi, mentre ai bambini e alle bambine di cinque anni chiediamo, a turno di descriverlo al compagno.

Poster

Sticker

In campagna... con TEO e NINA nel Quaderno Operativo



TEO e NINA

BAMBINI AMBASCIATORI...

3 anni pag. 44-45

Quando il video: Ascolta la canzone LA CAMPAGNA... E PREZIOSA (8). Colora Teo e Nina che scoprono la campagna. obiettivi: scoprire l'ambiente della campagna ■ C.E. 3 ■ LA CONOSCENZA DEL MONDO ■

guida VOL. 1 U.S.A. CAMPAGNA EDUCAZIONE CIVICA

Quando il video: Ascolta la canzone LA CAMPAGNA... E PREZIOSA (8). Colora Teo e Nina che scoprono la campagna e ricorda che si possono guardare gli insetti senza disturbarli. Scopri di più sull'alfalga. obiettivi: scoprire le regole della campagna ■ C.E. 4 ■ S.E. E L'ALTRO ■

guida VOL. 1 U.S.A. CAMPAGNA EDUCAZIONE CIVICA

BAMBINI AMBASCIATORI...

4 anni pag. 66-67

Quando il video: Ascolta la canzone LA CAMPAGNA... E PREZIOSA (8). Colora Teo e Nina che scoprono la campagna e il contadino. obiettivi: scoprire l'ambiente della campagna ■ C.E. 3 ■ LA CONOSCENZA DEL MONDO ■

guida VOL. 1 U.S.A. CAMPAGNA EDUCAZIONE CIVICA

Osserva cosa fanno i bambini in campagna e ricorda che è consigliabile consumare frutta e verdura biologica. Scopri di più sull'alfalga. obiettivi: scoprire le regole della campagna ■ C.E. 4 ■ S.E. E L'ALTRO ■

guida VOL. 1 U.S.A. CAMPAGNA EDUCAZIONE CIVICA

BAMBINI AMBASCIATORI...

5 anni pag. 64-65

Quando il video: Ascolta la canzone LA CAMPAGNA... E PREZIOSA (8). Colora Teo e Nina che scoprono la campagna e gli animali. obiettivi: scoprire l'ambiente della campagna ■ C.E. 3 ■ LA CONOSCENZA DEL MONDO ■

guida VOL. 1 U.S.A. CAMPAGNA EDUCAZIONE CIVICA

Osserva cosa fanno i bambini in campagna e ricorda che bisogna prendersi cura degli animali. Scopri di più sull'alfalga. obiettivi: scoprire le regole della campagna ■ C.E. 4 ■ S.E. E L'ALTRO ■

guida VOL. 1 U.S.A. CAMPAGNA EDUCAZIONE CIVICA

BAMBINI AMBASCIATORI...

Allegato ESPLORIAMO IL PIANETA pag. 10-11

Teo e Nina oggi fanno un picnic in campagna vicino a una fattoria. È una giornata primaverile, c'è allegria e la temperatura si sente il rumore di un trattore. Andiamo a vedere i pulcini nuovi. Poi decidiamo di fare una passeggiata e scoprono l'uva ancora acerba in campo. «Anche in campagna dobbiamo rispettare l'ambiente: non si raccolgono le mele cadute a terra. Teo, comanda verso la fattoria. «Facciamo a gara di chi ne raccoglie di più. Intanto, all'ombra degli ulmi, i ragazzi preparano il picnic. Teo e Nina adesso sono affamati. «Ecco le mele! Le abbiamo raccolte dalla fattoria del contadino. Comi le belle grani» esclamano in coro i due bambini.

■ Ascolta la lettura della storia. ■ Inquadra il QR code e guarda il video. ■ Ritaglia le immagini di pag. 10 e incollale. ■ Colora con la tecnica che preferisci.

NINA CORRE IN CAMPAGNA PER RINVIARE A SENTIRE IL VENTO E IL FRUSCIO DELLA VIRBA.



Proposte di attività e metodologie



mi ESPRIMO e CREO

COMPOSIZIONE D'ARTE FLOREALE

Proponiamo un'attività ispirata all'arte effimera, in *indoor/outdoor learning*, utilizzando i fiori recisi e creando una composizione floreale naturale e temporanea.

materiali

FIORI E FOGLIE
COPERCHIO RETTANGOLARE
DI CARTONE DI RECUPERO
RITAGLI DI CARTONE
VASCHETTE TRASPARENTI
FORBICI
COLLA VINILICA



1 Rechiamoci, se possibile, in giardino e, per facilitare la creazione outdoor, delimitiamo lo spazio con i legnetti, oppure utilizziamo un coperchio rettangolare di cartone di grandi dimensioni se indoor, che decoriamo internamente con una cornice realizzata con i ritagli di cartone.

2 Per evitare di raccogliere i fiori, mettiamo a disposizione una discreta varietà di fiori recisi "di scarto", reperiti grazie alla collaborazione di un fiorista o un genitore coltivatore.

282

Esploriamo
la campagna



3 Osserviamo e denominiamo i fiori poi invitiamo i bambini e le bambine a collaborare per realizzare una o più composizioni: policromatica o monocromatica, su base di foglie, con una forma stabilita, a spirale... ogni volta montata e smontata.

4 Lasciamo esposta poi la composizione outdoor/indoor per osservarne i cambiamenti.



Metodologia: Indoor/outdoor learning
pag. 282-283



Proposte di attività e metodologie

Esploriamo
la campagna



IL GIOCO DELL'OCA IN FATTORIA

In **peer to peer**, proponiamo a bambine e bambini un'attività ludica di apprendimento con il gioco dell'oca.

materiali

MODELLO 32
FOGLI A4 DI CARTONCINO BIANCO
FOGLIO VERDE
PENNARELLI
PASTELLI
PLASTIFICATRICE (USO INSEGNANTE)
DADO CON SIMBOLI NUMERICI
NASTRO ADESIVO COLORATO
FORBICI



- 1 Avvalendoci del modello, predisponiamo n. 23 immagini a tema fattoria, colorate, numerate e plastificate.
- 2 Delimitiamo a pavimento, con il nastro adesivo colorato, tante caselle di gioco quante sono le immagini, che posizioniamo con il cartellino del numero, dove 1 è la partenza e 23 il traguardo.
- 3 Invitiamo le bambine e i bambini a giocare, a gruppi di quattro per volta, e spieghiamo il gioco: ogni giocatore lancia il dado, si posiziona sulla casella e compie l'azione corrispondente; vince chi raggiunge il traguardo per primo.

287



mi MUOVO e mi RILASSO

1. CANE: una pecora è scappata, raggiungila alla casella 8.
2. CAVALLO: galoppa fino all'arrivo poi torna alla partenza.
3. MUCCA: fai il verso della mucca.
4. APE: vola dal gatto alla casella numero 11.
5. TORO: il toro è arrabbiato, allontanati e vai alla casella 7.
6. GALLINA: fai il verso della gallina.
7. FORMICA: la formica raccoglie 10 briciole di pane, conta fino a 10.
8. PECORA: mamma pecora non trova il suo agnellino, raggiungilo alla casella 12.
9. VITELLO: torna dalla mamma mucca per bere il latte alla casella 3.
10. TACCHINO: muovi le braccia come un tacchino.
11. GATTO: il gatto si è acciambellato, stai fermo un giro.
12. AGNELLO: bela 5 volte per chiamare la mamma pecora.
13. OCA: vola alla casella 19.
14. GALLO: è ora di svegliarsi, canta come fa il gallo.
15. PULCINO: il pulcino è uscito dall'uovo, portalo dalla sua mamma alla casella 6.
16. TOPO: corri alla casella 10.
17. RAGNO: il ragno tesse la tela, torna alla casella 14.
18. MAIALE: il maiale fa il bagno nel fango, stai fermo un giro.
19. CONIGLIO: fai 3 salti.
20. FARFALLA: vola alla casella 12.
21. ASINO: fai il verso dell'asino.
22. CAPRA: la capretta bruca, stai fermo un giro.
23. FATTORIA: arrivo.



288

modello
file 32



289

Metodologia: Peer to peer
pag. 287-288-289



Proposte di attività e metodologie



mi MUOVO e mi RILASSO



Attraverso le proposte di **mi muovo** e **mi rilasso**, viviamo la campagna interpretandola con il **corpo**, in azioni **psicomotorie** e di **rilassamento** guidate dalla narrazione dell'insegnante, ma anche grazie a **giochi motori**.

metodologie	campi d'esperienza	competenze europee
Psicomotricità Mindfulness	Il corpo e il movimento	5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

IL GIOCO DELLE API

Proponiamo a bambini e bambine un'attività di **psicomotricità** che richiama l'attività delle api tra i fiori e l'arnia.



materiali

- MODELLO 33 (P. 294)
- CARTONCINO AZZURRO
- COPERCHIO RETTANGOLARE DI CARTONE
- CARTA CRESPA
- FOGLI A4 GIALLO SCURO E AZZURRO
- BASTONI E BASI DI PSICOMOTRICITÀ
- SACCHETTI O BUSTE CON MANICI
- DISCHETTI DI OVATTA
- TEMPERA GIALLA E NERA
- VASCHEE
- PENNELLI
- PENNARELLI
- TEMPERELLI
- FORBICI
- SCOTCH
- COLLA VINILICA

- 1 Predisponiamo, avvalendoci del modello di pagina 294, le fascette lunghe cm 3x55 di cartoncino da indossare con l'immagine dell'ape realizzata su fogli azzurri e gialli e colorata con il pennarello nero e il temperello bianco.

318

Esploriamo
la campagna



- 2 Costruiamo l'arnia, utilizzando il coperchio di cartone di cm 60x100 colorato con le tempere.
- 3 Realizziamo cinque fiori di carta crespa, sagomando le strisce per la corolla e ricoprendo di carta crespa gialla un dischetto di ovatta per fare gli stami, poi ricopriamo i bastoni per fare i gambi e le basi per farli stare in piedi.
- 4 Posizioniamo l'arnia utilizzando come base la casetta di legno, e i fiori nello spazio gioco, poi invitiamo i bambini e le bambine in piccolo gruppo a diventare api che, tenendo in mano i sacchetti, partono dall'arnia, volano attorno ai fiori, raccolgono il polline e lo portano all'arnia.



Metodologia: Psicomotricità
pag. 318-319



TEo e NiNA

Scheda di progettazione UdA

U.D.A. CON TEO E NINA... ESPLORIAMO LA CAMPAGNA		
Finalità: Scoprire e salvaguardare l'ecosistema naturale della campagna in un'ottica di ecologia e di sostenibilità.		
Tempi: Periodo primaverile		
Valutazione: Valutazione formativa in itinere durante lo svolgimento dell'U.d.A. e sommativa finale del percorso educativo proposto, attraverso l'osservazione occasionale e sistematica, la verifica degli obiettivi raggiunti, l'autovalutazione del percorso		
ASCOLTO E COMPRENDO		
Competenze Europee: 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA		
Campo di esperienza prevalente: I DISCORSI E LE PAROLE		
ESPERIENZE e ATTIVITÀ	OBIETTIVI SPECIFICI	DIDATTICA METODOLOGIA
Canzone: La campagna... è preziosa Che cosa c'è in campagna Racconto in campagna con Teo e Nina - La campagna La conversazione sulla campagna Primavera in campagna: canzone - racconto At the farm Leggiamo ancora sulla campagna: racconto - filastrocca	Sviluppare la capacità di ascolto. Comprendere un testo riferito alla campagna. Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto. Partecipare in modo pertinente alla conversazione. Memorizzare un testo in rima. Arricchire il lessico inerente alla campagna. Scoprire il lessico della fattoria in lingua inglese. Descrivere le caratteristiche della campagna in primavera. Denominare gli elementi della campagna.	Storytelling Circle time CLIL
MI ESPRIMO E CREO		
Competenze Europee: 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI		
Campo di esperienza prevalente: IMMAGINI, SUONI, COLORI		
ESPERIENZE e ATTIVITÀ	OBIETTIVI SPECIFICI	DIDATTICA METODOLOGIA
La campagna a parete Fiori di carta Composizione di arte floreale I fiori di lana Il gioco dell'oca in fattoria	Sviluppare la creatività e l'espressività. Collaborare alla realizzazione di un pannello sulla campagna. Utilizzare carte e cartoncini di recupero. Realizzare una composizione artistica estemporanea. Sviluppare la motricità fine. Conoscere gli animali della fattoria. Partecipare attivamente al gioco dell'oca.	Cooperative learning Outdoor e indoor education Metodo Montessori Peer to peer

RAGIONO E SPERIMENTO		
Competenze Europee: 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 4. COMPETENZA DIGITALE		
Campo di esperienza prevalente: LA CONOSCENZA DEL MONDO		
ESPERIENZE e ATTIVITÀ	OBIETTIVI SPECIFICI	DIDATTICA METODOLOGIA
La classificazione in fattoria Diagramma ad albero - api e chiochiere Il video della campagna L'orto sospeso Il diorama della campagna Le STEM dal fiore alla semina Il lapbook della campagna Robotica in fattoria Il coding della fattoria App-gioco in campagna	Sviluppare il ragionamento logico. Classificare in base a un criterio. Classificare con il diagramma ad albero. Approfondire la conoscenza della campagna. Effettuare attività di coltivazione. Riprodurre in scala l'ambiente della campagna. Introdurre al pensiero scientifico. Effettuare osservazioni scientifiche sul fiore. Realizzare il lapbook della campagna. Conoscere le caratteristiche della stagione primaverile. Collaborare alla risoluzione di un problema. Avviare al pensiero computazionale. Utilizzare dispositivi e contenuti digitali.	Peer to peer Learning by doing Didattica digitale Outdoor e indoor education STEM/Metodo scientifico Cooperative learning Problem solving Robotica educativa Coding unplugged
MI MUOVO E MI RILASSO		
Competenze Europee: 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE		
Campo di esperienza prevalente: IL CORPO E IL MOVIMENTO		
ESPERIENZE e ATTIVITÀ	OBIETTIVI SPECIFICI	DIDATTICA METODOLOGIA
Il gioco delle api Animali in fattoria con il corpo	Sviluppare la corporeità. Effettuare percorsi su indicazione. Scoprire la vita delle api. Sperimentare con il corpo ruoli e situazioni in fattoria.	Psicomotricità Mindfulness
RIFLETTO E PENSO		
Competenze Europee: 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE		
Campo di esperienza prevalente: IL SÉ E L'ALTRO		
ESPERIENZE e ATTIVITÀ	OBIETTIVI SPECIFICI	DIDATTICA METODOLOGIA
Mi prendo cura della campagna Le regole della campagna La raccolta delle ciliegie	Promuovere la cittadinanza attiva. Comprendere l'importanza della campagna. Riflettere sulla salvaguardia della campagna. Rispettare le regole della campagna. Contribuire alla raccolta delle ciliegie.	Educazione civica Circle time Compito di realtà Outdoor learning Debate



Laboratori e atelier



Il laboratorio è uno spazio dove sviluppare la capacità di osservare con gli occhi e con le mani per imparare a guardare la realtà con tutti i sensi e conoscere di più, dove stimolare la creatività e il **pensiero progettuale creativo**.

Bruno Munari

Il laboratorio diventa così un tempo, a misura di bambino. Un tempo intriso di apprendimenti, di conquiste, di relazioni e di socializzazione, ma anche un tempo di fatica, di frustrazione, di prove ed errori e di gioia... **un tempo di vita!**

Roberto Morgese

Cornici del lavoro progettuale, il laboratorio e con esso l'atelier sono **ambienti strutturati e organizzati** per usi specifici, **luoghi di scoperta, sperimentazione** e di **apprendimento** fortemente caratterizzati, **spazi abitati** in cui prendono vita **progetti mirati** allo sviluppo di una o più intelligenze.



Laboratori e atelier: qual è il loro ruolo?

Vai su [menti.com](https://www.menti.com) e inserisci il codice:

7908 7033

 Mentimeter

Enter the code to join

It's on the screen in front of you

1234 5678

Join



Laboratori e atelier

Attraverso la guida di un insegnante, regista dei processi di apprendimento e co-costruttore della cura cognitiva, affettiva e relazionale e di intenzionalità nel fare, il bambino scopre, manipola, sperimenta, crea, capisce i sistemi simbolico culturali per riflettere, stupirsi e decentrarsi e alimenta lo sviluppo di più intelligenze, da quella spaziale a quella corporeo-cinestetica, a quelle interpersonale e intrapersonale, lette tutte nella loro forma di creatività, così come sottolinea la teoria di Gardner sulle intelligenze multiple e sulla creatività.

«Un simile lavoro non è semplicemente manualità, ma un fare per capire. Una fatica di ingegno, di creatività ludica, che non si traduce in spontaneismo ma in intenzionalità all'apprendere attraverso situazioni di scoperta e problematicità indotte da un docente facilitatore.

Dunque, attraverso il corpo si scoprono gli oggetti del sapere in una dimensione operativa guidata e si comincia a strutturare il pensiero dall'esperienza alla fase successiva della concettualizzazione.

Un apprendimento per immersione, spontaneo, verso esperienze che decentrano e modificano le mappe mentali, a iniziare dalle prime scoperte nella fascia di età 0-3 anni. Secondo tale ottica, l'attenzione si sposta dal che cosa insegnare a come facilitare, guidare, accompagnare la costruzione della conoscenza negli allievi.»

Anna Chiara Monardo e Maria Raffaella Pagliusi, Laboratori, in Scuola dell'infanzia e prospettiva zero-sei, a cura di Giancarlo Cerini, Cinzia Mion, Giovanna Zunino, Homeless Book, Ravenna, 2019



Giraffa



Il progetto



La prima peculiarità da attribuire al progetto è quella dell'apertura. **Lavorare in modo aperto** porta inevitabilmente con sé l'idea di dover definire una finalità, senza però pretendere di determinare in anticipo tutti i passaggi che porteranno alla meta scelta.

La **programmazione di tipo progettuale** può infatti definire alcuni **ipotetici scenari di attività**, all'interno dei quali, chi conduce l'attività, deve saper adattare la propria azione didattica, cogliendo le pieghe che il lavoro stesso impone, a seconda dello svolgimento del progetto stesso e delle scoperte, degli apprendimenti e delle intenzioni di chi vi partecipa.

Sono infatti i **soggetti** che collaborano all'interno del laboratorio a stabilire le mete da raggiungere e a correggere, strada facendo, i propri obiettivi di lavoro. In tale ridefinizione, sono pertanto **modificabili** anche gli **strumenti** e i **materiali** utilizzabili, i **tempi** e l'**organizzazione** delle attività, le **procedure** e le **metodologie**.



Il progetto

La seconda peculiarità del progetto è legata alla motivazione. Il progetto prende forma a partire dai **bisogni**, dalle **curiosità** e dai **desideri dei bambini** che gli **insegnanti fanno cogliere, rilanciare e trasformare** in esperienza didattica.

Esperienza didattica che diventa, per i bambini, maggiormente produttiva, accattivante e coinvolgente proprio perché nata e sviluppata da loro nelle **piste di lavoro** e ciò facilita la **concentrazione, l'interesse e l'attenzione** sull'attività.

Non meno determinante è la **motivazione degli insegnanti**, che parte dall'**interesse** e dalla **curiosità verso un'esperienza laboratoriale** per diventare **progettazione attenta**.

Adatt. da Roberto Morgese, Laboratorio con la creta. Percorsi disciplinari e multidisciplinari, Erickson, Trento, 2004.





Laboratorio **Numeri** Processi matematici

Per scoprire i numeri e sviluppare l'intelligenza numerica nei bambini di tre, quattro e cinque anni con **Daria Apostoli**, esperta e formatrice nei processi di apprendimento.

Tappa 1	
Immagini	15
Tappa 2	
Oggetti	24
Tappa 3	
Cerchi	33
Tappa 4	
Dita	42
Tappa 5	
Gioco.....	51

Atelier **Luce** Processi scientifici

Per sperimentare e scoprire la luce in giochi di colore, di chiaro e scuro, di luce e ombre, di atmosfere, suggestioni e trasparenze luminose.

Tappa 1	
Buio e luce.....	73
Tappa 2	
Luce e colori	78
Tappa 3	
Giochi di luce e ombre	83
Tappa 4	
Esperimenti scientifici.....	89
Tappa 5	
Costruzioni luminose	95

Atelier **Creta** Processi creativi

Per manipolare e sperimentare materiali duttili, come la creta, dandole forma e significato con creatività.

Tappa 1	
Manipolazione libera.....	113
Tappa 2	
Manipolazione con attrezzi	122
Tappa 3	
Creazioni bidimensionali e tridimensionali	129
Tappa 4	
Manipolazione con oggetti e materiali.....	136
Tappa 5	
Creazioni creative.....	143

Proposte progettuali

Tre sono le proposte progettuali sperimentate con i bambini che frequentano la scuola dell'infanzia, che nascono dalle loro curiosità e dai loro interrogativi.

Proprio perché di natura laboratoriale e nati dai bambini stessi, i **progetti** sono **piste di lavoro** dalle quali partire per nuovi e appassionanti percorsi.



Laboratorio NUMERI





Laboratorio numeri

di NINA

Laboratorio Numeri

Canzone 28 Numeri

Uno due tre e quattro,
 passa il cane corre il gatto!
 Cinque sei sette otto,
 vola via un passerotto!
 Nove dieci per favore...
 sono tutti in ascensore!

Rit. Conta conta canta e poi,
 tu divertiti con noi!
 Canta conta canta e poi,
 puoi contare se lo vuoi!
 Conta conta canta e poi,
 tu divertiti con noi!
 Canta conta canta e poi,
 puoi contare... se lo vuoi!

Uno due tre e quattro,
 cane e gatti che disastrol!
 Cinque sei sette e otto,
 stan correndo nel salotto!
 Nove dieci per piacere...
 hanno rotto un bicchiere!

Rit.

Arianna Caputo

14

	TAPPA 1 IMMAGINI	TAPPA 2 OGGETTI	TAPPA 3 CERCHI	TAPPA 4 DITA	TAPPA 5 GIOCO
	Circle time (canzone)	Circle time (canzone)	Circle time (canzone)	Circle time (canzone)	Circle time (canzone)
	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI
ATTIVITÀ 1	Denominare immagini	Raggruppare quantità	Contare in movimento	Colorare, stampare e contare le dita	Dove sono di più?
ATTIVITÀ 2	Contare	Associare quantità al numero	Saltare con i simboli numerici	Alzare un dito alla volta e contare	Contare palle di diversa dimensione
ATTIVITÀ 3	Quali sono di più?	Confrontare quantità	Riconoscere quantità e codificare il numero	Osservare le dita e pronunciare il numero	Osservare, contare, commentare
ATTIVITÀ 4	Osservare, contare, pronunciare	Osservare, contare, pronunciare	Osservare, contare, pronunciare	Osservare, contare, pronunciare e scrivere la numerosità	Premiazione dei campioni

Tabella progettuale



Il progetto NUMERI

“**Conta bene!**” è la frase che istintivamente pronunciano nonni e genitori quando insegnano ai bambini a contare.

Alla base e alla guida della strutturazione di questo percorso pedagogico e didattico ci sono le teorie scientifiche elaborate sul tema della **cognizione numerica**.

Prima dell'ingresso alla scuola dell'infanzia, i bambini e le bambine raggiungono importanti **abilità**: sanno discriminare piccole quantità, realizzano semplici sottrazioni (-1) e addizioni (+1), riescono a fare distinzioni tra sequenze crescenti e decrescenti, iniziano ad apprendere le parole della conta, stabiliscono la corrispondenza uno a uno, comprendono che le parole relative al numero aumentano di una unità, contano piccole quantità.

Tra i tre e i sei anni, sviluppano ulteriori **capacità** di sommare e sottrarre associando oggetti e parole-numero, applicare il principio di cardinalità nel conteggio, utilizzare le dita per sommare, partire dal numero maggiore per sommare due numeri, conservare il numero.

L'apprendimento **logico-matematico** avviene spontaneamente durante la vita, tuttavia, è necessario che, negli ambienti caratterizzati da un'educazione formale, esso venga affiancato da una **riflessione più profonda e guidata** da parte dell'adulto.





Il progetto NUMERI



Il progetto prevede un percorso di esplorazione e di sperimentazione sull'apprendimento logico-matematico, in un **setting pedagogico** stimolante e improntato al **piacere di imparare insieme**.

I principi pedagogici su cui fonda riguardano i “quattro pilastri dell'apprendimento” di Stanislas Dehaene: l'**attenzione**, il **coinvolgimento attivo**, il **ritorno all'errore** e il **consolidamento**.

Le tappe, una consecutiva all'altra e incentrate **sull'approccio ludico, laboratoriale e pratico**, toccano e sviluppano i seguenti processi:

- **LESSICALE** legato alla denominazione dei numeri.
- **SEMANTICO** legato agli aspetti quantitativi del numero.
- **DI CONTEGGIO**, nel rispetto dei principi di cardinalità, corrispondenza biunivoca e ordine stabile.



Organizzazione

Stabilire tempi, spazi, attività e materiali con cui operare è essenziale per circoscrivere il momento della riflessione e definirne i termini con accuratezza.





Organizzazione

- **Gruppi bambini:** la proposta è fruibile, calibrandola, dai bambini di tutte le fasce d'età che frequentano la Scuola dell'Infanzia.
- **Tempi:** appuntamenti settimanali o quindicinali.
- **Modalità:** laboratoriale.
- **Temi e proposte:** immagini, oggetti, cerchi, dita, gioco.
- **Apertura tappa/incontro:** canzone sui numeri.
- **Attività:** esplorazione, scomposizione e analisi della realtà numerica, in coppia, in piccolo e grande gruppo.
- **Metodologia:** peer to peer, cooperative learning, problem solving.
- **Ruolo dell'insegnante:** supporto costante nella fase di input, nella realizzazione e nella verifica.
- **Materiali e strumenti:** di uso comune ed educativi creati appositamente.



Progetto numeri

Scheda di progettazione

LABORATORIO - PROGETTO NUMERI

Motivazione: Il progetto offre alle bambine e ai bambini la possibilità di esplorare e sperimentare l'apprendimento **logico-matematico**, in un setting pedagogico stimolante e improntato al piacere di imparare insieme. La riflessione sull'apprendimento logico-matematico favorisce gli aspetti evolutivi legati all'acquisizione del **numero** e passa dal manipolare quantità, riconoscere e contare da piccole quantità a quantità maggiori, al pronunciare i nomi dei numeri.

Tempi: Incontri settimanali da aprile a giugno

Spazio: Sezione/palestra

Destinatari: Bambini e bambine di tre, quattro e cinque anni, in gruppi omogenei/eterogenei per età

Operatori: Esperto esterno o interno in compresenza con gli insegnanti di sezione

Didattica e metodologia: Didattica laboratoriale; peer to peer, learning by doing, problem solving, cooperative learning

Finalità: Acquisire le abilità e le competenze per sviluppare l'**intelligenza logico-matematica**, analizzare e approfondire le aree del numero.

COMPETENZE EUROPEE

Le competenze sviluppate nel percorso sono legate alle tappe di sviluppo e sono state incentivate sul potenziale di apprendimento per costruire la cognizione numerica e le competenze aritmetiche.

È stato favorito lo sviluppo delle seguenti Competenze europee:

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
4. COMPETENZA DIGITALE
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

CAMPI DI ESPERIENZA

Tutti i campi di esperienza sono coinvolti nel progetto, in una trasversalità che, partendo dalla curiosità e dalle concezioni o misconcezioni, rende più significativo e profondo l'apprendimento.

OBIETTIVI e SOTTO OBIETTIVI

PROCESSI SEMANTICI

Quantificazione: Associare il nome dei numeri alla quantità che essi rappresentano – Dissociare la dimensione e la tipologia degli oggetti contati dalla loro numerosità – Aggiungere e togliere, riflettendo sulla conseguenza dell'operazione – Rappresentare mentalmente la quantità.

Confronto tra quantità: Stimare le quantità – Confrontare stime di quantità.

PROCESSI LESSICALI

Denominazione: Seguire e rispettare una sequenza ordinata di oggetti – Pronunciare la sequenza di parole/numero – Memorizzare la sequenza di parole/numero.

Riconoscimento del simbolo numerico: Individuare il simbolo numerico – Decodifica/codifica del numero scritto – Riconoscere il simbolo numerico – Individuare il simbolo numerico – Leggere, pronunciandolo correttamente, il simbolo numerico – Scrivere il simbolo numerico, rispettando l'orientamento del tratto grafico.

CONTEGGIO

Corrispondenza biunivoca: Pronunciare correttamente le parole/conta – Coordinare la parola/conta pronunciata all'oggetto contato.

Ordine stabile: Rispettare la sequenza immutabile delle parole/conta.

Cardinalità: Essere consapevoli che l'ultimo numero pronunciato nella conta corrisponde alla quantità degli oggetti contati.

Irrelevanza dell'ordine: Essere consapevoli che l'ordine con cui si contano gli elementi non è importante, basta non saltarli o contarli più volte.

TAPPE	ESPERIENZE E ATTIVITÀ
TAPPA 1: Immagini	Attività 1: Denominare immagini Attività 2: Contare Attività 3: Quali sono di più? Attività 4: Osservare, contare, pronunciare
TAPPA 2: Oggetti	Attività 1: Raggruppare quantità Attività 2: Associare quantità al numero Attività 3: Confrontare quantità Attività 4: Osservare, contare, pronunciare
TAPPA 3: Cerchi	Attività 1: Contare in movimento Attività 2: Saltare con i simboli numerici Attività 3: Riconoscere quantità e codificare il numero Attività 4: Osservare, contare, pronunciare
TAPPA 4: Dita	Attività 1: Colorare, stampare e contare le dita Attività 2: Alzare un dito alla volta e contare Attività 3: Osservare le dita e pronunciare il numero Attività 4: Osservare, contare, pronunciare e scrivere la numerosità
TAPPA 5: Gioco	Attività 1: Dove sono di più? Attività 2: Contare palle di diversa dimensione Attività 3: Osservare, contare, commentare Attività 4: Premiazione dei campioni
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
<p>Durante il Progetto Numeri, i bambini e le bambine hanno scoperto il piacere di avvicinarsi al mondo dei numeri, divertendosi, in uno spazio pedagogico in cui l'errore non è contemplato e nel giocare si esplora e si co-costruisce conoscenza insieme. Il percorso ha consentito di utilizzare materiali, oggetti e strumenti che hanno reso concreto l'atto di contare e hanno così favorito la manipolazione della quantità, in cui ciascuno ha potuto avvicinarsi con tranquillità.</p> <p>Le esperienze hanno toccato anche la sfera emotivo-affettivo-relazionale e quella corporeo-cinestetica, nelle quali l'apprendimento è avvenuto attraverso il corpo, utilizzando il movimento e le dita, lo strumento privilegiato per contare.</p>	



Progetto numeri – Esempio attività



Laboratorio **Numeri**

Quinta tappa – Attività 1

DOVE SONO DI PIÙ?

Accogliamo bambine e bambini in modo divertente completando l'abbigliamento con una corona di carta con i numeri, che useremo sia per giocare sia come rinforzo durante l'attività. Proponiamo di utilizzare le **spugne**, in quanto non possono rotolare e rendono più facile il colpo d'occhio e, nella prima attività, introduciamo la **stima di quantità**.



materiali
DUE CESTINI O MASTELLI
SPUGNE DI DUE COLORI (20+20)
SCOTCH DI CARTA

Prepariamo, in palestra o in salone, lo spazio di gioco, tracciando a terra una linea che divide i due campi e posizionando in ciascuno un mastello contenente le spugne dello stesso colore, quindi formiamo squadre di tre bambini ciascuna e, dopo aver mostrato il gioco, giochiamo!



52



Laboratorio **Numeri**

3/4/5 ANNI

Spieghiamo le regole: al via, bambini e bambine possono **lanciare una spugna** alla volta nell'altro campo e, se trovano nel proprio campo le spugne dell'altra squadra, possono rilanciarla nell'altro; allo stop dell'insegnante, tutti si fermano e, osservando prima un campo e poi l'altro, si deve capire quali spugne sono di più e quali di meno.

Chiediamo: *Dove sono di più?*

Ai **bambini di 5 anni** chiediamo anche: *Quante sono di più?*



53



Laboratorio Numeri



Scheda di autovalutazione PROGETTO - Laboratorio NUMERI



Scuola dell'Infanzia

Gruppo bambini n. Et  Sezione

Docente/i conduttore/i

Periodo A.S.

Competenze europee

Punti di forza e di debolezza

Note e osservazioni

Gradimento:



Docente/i

Data

PROGETTO – Laboratorio NUMERI

Scheda di autovalutazione



TEo e NINA



Laboratorio **Numeri**

Scheda registrazione competenze PROGETTO - Laboratorio NUMERI



Scuola dell'Infanzia

Sezione

Cognome e nome del/della bambino/a Età

	si	in parte	no
Partecipa con coinvolgimento e spontaneità alle attività proposte			
Sa associare il nome dei numeri alla quantità che essi rappresentano			
Riesce a dissociare la dimensione e la tipologia degli oggetti contati dalla loro numerosità			
Sa stimare piccole quantità			
Ha compreso il concetto di aggiungere			
Ha compreso il concetto di togliere			
Rappresenta mentalmente piccole quantità e le conserva			
Sa confrontare quantità diverse			
Rispetta la sequenza ordinata e ritmica dei numeri da 1 a 10			
Riconosce i numeri scritti da 1 a 10			
Scrive i numeri da 1 a 10 correttamente			
Coordina le parole-conta con il gesto che indica ogni elemento			
Nel conteggio si accorge quando salta o ripete un numero o un elemento			
Ha compreso che l'ultimo numero pronunciato nella conta corrisponde alla quantità degli elementi contati			

Note e osservazioni

.....

.....

.....

Docente/i

.....

.....

Data

.....

PROGETTO – Laboratorio NUMERI

Scheda di registrazione competenze



Conclusione

- Il progetto incentrato sui numeri è stato amato dai bambini. Spesso, infatti, il mondo degli adulti passa il messaggio che i numeri siano **“una cosa da grandi”**, mentre loro ne sono incuriositi, affascinati e ne conoscono molti tratti. Nell’azione didattica, partire dalle loro concezioni e anche dalle loro misconcezioni è importantissimo: solo così l’apprendimento sarà davvero **significativo e profondo**.
- Durante le attività era evidente che, quotidianamente, **in sezione**, i bambini fossero esposti agli aspetti legati al numero e al conteggio. L’adulto, infatti, ha avuto il **ruolo di coordinatore** delle attività, mentre i bambini si muovevano agevolmente nel **mondo dei numeri**.
- Il progetto incentrato sui numeri è stato amato dai bambini. Spesso, infatti, il mondo degli adulti passa il messaggio che i numeri siano **“una cosa da grandi”**, mentre loro ne sono incuriositi, affascinati e ne conoscono molti tratti. Nell’azione didattica, partire dalle loro concezioni e anche dalle loro misconcezioni è importantissimo: solo così l’apprendimento sarà davvero **significativo e profondo**.





Conclusione

- Nella fase di realizzazione è stato considerato indispensabile l'aspetto del **coinvolgimento emotivo**: gli argomenti sono stati presentati in modo divertente e sempre legati ai **livelli esperienziali quotidiani** dei bambini, che potevano esprimersi liberamente e proporre idee.
- Sicuramente il fattore **divertimento** ha permeato tutte le attività, perciò i bambini hanno potuto affrontare un argomento importante con il **sorriso** sulle labbra.



- Non è mai stato contemplato l'errore: giocando non si sbaglia, ma si esplora e **si co-costruisce conoscenza**.
- Al fine di valutare e verificare il progetto, ma anche per l'inserimento all'interno del Piano Triennale dell'Offerta Formativa, il PTOF, del Rapporto di autovalutazione d'istituto, il RAV o di una partecipazione ad un bando PON, si propongono due schede: la prima, riferita all'**autovalutazione** sia da parte dei docenti che dei bambini e delle bambine, e la seconda alla **registrazione delle competenze** raggiunte dai bambini e dalle bambine che hanno partecipato al **Progetto Numeri**.



Atelier LUCE





Atelier LUCE

Atelier Luce

Canzone **Luce**

Puoi spegnere la luce?
Io adesso son capace!
Di stare un poco al buio,
dai provaci anche tu!

Rit. Luce, buio, luce, buio,
luce, buio, luce, buio, luce...

In fondo cos'è il buio,
un'ombra un po' più spessa...
Lo sai già, su confessati!
Non hai paura più

Rit.

Le ombre sono belle,
ci posso anche giocare,
a forma d'animale:
coniglio, gatto, grul

Rit.

La luce si trasforma,
se vuoi cambia colore
e magiche atmosfere:
che gioia eccole quil

Rit. (x2)

Arianna Caputo

72

Rito d'ingresso

	TAPPA 1 BUIO E LUCE	TAPPA 2 LUCE E COLORI	TAPPA 3 GIOCHI DI LUCE E OMBRE	TAPPA 4 ESPERIMENTI SCIENTIFICI	TAPPA 5 COSTRUZIONI LUMINOSE
	Circle time (canzone)	Circle time (canzone)	Circle time (canzone)	Circle time (canzone)	Circle time (canzone)
	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI
ATTIVITÀ 1	Sotto i teli	Sul tappeto luminoso	La lavagna luminosa	Il bruco di patate illuminato	Finestre luminose
ATTIVITÀ 2	Dove sei nascosto?	Con i filtri e le torce	Il proiettore	La lampadina	Lampada colorata
ATTIVITÀ 3	Nella camera oscura	Festa di luce	Il tavolo luminoso	Il prisma ottico	Mini proiettore

Tabella progettuale



Il progetto LUCE

La luce è un elemento che si presta a molteplici **esperienze** e **sperimentazioni** e offre **suggerimenti** che affascinano le bambine e i bambini. È perciò una grande occasione di **esplorazione sensoriale, creativa e scientifica** insieme che incuriosisce i piccoli e stimola in loro curiosità, scoperte, riflessioni e deduzioni.

L'**immersione in giochi di luce**, in contesti coinvolgenti e affascinanti consente ai bambini e alle bambine di scoprire le caratteristiche della luce. In una **sperimentazione libera**, in cui ciascuno può misurarsi con le proprie abilità e competenze e con tempi distesi e rilassati, la luce e i fenomeni che la caratterizzano valorizzano le risorse individuali, promuovono l'**apprendimento collaborativo** e la **capacità di problem solving**, aprendo le porte alla scoperta e alla conoscenza del mondo e agli approfondimenti interdisciplinari propri delle STEM.

«L'insegnamento, dunque, in questa prospettiva persegue lo sviluppo della **capacità di pensare** che non ha a che fare soltanto con competenze di natura disciplinare e con una quantità di contenuti nozionistici, ma si sviluppa soprattutto all'interno di uno **spazio relazionale**, nel quale occorre cogliere e pensare i vissuti che connotano il processo di apprendimento e le modalità che mette in atto il bambino per realizzare tale processo.

Nell'ambito della ricerca e delle riflessioni sul tema dell'educazione scientifica, è diffusa e condivisa l'idea che questo argomento, nella scuola dell'infanzia, **non abbia nulla a che fare con la trasmissione di contenuti e concetti scientifici né con la progettazione – da parte degli insegnanti – di attività didattiche finalizzate all'acquisizione di tali nozioni.**

Adatt. da Claudia Lichene, Curiosando con le scienze, in Giancarlo Cerini, Cinzia Mion, Giovanna Zunino (a cura di), Scuola dell'infanzia e prospettiva zerosei, Homeless Book, Ravenna, 2019



Il progetto LUCE

Il progetto, di ispirazione STEM, prevede un percorso di indagine, esplorazione e sperimentazione ludico-creativa che favorisce la **curiosità** e pone le basi del **pensiero scientifico**, in un **setting pedagogico** stimolante e improntato al **piacere di imparare divertendosi e creando insieme**.

Le tappe, una consecutiva all'altra e incentrate sull'**approccio olistico, ludico e laboratoriale**, toccano e sviluppano i seguenti processi:

- **ESPLORATIVO - SENSOPERCETTIVO** legato all'immersione libera e spontanea nell'elemento luce.
- **SCIENTIFICO - CREATIVO** legato all'indagine e alla scoperta dei fenomeni luminosi.

In un'ottica di **interdisciplinarietà del paradigma STEM**, il progetto vuole dare ai bambini e alle bambine la possibilità di scoprire la realtà con un **approccio creativo**, avvicinandoli alle scienze, grazie a **situazioni stimolanti e divertenti**, da vivere a **livello emotivo-affettivo e relazionale** oltre che **esperienziale e scientifico**.





Organizzazione

Stabilire **tempi, spazi, attività e materiali** con cui operare è essenziale per circoscrivere il momento della riflessione e definirne i termini con accuratezza.

- **Gruppi bambini:** la proposta è fruibile, calibrandola, dai bambini di tutte le fasce d'età che frequentano la Scuola dell'Infanzia.
- **Tempi:** appuntamenti settimanali o quindicinali.
- **Modalità:** laboratoriale.
- **Temi e proposte:** esplorazione della luce con strumentazioni adeguate, supporti digitali e oggetti.
- **Apertura tappa/incontro:** momento introduttivo in circle time per condividere le modalità d'uso dello spazio e dei materiali; canzone sulla luce.
- **Attività:** esplorazione, sperimentazione, immersione, costruzioni con la luce artificiale.
- **Metodologia:** cooperative learning, problem solving, learning by doing, peer to peer, metodo scientifico.
- **Ruolo dell'insegnante:** organizzativo, osservativo e di supporto durante l'attività.
- **Materiali e strumenti:** sussidi, strumenti e materiali digitali e non.





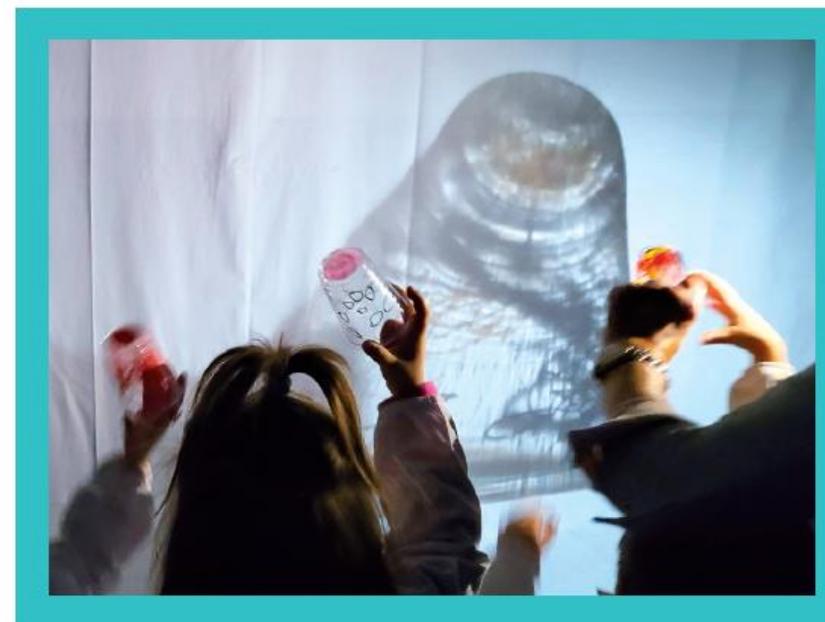
Il pensiero scientifico

Nel documento **Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari** si legge che in ambito scientifico, è fondamentale dotare gli allievi delle abilità di:

- Rilevare fenomeni;
- Porre domande;
- Costruire ipotesi;
- Osservare, sperimentare e raccogliere dati;
- Formulare ipotesi conclusive e verificarle.

Ciò è indispensabile per la costruzione del pensiero logico e critico e per la capacità di leggere la realtà in modo razionale, senza pregiudizi, dogmatismi e false credenze.

Per il conseguimento di questi obiettivi è indispensabile una **didattica delle scienze** basata sulla **sperimentazione**, l'indagine, la riflessione, la **contestualizzazione** nell'esperienza, l'utilizzo costante della **discussione** e **dell'argomentazione**».

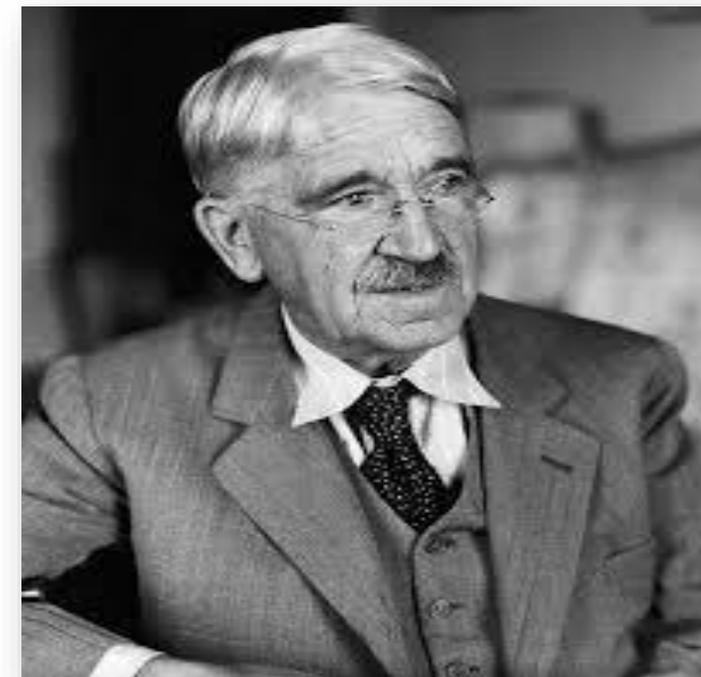




Perché il metodo scientifico?

«L'atteggiamento nativo e integro della fanciullezza, caratterizzato da ardente curiosità, da fertile immaginazione e dall'amore della ricerca sperimentale è vicino all'atteggiamento dello spirito scientifico.»

John Dewey





Perché il metodo scientifico?

L'elemento trainante per i più piccoli è sicuramente la **curiosità** rispetto a ciò che osservano. Semplici **esperimenti pratici** li portano a confrontarsi con il mondo che li circonda e a capire la causa di alcuni semplicissimi fenomeni.

- In questo modo potranno iniziare a capire che gli eventi naturali osservati hanno delle **cause precise e identificabili**, che ci sono degli schemi utilizzabili per descrivere quanto accade in natura e che se un evento si verifica con una certa frequenza si applicano le stesse leggi fondamentali della natura.
- L'**esperienza d'interazione** fra il bambino e il fenomeno da osservare ha bisogno del **contatto reale** in cui i sensi e il pensiero (manipolazione, osservazione e comprensione) sono pienamente coinvolti.
- **L'approccio sperimentale alla didattica della Scienza, che avviene applicando il metodo scientifico** ha, quindi, l'obiettivo di fornire un forte **impulso a fare per capire**.
- Tutte le attività pratiche, che sono alla base del metodo sperimentale, mettono il **bambino al centro** del processo di apprendimento e semplici attività di gruppo portano anche i più piccoli a un confronto e a una condivisione delle esperienze.
- L'essere **protagonisti** di un processo di apprendimento migliora la loro **autostima** e valorizza quelle attitudini che già in tenera età possono emergere.



M. Elisabetta Giordani, C. Beltramini e M. Sabella, Metodologie didattiche, in Guida Didattica per competenze, Gruppo Editoriale Raffaello, Ancona, 2018.



Progetto luce

Scheda di progettazione

ATELIER - PROGETTO LUCE

Motivazione: Il progetto offre alle bambine e ai bambini la possibilità di esplorare e sperimentare in libertà la **Luce**, sviluppando l'inventiva, la creatività e avviando al pensiero scientifico, in un'ottica **STEM**.

L'esplorazione e la sperimentazione consentono di scoprire questo elemento in modo ludico per innescare alcuni **processi** esplorativo-percettivo-sensoriali e **scientifico-creativi**, avvicinandoli, divertendosi, al metodo scientifico e attivando gli organizzatori cognitivi che, a partire dalla curiosità e dall'approccio creativo, si trasformeranno in apprendimenti.

Tempi: Incontri settimanali da gennaio a marzo

Spazio: Sezione/palestra/laboratorio oscurabile

Destinatari: Bambini e bambine di tre, quattro e cinque anni, in gruppi omogenei/eterogenei per età

Operatori: Esperto esterno o interno in compresenza con gli insegnanti di sezione

Didattica e metodologia: Didattica laboratoriale, STEM/Metodo scientifico, peer to peer, learning by doing, problem solving, cooperative learning

Finalità: Esprimersi e sperimentare liberamente con la luce, così da potenziare l'**intelligenza scientifico-creativa**.

COMPETENZE EUROPEE

Le competenze sviluppate nel percorso sono legate allo sviluppo della creatività e del pensiero scientifico, in una interdisciplinarietà che favorisce anche la capacità di esplorare interrogandosi, di risolvere problemi, di progettare e ricercare soluzioni creative.

È stato favorito lo sviluppo delle seguenti Competenze europee:

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
4. COMPETENZA DIGITALE
5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE
6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE
8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

CAMPI DI ESPERIENZA

Tutti i campi di esperienza sono coinvolti nel progetto, in una trasversalità che, partendo dalla curiosità e dalle percezioni, passa dal ludico e dal motorio, per approcciare allo scientifico.

OBIETTIVI e SOTTO OBIETTIVI

PROCESSI ESPLORATIVO - SENSOPERCETTIVI: Scoprire il contrasto luce/buio – Esplorare la luce artificiale in alcune sue forme – Osservare la luce e le sue caratteristiche – Effettuare esperienze visive – Mettersi in gioco con il corpo in percorsi luminosi – Scoprire il piacere di giocare con la luce e con il buio – Sperimentare alcuni fenomeni luminosi – Utilizzare materiali e strumenti per i giochi di luce.

PROCESSI SCIENTIFICO - CREATIVI: Scoprire e sperimentare le proprietà della luce – Effettuare esperimenti di trasmissione della luce Scoprire le connessioni tra luce e materia – Scoprire strumenti di trasmissione della luce – Costruire semplici strumenti di trasmissione della luce – Alimentare la curiosità e lo stupore – Sviluppare l'inventiva e la creatività – Esprimere sensazioni ed emozioni – Introdurre al pensiero scientifico.

TAPPE	ESPERIENZE E ATTIVITÀ
TAPPA 1: Buio e luce	Attività 1: Sotto i teli Attività 2: Dove sei nascosto? Attività 3: Nella camera oscura
TAPPA 2: Luce e colori	Attività 1: Sul tappeto luminoso Attività 2: Con i filtri e le torce Attività 3: Festa di luce
TAPPA 3: Giochi di luce e ombre	Attività 1: La lavagna luminosa Attività 2: Il proiettore Attività 3: Il tavolo luminoso
TAPPA 4: Esperimenti scientifici	Attività 1: Il bruco di patate illuminato Attività 2: La lampadina Attività 3: Il prisma ottico
TAPPA 5: Costruzioni luminose	Attività 1: Finestre luminose Attività 2: Lampada colorata Attività 3: Mini proiettore

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Durante il Progetto Luce, le bambine e i bambini hanno scoperto il piacere di immergersi totalmente nella luce e di esplorarla grazie alle percezioni, in particolare quelle visive, in chiave ludica, così da poter indagare le fonti luminose e le trasformazioni causate dalla luce con stupore, meraviglia e curiosità.

Il percorso ha consentito di approcciarsi alle STEM in modo olistico e pluridisciplinare, sviluppando il pensiero scientifico e la creatività e ha favorito la capacità di effettuare ipotesi, risolvere problemi, rilanciando teorie e condividendole nel gruppo.

Le esperienze hanno toccato anche la sfera emotivo-affettivo-relazionale e ciò ha arricchito e amplificato le sperimentazioni di ciascuno e del gruppo, vincendo anche ritrosie e paure che il contrasto luce/buio a volte genera.



Progetto luce – Esempio attività

Atelier **Luce**

Terza tappa – Attività 1

LA LAVAGNA LUMINOSA

Predisponiamo, su un tavolo, la **lavagna luminosa** a una certa distanza dalla parete sulla quale avremo fissato il telo bianco e mettiamo a disposizione di bambine e bambini le vaschette con alcuni **oggetti** da utilizzare per i giochi di ombre e di luce.

materiali

- LAVAGNA LUMINOSA
- TELO BIANCO
- VASCHEE
- DINOSAURI
- CONSTRUZIONI DI LEGNO
- OGGETTI TRASPARENTI
- FOGLI DI ACETATO
- PENNARELLI MULTI SUPERFICIE

I dinosauri



84

Descriviamo la lavagna luminosa e gli oggetti da utilizzare, poi invitiamo bambini e bambine a posizionarsi, a turno, davanti alla lavagna, poi al termine dell'esperienza registriamo le loro **verbalizzazioni** ed esponiamo le produzioni individuali.



3/4/5 ANNI

Lasciamo un tempo disteso, affinché bambini e bambine possano giocare con la lavagna luminosa con **svariati materiali e oggetti**, in modo da scoprire i giochi di luce e ombra, **scenari e paesaggi inaspettati, composizioni a piacere per inventare storie, attività grafiche**, che diventano esperienze immersive.

EDOARDO: Si vedono le loro ombre e le faccio muovere.

STEFANO: Se li muovo sul piano poi si vedono sulla parete e sono più grandi.

GIOELE: Qui li metto coricati e là sono in piedi, si girano.

FEDERICO: Io li faccio combattere.

Atelier **Luce**

Le costruzioni di legno



RICCARDO: Io faccio le case.
GIOELE: Io gli alberi del bosco.
ELISABETTA e FEDERICO: Noi abbiamo fatto il paesaggio con l'arcobaleno. Che bello sulla parete!



Le costruzioni di legno



Composizioni a piacere

M.VITTORIA: Ci sono gli alberi (basi calice e boule), la strada (coltelli) e la macchina (paletta).

ANASTASIA: Nel bosco ci sono gli alberi, (bicchieri a calice e boule), due chiochioline (ferma tovaglie), una mucca e un cervo (animali giocattolo).

ELISABETTA: Il sole (base calice) prima aveva pochi raggi (coltelli), poi tanti ed è diventato ancora più grande (boule).



STEFANO: Anch'io voglio fare le onde e la barca.

M.VITTORIA: Io faccio il prato con i fiori.

ELISABETTA: Io l'arcobaleno.



Attività grafica

85



Progetto luce – Esempio attività



Atelier Luce

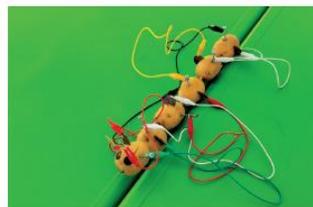
Quarta tappa - Attività 1

IL BRUCO DI PATATE ILLUMINATO

Proponiamo a bambine e bambini un'attività di **tinkering** per le **STEM** in cui **creatività** e **scienza** si uniscono per realizzare un artefatto bello, divertente e funzionante come un **bruco che produce energia**.

materiali

-  N. 6 PICCOLE PATATE
-  STECCHINI DA SPIEDINO
-  N. 6 MONETINE DA 5 CENTESIMI
-  N. 6 VITI ZINCATE
-  CIRCUITI LED COLORATI
-  CAVETTI CON MORSETTI A COCCODRILLO
-  PILE A BOTTONE DA 3 VOLT
-  PENNARELLO INDELEBILE



1 Spieghiamo a bambini e bambine che faremo insieme un esperimento davvero speciale per scoprire come possiamo creare un "bruco luminoso" usando delle patate e altri materiali divertenti.

2 Mostriamo i diversi materiali, consegniamo una pila a bottone e un LED a ciascuno, poi lasciamoli giocare in modo che, da soli, possano scoprire che, inserendo la batteria nel LED, questo si accende solo quando il gambo lungo tocca la base della batteria, cioè il polo + e il gambo corto il polo -, infine registriamo le loro verbalizzazioni.

3 Mettiamo in fila le patate collegandole con gli stecchini, in modo da creare una struttura lineare e stabile del bruco, poi aggiungiamo le antenne, sempre realizzate con lo stecchino, sulla prima patata che rappresenta la testa del bruco, poi disegniamo occhi e bocca con il pennarello indelebile.



90

Atelier Luce



- 4** Inseriamo in ogni patata una moneta da 5 cent e una vite a distanza di mezzo centimetro tra di loro.
- 5** Colleghiamo, tramite i cavetti con morsetto a coccodrillo, la vite di una patata con la moneta di quella successiva in modo da avere in successione una serie di collegamenti alternati; la prima moneta e l'ultima vite devono rimanere libere e devono essere collegate tramite due cavetti che hanno la seconda estremità libera.
- 6** La moneta, possibilmente con il cavo rosso, deve portare l'estremità del cavo al piedino più lungo del LED posizionato sulla testa e la vite, possibilmente con il cavo nero, deve essere collegata al piedino più corto del LED.
- 7** Il LED si accenderà in quanto sarà avvenuta una reazione redox tra i due metalli e questo è un esempio di come l'energia chimica può essere trasformata in energia elettrica e poi, tramite il LED, in energia luminosa.



91



Scheda di autovalutazione PROGETTO - Atelier LUCE



Scuola dell'Infanzia

Gruppo bambini n. Et  Sezione

Docente/i conduttore/i

Periodo A.S.

Competenze europee

Punti di forza e di debolezza

Note e osservazioni

Gradimento:



Docente/i

Data

PROGETTO – Atelier LUCE

Scheda di autovalutazione



Scheda registrazione competenze PROGETTO - Atelier LUCE



Scuola dell'Infanzia

Sezione

Cognome e nome del/della bambino/a Et 

	si	in parte	no
Partecipa con coinvolgimento alle attivit� con la luce			
Effettua con interesse esperienze visive			
Dimostra curiosit� per i fenomeni luminosi			
Ama sperimentare e giocare con la luce			
Si trova a suo agio nelle situazioni di luce e buio			
Si mette in gioco con il corpo in percorsi luminosi			
Sperimenta alcuni fenomeni luminosi			
Utilizza materiali e strumenti per i giochi di luce			
Esplora la luce artificiale in alcune sue forme			
Dimostra interesse per le indagini scientifiche			
Partecipa con curiosit� agli esperimenti scientifici			
Effettua ipotesi e congetture logico-scientifiche sulle propriet� della luce			
Sa costruire semplici strumenti di trasmissione della luce			
Sa esprimere sensazioni ed emozioni nei giochi di luce			
Ha sviluppato l'inventiva e la creativit�			

Note e osservazioni

.....

.....

.....

.....

Docente/i

.....

.....

Data

PROGETTO – Laboratorio LUCE

Scheda di registrazione competenze



Conclusione

- Il **Progetto Luce** ha entusiasmato fin da subito bambini e bambine che si sono approcciati e immersi nelle **esperienze luminose** con gioia e divertimento.
- Inizialmente incuriositi dalle “sorpresa luminose” che di volta in volta venivano proposte, hanno poi sperimentato con coinvolgimento e impegno le diverse possibilità dei **contesti luminosi**.
- Fondamentale è stato individuare e proporre uno **spazio, completamente oscurabile**, in cui poter entrare ogni volta per scoprire e indagare, sempre con un approccio ludico-esperienziale, le **potenzialità**, le **opportunità** e le **proprietà della luce**.
- Di grande impatto è sicuramente stata la **varietà delle attrezzature, degli strumenti e dei materiali** messi a disposizione di bambini e bambine, che ha consentito loro, in piccolo gruppo, di giocare liberamente, di **vincere ritrosie e paure**, di **mettersi alla prova a livello senso-percettivo** e di **mettersi in gioco a livello corporeo**.
- Tutti hanno partecipato, indipendentemente dall'età e dalle competenze e non è mai stato considerato né **l'errore** né **l'incertezza** della partecipazione, in quanto tutte le proposte delle varie tappe sono sempre state fedeli all'idea che ai bambini e alle bambine fossero offerte - in un'ottica interdisciplinare delle STEM di dialogo tra ambiti diversi del sapere - **occasioni di esplorazione soprattutto creativa** dei fenomeni luminosi che, solo **successivamente** possono innescare interesse e stimolare **avvicinamento ai concetti scientifici**.



Conclusione

- Durante le attività i bambini e le bambine hanno dialogato e collaborato tra loro, hanno condiviso **problemi** e trovato **soluzioni**, ma hanno anche esternato **sensazioni** ed **emozioni**.
- Il ruolo dell'insegnante, in un primo momento è stato di introduzione l'attività, mettendo a disposizione i **materiali** e spiegando o gestendo l'**utilizzo in sicurezza** delle attrezzature, poi bambini e bambine sono stati liberi, a solo a volte guidati, di esprimersi con e attraverso la luce e i suoi giochi luminosi.
- Al fine di valutare e verificare il progetto, ma anche per l'inserimento all'interno del Piano Triennale dell'Offerta Formativa, il PTOF, del Rapporto di Autovalutazione d'Istituto, il RAV o di una partecipazione ad un Bando PON, si propongono **due schede**: la prima riferita all'autovalutazione, sia da parte dei docenti che di bambini e bambine e la seconda alla registrazione delle competenze raggiunte dai bambini e dalle bambine che hanno partecipato agli incontri del Progetto Luce.



Le torce



Atelier CRETA





Atelier CRETA

Atelier Creta

Canzone **30**

Progetto creta

Rit. Con le manine puoi creare cose fantastiche, lo sai? Prendi la creta e la tua fantasia, quante cose realizzerai!

Puoi far l'impronta della mano, una montagna, un vulcano, una pallina divertente, un serpentello impertinente!

Rit.

Puoi anche poi schiacciare tutto e fare un grande grande piatto, la lumachina lenta lenta e una tazzina poi diventa.

Rit.

Un omino col cappello... un cuoricino, un ombrello, una medaglia, una collana, una casetta un po' stranal

Rit.

Arianna Caputo

Rito d'ingresso

	TAPPA 1 MANIPOLAZIONE LIBERA	TAPPA 2 MANIPOLAZIONE CON ATTREZZI	TAPPA 3 CREAZIONI BIDIMENSIONALI E TRIDIMENSIONALI	TAPPA 4 MANIPOLAZIONE CON OGGETTI E MATERIALI	TAPPA 5 CREAZIONI CREATIVE
	Circle time (canzone/regole)	Circle time (canzone/regole)	Circle time (canzone/regole)	Circle time (canzone/regole)	Circle time (canzone/ regole)
	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI	3/4/5 ANNI
ATTIVITÀ 1	Prime azioni di scoperta della creta	Uso di sagome e formine	Prime costruzioni bidimensionali	Creta bagnata, semifluida e fluida	Piastrella di pasta
ATTIVITÀ 2	Prima scoperta delle proprietà della creta	Uso della spatola	Prime costruzioni tridimensionali	Tracce e texture	Cuore decorato
ATTIVITÀ 3	Manipolazione e modellazione libera della creta	Uso di altri attrezzi (mattarelli, coltelli, cucchiari, forchette...)	Ambientazione tridimensionale di animali	Elementi naturali (conchiglie, legnetti, sassolini, fiori secchi...)	Decorazione mobile

Tabella progettuale



Il progetto CRETA

La creta è il **materiale plastico per eccellenza** perché ha in sé tutti i connotati per consentire ai bambini una manipolazione libera da vincoli, in una produzione spontanea che consente modalità costruttive infinite.

- La CRETA è **INFORMALE**, priva quindi di una forma e di un'immagine propria.
- La CRETA è **PLASTICA**, può quindi trasformarsi in qualcos'altro.
- La CRETA è **MORBIDA**, molto piacevole al tatto, soffice e tenera.
- La CRETA è **ANIMABILE**, può stimolare e suscitare immagini vive.
- La CRETA è **EVOCATIVA**, può risvegliare i sensi, le emozioni e l'immaginazione.



Il progetto CRETA

«L'argilla – di cui è fatta la creta – **stimola e stuzzica la manipolazione** da parte dei bambini con le proprie caratteristiche di temperatura (è fresca o fredda ma, una volta manipolata, tende a sottrarre calore alle mani) e di umidità, che via via diminuisce, fino a dare luogo a una crosta sulle mani e a rendere sempre manipolabile il materiale. Modellare l'argilla non è però facilissimo, almeno fino a quando non si è saputo come reagisce il pezzo di argilla all'azione delle mani, e in particolare a quella delle mie mani, che hanno una motricità, una pesantezza, una forza e una temperatura differenti da quelle delle mani del mio compagno.

Devo fare esperimenti ed **esperienze** con l'argilla e queste non possono che essere **molto personali**, almeno all'inizio, fino a che non avrò capito che cosa posso fare o non fare con il pezzo da modellare e che cosa e come esso reagisce alle mie azioni.»

Roberto Morgese, Laboratorio con la creta. Percorsi disciplinari e multidisciplinari, Erickson, Trento, 2004



Il progetto CRETA

Il progetto prevede un percorso di esplorazione e di sperimentazione con un materiale plastico, come la creta, che risponde al bisogno di **creatività trasformativa** attraverso la scoperta, in un **piacere sensoriale** che porta ciascun bambino e ciascuna bambina alla **propria interiorità**.

Le tappe, una consecutiva all'altra, toccano e sviluppano i seguenti processi:

- **ESPLORATIVO – MANIPOLATIVO**
- **PERCETTIVO – SENSORIALE**
- **ESPRESSIVO – CREATIVO**



104



Il progetto CRETA

Attraverso l'esplorazione della creta, dopo una **prima fase manipolativa** e di **percezione sensoriale**, i bambini hanno la possibilità di scoprire quelle che sono le **caratteristiche del materiale** e ne sperimentano le proprietà fisiche (meccaniche, termiche e tecnologiche) legate alla temperatura, alla consistenza, alla morbidezza, al peso, al colore e alle dimensioni.

Poi scoprono anche le **reazioni casuali** della creta alle loro sollecitazioni e iniziano a costruire alcune conoscenze sulle proprietà variabili riferite alla consistenza e alla resistenza della materia.

Solo successivamente, possono “mettere alla prova” il materiale e passare alla **fase più intenzionale** legata all'espressione, alla costruzione e alla creatività.





Organizzazione

Nell'allestire uno spazio adeguato in cui i bambini possano esplorare e sperimentare il materiale in assoluta tranquillità, senza il timore di sporcarsi e di sporcicare, vanno predisposti i tavoli da lavoro con vassoi individuali, eventuali attrezzi e teli di protezione e grembiulini.





Organizzazione

- **Gruppi bambini:** la proposta è fruibile, calibrandola, dai bambini di tutte le fasce d'età che frequentano la Scuola dell'Infanzia, preferibilmente in gruppi di n. 10/15 bambini per volta.
- **Tempi:** appuntamenti settimanali o quindicinali.
- **Modalità:** laboratoriale.
- **Temi e proposte:** uso della creta con le mani, con gli attrezzi, con gli oggetti.
- **Apertura tappa/incontro:** momento introduttivo in circle time per condividere le modalità d'uso dello spazio e dei materiali; canzone sulla creta.
- **Attività:** esplorazione, manipolazione, creazioni con la creta.
- **Metodologia:** problem solving, peer to peer.
- **Ruolo dell'insegnante:** organizzativo, osservativo e di supporto durante l'attività.
- **Materiali e strumenti:** mani, attrezzi e oggetti vari.



La Manipolazione

Nei primi anni di vita dei bambini e non solo, l'apprendimento passa attraverso l'esplorazione e la scoperta sia spontanee che guidate. In particolare, le attività legate all'**utilizzo manipolativo** dei materiali, proprio per l'**uso libero e spontaneo**, hanno un effetto positivo nello **sviluppo espressivo e psico-affettivo** in quanto rispettano i linguaggi dei bambini, le loro conoscenze e le loro potenzialità.

Nella manipolazione e, nello specifico, nell'**azione manipolatoria** si produce un **contatto diretto** e un **senso di intimità** fra il bambino e il materiale malleabile che risponde alla pressione delle sue dita e che coinvolge i movimenti di mani, braccia, spalle, busto... in un **piacere fisico, tattile** legato ai suoi **bisogni affettivi**.

Ed è proprio nel toccare, mescolare, appallottolare, schiacciare, premere, strisciare, plasmare, lasciare traccia, trasformare, costruire..., che il bambino attiva con tutto il suo corpo, l'esplorazione, la sensorialità, la percezione, la conoscenza di sé e del mondo che lo circonda, sviluppando competenze espressivo-creative, motorie e cognitive e affinando la **coordinazione oculo-manuale** e la **motricità fine**.

M. Elisabetta Giordani, Collana I Laboratori Raffaello, Progetto Manipolazione, Gruppo Editoriale Raffaello, Ancona, 2008



Dalla manipolazione alle esperienze creative

Nella **manipolazione** i bambini scoprono poi gli **attributi di questo materiale** rispetto al peso, alla resistenza, al volume e alle sue trasformazioni legate alle azioni di battere, stringere, picchiare, schiacciare, spaccare, appallottolare, ammucchiare, assemblare, scavare, penetrare, impastare, lisciare... e all'aggiunta di altri materiali come ad es. l'acqua.

Inoltre, nella manipolazione con questo materiale plastico, le mani compiono **azioni di coordinamento** che coinvolgono la sensibilità delle dita, del palmo, dei pugni... e il bambino che lavora la creta, scopre un piacere che richiama a sensazioni tattili "gradite e fresche", mischiate al colore e all'odore della terra e del fango.





Dalla manipolazione alle esperienze creative



Successivamente, l'esplorazione e la manipolazione si arricchiscono di esperienze creative, durante le quali la creta prende forma dalle mani dei bambini in manufatti e creazioni spontanei che raccontano dei vissuti, delle sensazioni e delle emozioni di chi li ha plasmati.

La manipolazione della creta, infine, vissuta dai bambini come un momento piacevole, come un bisogno che trova soddisfazione e un gioco educativo, li avvicina ad **apprendimenti interdisciplinari**, dalla matematica alle scienze e all'arte, preziosi per l'acquisizione di abilità e conoscenze, avvicinandoli al pensiero scientifico e ponendo le basi per l'acquisizione delle **competenze europee** indispensabili per la vita, da **imparare a imparare**, a **risolvere problemi**, a **collaborare** e a **comunicare con un linguaggio adeguato**.



Perché la manipolazione?

- Nel passaggio dalla spontaneità all'intenzionalità, il bambino parte da un atteggiamento esplorativo quasi senso-motorio; attraversa momenti di apprendimento per imitazione, per prove ed errori; acquisisce poi conoscenze specifiche che utilizza in situazioni di **problem solving**; costruisce le strategie utili alla manipolazione applicandole in momenti differenti all'interno dello stesso contesto; comprende gli errori e cerca di correggerli; usa le abilità tecniche in modo personale e originale; mette a disposizione del gruppo le proprie competenze; arriva a seguire (individualmente, ma più facilmente in gruppo) tutto il processo di produzione di un manufatto, anche complesso, dall'ideazione, alla progettazione, alla realizzazione.



Roberto Morgese, Laboratorio con la creta. Percorsi disciplinari e multidisciplinari, Erickson, Trento, 2004



Perché la manipolazione?

- La relazione tra i corpi è di prossimità, a volte quasi gomito a gomito, ma su superfici contigue di lavoro.
- La relazione ritorna a una dimensione più originaria perché l'esperienza che accomuna i soggetti coinvolti, è essa stessa più originaria: è il “pasticciamento” con l'elemento “terra”.

Roberto Morgese, Laboratorio con la creta. Percorsi disciplinari e multidisciplinari, Erickson, Trento, 2004





Progetto CRETA

Scheda di progettazione

ATELIER - PROGETTO CRETA	
<p>Motivazione: Il progetto offre ai bambini e alle bambine la possibilità esplorare e sperimentare in libertà la Creta, un materiale naturale e plastico, comprendendo i significati emotivo-percettivo-cognitivi delle proprie esplorazioni. La manipolazione della creta consente di attivare i processi creativi, esplorativi, manipolativi e percettivo-sensoriali, rinforzando gli organizzatori cognitivi utili per comprendere e organizzare le conoscenze così da trasformarle in apprendimenti.</p>	
Tempi: Incontri settimanali da ottobre a dicembre	Spazio: Sezione/laboratorio
Destinatari: Bambini e bambine di tre, quattro e cinque anni, in gruppi omogenei/eterogenei per età	
Operatori: Esperto esterno o interno in compresenza con gli insegnanti di sezione	
Didattica e metodologia: Didattica laboratoriale, peer to peer, learning by doing, problem solving	
Finalità: Esprimersi e sperimentare liberamente con un materiale naturale e duttile, così da potenziare l' intelligenza scientifico-creativa .	
COMPETENZE EUROPEE	
<p>Le competenze sviluppate nel percorso sono legate allo sviluppo dell'espressività e della creatività, oltre che della manualità fine, toccano l'aspetto scientifico-procedurale, ma favoriscono anche la capacità di risolvere problemi e ricercare soluzioni, di progettare e trovare collegamenti e relazioni, di rappresentare e condividere idee e intuizioni. È stato favorito lo sviluppo delle seguenti Competenze europee:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI 	
CAMPI DI ESPERIENZA	
Tutti i campi di esperienza sono coinvolti nel progetto, in una trasversalità che, partendo dalle sensazioni e dalle emozioni, passa dal ludico e motorio, per approdare all'espressivo e al cognitivo.	
OBIETTIVI e SOTTO OBIETTIVI	
<p>PROCESSI ESPLORATIVO – MANIPOLATIVI e PERCETTIVO-SENSORIALI: Sperimentare la manipolazione plastica – Manipolare e trasformare materiali plastici in autonomia – Lasciare impronte sulla creta – Scoprire il piacere di manipolare la creta – Sviluppare le abilità di esplorazione, di manipolazione e di osservazione della creta attraverso i sensi – Affinare la sensorialità – Sviluppare le capacità percettive – Maturare le percezioni tattili.</p> <p>PROCESSI ESPRESSIVO-CREATIVI: Modellare e dare forma alla creta – Produrre manufatti, creazioni spontanee o su progetto – Modellare semplici figure piane e tridimensionali – Esplorare il materiale plastico nella sua valenza tridimensionale – Acquisire tecniche e mezzi per la manipolazione plastica – Utilizzare attrezzi per manipolare la creta – Ricavare forme attraverso sagome – Esercitare semplici abilità manuali e costruttive per comprendere come lasciare traccia del proprio intervento – Decorare la creta con materiali di recupero, naturali e creativi – Scoprire e sperimentare le proprietà della creta – Favorire la manualità e la coordinazione oculo-manuale – Sviluppare l'attenzione e la concentrazione – Sviluppare la creatività e l'espressività – Esprimere sensazioni ed emozioni – Favorire la riflessione e l'interazione verbale.</p>	

TAPPE	ESPERIENZE E ATTIVITÀ
TAPPA 1: Manipolazione libera	<p>Attività 1: Prime azioni di scoperta della creta</p> <p>Attività 2: Prima scoperta delle proprietà della creta</p> <p>Attività 3: Manipolazione e modellazione libera della creta</p>
TAPPA 2: Manipolazione con attrezzi	<p>Attività 1: Uso di sagome e formine</p> <p>Attività 2: Uso della spatola</p> <p>Attività 3: Uso di altri attrezzi</p>
TAPPA 3: Creazioni bidimensionali e tridimensionali	<p>Attività 1: Prime costruzioni bidimensionali</p> <p>Attività 2: Prime costruzioni tridimensionali</p> <p>Attività 3: Ambientazione tridimensionale di animali</p>
TAPPA 4: Manipolazione con oggetti e materiali	<p>Attività 1: Creta bagnata, semifluida e fluida</p> <p>Attività 2: Tracce e texture</p> <p>Attività 3: Elementi naturali</p>
TAPPA 5: Creazioni creative	<p>Attività 1: Piastrina di pasta</p> <p>Attività 2: Cuore decorato</p> <p>Attività 3: Decorazione mobile</p>
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
<p>Durante il Progetto Creta, i bambini e le bambine hanno potuto sperimentare il gioco esplorativo durante il quale hanno manipolato liberamente il materiale naturale e ne hanno scoperto le opportunità manipolative e le caratteristiche. Una volta presa confidenza con la materia, si sono cimentati nel gioco costruttivo e hanno sperimentato le opportunità trasformative della creta. Il percorso ha consentito di sviluppare l'espressività e la creatività e ha favorito la capacità di risolvere problemi, trovando soluzioni e condividendole nel gruppo. È stata, inoltre, favorita la comunicazione e la circolarità delle sensazioni e delle emozioni e ciò ha contribuito a creare un clima sereno e disteso all'interno del gruppo sezione, consentendo di costruire legami di appartenenza e di condivisione tra i bambini e le bambine.</p>	



Progetto CRETA – Esempi attività



Atelier Creta

Prima tappa – Attività 1

PRIME AZIONI DI SCOPERTA DELLA CRETA



Predisponiamo, su un grande tavolo, le postazioni con i vassoi individuali, in modo che ciascuna bambina e ciascun bambino abbia il proprio spazio ma in prossimità dell'altro con cui entrare in relazione, con cui confrontarsi e a cui ispirarsi, condividendo nel dialogo e nel gioco esplorativo le **prime azioni di scoperta con la creta di colore rosso**.



- 1 Invitiamo bambine e bambini di tre, quattro e cinque anni a posizionarsi davanti a un vassoio su cui avremo appoggiato un pezzo di creta rossa.
- 2 Ricordiamo le regole e lasciamo che ciascuno tocchi e manipoli la creta liberamente.
- 3 Interventiamo solo a supporto o se qualcuno chiede il nostro intervento e affianchiamo eventuali bambini in difficoltà.
- 4 Registriamo le loro **verbalizzazioni** durante la manipolazione, riferite alle prime azioni di scoperta con la creta rossa.
- 5 Al termine, facciamo essiccare le produzioni individuali in un angolo asciutto, ma lontano da fonti di calore.

114



Atelier Creta

3 ANNI

Nella prima esplorazione della creta bambine e bambini di tre anni prendono **confidenza con il materiale**, compiono azioni come toccare, sollevare, battere, schiacciare, staccare, spezzare... per **misurare la loro forza** e per capire come utilizzarla.

NICOLÒ: Guardo la creta e la arrotolo attorno al dito.
ANDREA: La spezzo e l'arrotolo.
GIACOMO: La schiaccio e la spiano.
ELISA: La batto e faccio i pezzetti piccoli.
VIOLA: La schiaccio e faccio le palline.



4-5 ANNI

Nella prima esplorazione bambine e bambini di quattro e cinque anni iniziano a dare significato alle loro azioni sul materiale, senso alla modellazione inventando oggetti, personaggi e situazioni simboliche ed effettuano le **prime ipotesi sulle caratteristiche della creta**.

MARGHERITA: È morbida, mi piace toccarla.
GIULIO: Io ho fatto un panino.
FATOU: Io una bambola e la sua casa.
JACK: Schiaccio la creta con le dita e faccio tanti buchi.
EDOARDO: Io ho fatto una barca.

115



Atelier Creta

Prima tappa - Attività 3

MANIPOLAZIONE E MODELLAZIONE LIBERA DELLA CRETA

Predisponiamo lo spazio come in precedenza, in modo che bambine e bambini possano avere uno spazio personale ma condiviso per la **modellazione libera** della creta, questa volta proposta nel colore grigio.

materiali
CRETA GRIGIA
VASSOI DI PLASTICA



- 1 Invitiamo bambine e bambini di tre, quattro e cinque anni a posizionarsi davanti al vassoio su cui avremo appoggiato un pezzo di creta grigia.
- 2 Ricordiamo le regole e lasciamo che ciascuno manipoli la creta liberamente, intervenendo solo se necessario.
- 3 Registriamo le loro **verbalizzazioni** durante la modellazione con la creta grigia.
- 4 Al termine, facciamo essiccare le produzioni individuali in un angolo asciutto, ma lontano da fonti di calore.

118

3 ANNI

Nella terza esplorazione, la **manipolazione** di bambine e bambini di **tre anni** diventa sempre più **intenzionale** e, grazie alla prosimità, nascono le prime semplici **opere collettive**.

LEONARDO: La rompo e faccio tante strisce.
SELENA: Faccio un buco con il dito e viene il vulcano.

ELISA - SELENA - GIULIA: Attacciamo tanti piccoli ponti, facciamo un ponte gigante, che poi rompiamo.



4 ANNI

Nella terza esplorazione, bambine e bambini di quattro anni aggiungono significato alle azioni sul materiale e inventano i primi oggetti, personaggi e **situazioni simboliche**.

LUCREZIA - SOFIA: Noi facciamo tanti alberi.
JACK: Io un bambino con in testa l'arcobaleno e il sole.
MARGHERITA: Io un sole con tanti raggi.
AGNESE: Io faccio la mia casa.



5 ANNI

Nella terza esplorazione, i bambini di cinque anni modellano la creta con sempre maggiore **intenzionalità interpretativa**.

ANASTASIA: Io faccio un serpente lungo lungo.
STEFANO: Io un bambino che lancia la palla.
FEDERICO: Io un omino con le braccia aperte.



Atelier Creta



TEO e NINA



119



Atelier Creta

Terza tappa - Attività 2

PRIME COSTRUZIONI TRIDIMENSIONALI



Predisponiamo lo spazio come in precedenza, in modo che ci sia uno spazio personale, ma condiviso, per la manipolazione e la modellazione del materiale, così da attuare il **gioco costruttivo** e creare, nella sovrapposizione di pezzetti, palline o colombini, **costruzioni tridimensionali alla ricerca della proporzione e della stabilità.**



materiali

- CRETA ROSSA E GRIGIA
- VASSOI DI PLASTICA
- SPATOLE



- 1 Invitiamo bambine e bambini di tre, quattro e cinque anni a posizionarsi davanti al vassoio su cui avremo appoggiato un pezzo di creta rossa o grigia.
- 2 Ricordiamo le regole, lasciamo un primo momento di utilizzo libero della creta, interveniamo solo se necessario e registriamo le loro **verbalizzazioni** durante la modellazione.
- 3 Al termine, facciamo essiccare le produzioni individuali in un angolo asciutto, ma lontano da fonti di calore.

132

3 ANNI

Nella modellazione verso la tridimensionalità, bambine e bambini di tre anni sperimentano l'**elevazione** alla ricerca di una prima struttura verticale.

ANDREA: lo ho fatto i salsicciotti e poi l'albero.
GIULIA: lo le torri alte.
GIACOMO: lo un elefante che si siede.



5 ANNI

Nella modellazione verso la tridimensionalità, bambine e bambini di cinque anni, costruiscono partendo da un'idea e cercando le soluzioni per dare **elevazione, struttura ed equilibrio** ai loro prodotti.

RICCARDO: lo ho fatto un omino a braccia aperte.
ELIO: lo un pinguino sull'iceberg.
M. VITTORIA: lo ho fatto un cestino di frutta.
GIOELE: lo un dinosauro e la sua tana.



Atelier Creta



4 ANNI

Nella modellazione verso la tridimensionalità, bambine e bambini di quattro anni si concentrano nel creare costruzioni senza ricercare l'intenzionalità, ma scoprendola nel **dare forma al materiale** in verticale.

EDOARDO: La mia costruzione è diventata una grotta per gli animali.
VITTORIO: Il mio è un pupazzo di neve.
GIULIO: lo ho fatto un ponte e poi sopra un altro.



133



Atelier Creta

Terza tappa - Attività 3

AMBIENTAZIONE TRIDIMENSIONALE DI ANIMALI

Predisponiamo lo spazio come in precedenza, in modo che bambini e bambine possano avere uno spazio personale, ma condiviso per la manipolazione e la modellazione della creta con l'intenzione di creare, nel gioco costruttivo, un'ambientazione di animali condivisa.



materiali
CRETA GRIGIA
VASSOI DI PLASTICA
VASCHETTE TRASPARENTI

- 1 Invitiamo bambine e bambini di quattro e cinque anni a posizionarsi davanti ai vassoi su cui avremo appoggiato un pezzo di creta grigia.
- 2 Ricordiamo le regole e lasciamo che ciascuno manipoli la creta liberamente, intervenendo solo se necessario e su richiesta alla ricerca di soluzioni soddisfacenti anche da punto di vista estetico.
- 3 Registriamo le loro **verbalizzazioni** durante la modellazione della creta.
- 4 Posizioniamo le costruzioni sulle vaschette trasparenti capovolte, così da creare un'ambientazione.
- 5 Al termine, facciamo essiccare le produzioni individuali in un angolo asciutto, ma lontano da fonti di calore.



4-5 ANNI

Dopo aver sperimentato le costruzioni tridimensionali, bambine e bambini di quattro e cinque anni decidono di cimentarsi nella realizzazione di animali che si sorreggano sulle zampe, per successive narrazioni.



Ambientazione



Elefante



Gatto

Atelier Creta



Giraffa



Cespuglio



Leone





TEO e NINA.

Atelier Creta



Quarta tappa - Attività 3

ELEMENTI NATURALI

Predisponiamo lo spazio come in precedenza, in modo che bambine e bambini possano avere uno spazio personale, ma condiviso, per la **manipolazione** e la **modellazione della creta** con l'**inserimento di elementi naturali**.



materiali



CRETA GRIGIA
VASSOI DI PLASTICA
SASSI, CONCHIGLIE, LEGNETTI,
PIGNE...
VASCHETTE DI RECUPERO

- 1 Invitiamo bambine e bambini di tre, quattro e cinque anni a posizionarsi davanti ai vassoi su cui avremo appoggiato un pezzo di creta grigia.
- 2 Ricordiamo le regole, lasciamo che ciascuno manipoli la creta liberamente, intervenendo solo se necessario e su richiesta, poi registriamo le loro **verbalizzazioni** durante la modellazione della creta.
- 3 Al termine, facciamo essiccare le produzioni individuali in un angolo asciutto, ma lontano da fonti di calore.

141

Atelier Creta



3 ANNI

Nella modellazione con gli elementi naturali, bambine e bambini di tre anni hanno a disposizione sassi e conchiglie di medie dimensioni che **incorporano nella creta**, utilizzata come base.

MICHELA: lo ho fatto le macchinine e le case.
DEBORA: lo riempio le conchiglie.
EDOARDO: lo ho fatto una torta.



4 ANNI

Nella modellazione con gli elementi naturali, bambine e bambini di quattro anni hanno a disposizione sassi e conchiglie di diverse dimensioni, che utilizzano **incorporandoli nella creta in costruzioni bi-tridimensionali**.

ALEX: lo ho fatto una montagna con tante rocce.
RICCARDO: lo ho fatto tante chioccioline.
ELENA: lo ho fatto la torta e tanti pasticcini.
ELIO: lo ho fatto un extraterrestre.



5 ANNI

Nella modellazione con gli elementi naturali, bambine e bambini di cinque anni hanno a disposizione sassi, conchiglie e legnetti che utilizzano **incorporandoli nella creta in strutture tridimensionali più complesse**.

ANASTASIA: lo ho fatto una torta con le meringhe attorno.
FEDERICO: lo ho fatto i pianeti e questo è l'astronave.
ELISABETTA: lo ho fatto il bosco.
M. VITTORIA: Anch'io il bosco e le case attorno.



142



Scheda di autovalutazione PROGETTO - Atelier CRETA



Scuola dell'Infanzia

Gruppo bambini n. Età Sezione

Docente/i conduttore/i

Periodo A.S.

Competenze europee

Punti di forza e di debolezza

Note e osservazioni

Gradimento:



Docente/i

Data

PROGETTO – Atelier CRETA

Scheda di autovalutazione



Atelier Creta

Scheda registrazione competenze PROGETTO - Atelier CRETA



Scuola dell'infanzia

Sezione

Cognome e nome del/della bambino/a Età

	si	in parte	no
Partecipa con coinvolgimento alle attività con la creta			
Manipola e modella la creta con piacere			
Sa utilizzare attrezzi per manipolare la creta			
Sa dare forma alla creta			
Sa decorare la creta			
Sa modellare figure bidimensionali			
Sa modellare figure tridimensionali			
Sa trovare soluzioni nel modellare la creta			
Ha sviluppato la manualità			
Ha sviluppato la coordinazione oculo-manuale			
Ha maturato le percezioni tattili			
Sa esprimere sensazioni ed emozioni mentre usa la creta			
Ha sviluppato la creatività e l'espressività			

Note e osservazioni

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Docente/i

.....

.....

.....

Data

PROGETTO – Laboratorio CRETA

Scheda di registrazione competenze



Conclusione

- Il Progetto creta ha portato i bambini e le bambine alla scoperta di un materiale naturale, duttile, malleabile e facilmente plasmabile come la creta e li ha, fin da subito, coinvolti con entusiasmo, curiosità e coinvolgimento crescenti.
- Fondamentale per la buona riuscita del progetto è stato reperire una grande varietà di materiali, allestire adeguatamente e in modo funzionale lo spazio e dare il giusto tempo all'esplorazione, alla manipolazione e alla modellazione, così da consentire ai bambini e alle bambine di riflettere sugli organizzatori cognitivi che si evolvono nello scoprire le proprietà della creta e le sue trasformazioni anche nell'interazione con altri materiali come l'acqua e con gli oggetti naturali e non.



Mattarello sagomato



Forme e costruzioni



Coni traforati



Conclusione

- Le proposte sono state **calibrate all'età** ma anche all'**interesse** dei bambini e delle bambine, mettendo a disposizione su variati materiali e attrezzi in quantità in modo che tutti potessero scegliere di utilizzarli.
- Inizialmente stupiti rispetto al **gioco esplorativo**, in cui hanno sperimentato le caratteristiche della creta e le sue opportunità manipolative, hanno preso confidenza con la materia e si sono sempre più rinforzati rispetto al **gioco costruttivo**, in cui hanno sperimentato le opportunità trasformative della creta.
- Durante le attività i bambini e le bambine erano rilassati, parlavano con un tono di voce basso e hanno mantenuta alta la **concentrazione**.



Tappi



Mattarello sagomato



Bigodini



Incisioni e bassorilievi



Conclusione

- Il ruolo dell'insegnante è sempre stato "a lato" dell'esperienza, nella cura dell'allestimento e nel supportare l'azione, ma solo se richiesto. Non ci si è mai focalizzati sul "prodotto", ma l'attenzione è sempre stata posta sui **processi esplorativo-manipolativo-sensoriali** ed **espressivo-creativi** che hanno portato a quel determinato prodotto.
- Le **competenze** sviluppate nel percorso sono state legate in particolare a voler sviluppare l'espressività e la creatività oltre che la **manualità fine**, toccando anche l'aspetto **scientifico procedurale**, ma hanno favorito anche, trasversalmente, la **capacità di risolvere problemi** e **ricercare soluzioni**, di **progettare e trovare collegamenti e relazioni**, di **rappresentare e condividere idee e intuizioni**.
- Al fine di valutare e verificare il progetto, ma anche per l'inserimento all'interno del Piano Triennale dell'Offerta Formativa, il PTOF, del Rapporto di Autovalutazione d'Istituto, il RAV o di una partecipazione ad un Bando PON, si propongono **due schede**: la prima riferita all'**autovalutazione**, sia da parte dei docenti che dei bambini e delle bambine e la seconda alla **registrazione delle competenze** raggiunte dai bambini e dalle bambine che hanno partecipato agli incontri del Progetto Creta.



Creta fluida



La scuola che vorrei

«Sognavo di poter un giorno fondare una scuola in cui si potesse apprendere senza annoiarsi, e si fosse stimolati a porre dei problemi e a discuterli. Una scuola in cui non si dovessero sentire risposte non sollecitate da domande non poste».

Karl Popper