

SCUOLA DELL' INFANZIA  
" IL PICCOLO PRINCIPE"  
DI CALCARA



Il viaggio...  
Il viaggio...

PROGRAMMAZIONE DIDATTICA ANNO SCOL.2017/18

( Vedere anche Curricolo scuola dell'infanzia al link:

<http://iccrepellano.gov.it/wp-content/uploads/sites/197/Curricolo-scuola-dellinfanzia.pdf> )

“  
Narrare è come viaggiare  
attraverso le storie, le culture, i popoli.  
Chi viaggia incontra persone,  
identità, oggetti.  
Chi viaggia insegue i sogni  
e le meraviglie della vita.  
Chi viaggia conosce,  
apprende e sa poi raccontare.”  
( Reggio Children )

**Il progetto della scuola dell'infanzia "Il Piccolo Principe" di quest'anno affronta la tematica del viaggio.**

**Viaggio** nel mondo con racconti e letture alla scoperta di nuovi popoli. Attraverso cultura, tradizioni, usi, costumi, lingua, giochi, canti e danze popolari, i bambini scopriranno diverse e ricche culture in cui la diversità diventa normalità, rafforzando un'idea positiva di se stessi, e allo stesso tempo, arricchire la loro identità.

**Viaggio** inteso come scoperta e avventura, privilegiando le esperienze dirette dei bambini, il contatto con la natura, con le cose che li circondano, con l'ambiente sociale e culturale, valorizzando le loro proposte e iniziative.

**Viaggio** nel tempo per riflettere sul passato, valorizzando racconti foto e oggetti che rimandano la memoria a vissuti che hanno segnato l'infanzia di genitori e nonni.

# SEZIONE G - SMERALDO

## 3 ANNI

# il viaggio...

*Settembre - Dicembre*

## **PROGETTO ACCOGLIENZA**

Il progetto accoglienza è mirato all'inserimento dei bambini nella Scuola dell'Infanzia. Proprio con l'accoglienza si gettano le basi per instaurare un rapporto di fiducia destinato a perdurare nel tempo e si confermano intese necessarie al benessere che predispone all'apprendimento e allo scambio.

Dedichiamo, pertanto, il tempo necessario all'organizzazione degli spazi e dei materiali di gioco e lavoro destinati a qualificare l'ambiente di apprendimento come luogo in cui i bambini possano sperimentare relazioni e conoscenze.

La giornata scolastica sarà strutturata con momenti formativi nelle attività di routine – bagno, pranzo, nanna – e finalizzata all'acquisizione sempre maggiore di competenze relative all'autonomia personale.

Fin dai primi giorni di scuola si attiveranno lo scambio di esperienze e la promozione dei legami cooperativi, strategia ottimale per rispondere ai bisogni di socializzazione e conoscenza dei bambini. Ponendo particolare attenzione alle condizioni che favoriscono lo star bene a scuola diamo risalto alle attività che li vedono protagonisti e partecipi in modo condiviso del progetto educativo.

In questo periodo, sotto forma di gioco libero e strutturato, avverranno le prime acquisizioni di regole. Si svolgeranno attività manipolative, giochi di travasi, pittura e gioco motorio per la scoperta e conoscenza del proprio corpo.

Le attività proposte verteranno sui seguenti argomenti: colori, stagioni, festività.

# Con Clementino...

```
graph TD; A([Con Clementino...]) --> B[Esploriamo la scuola e le sue regole]; A --> C[Facciamo festa]; A --> D[Alla scoperta del nostro giardino]; B --> E["- Piccoli passi per la una convivenza serena a scuola<br>- Imparare a conoscersi e socializzare<br>- Imparare a rispettare i propri tempi"]; C --> F["Addobbi e lavoretti<br>- Festa dell'accoglienza<br>- Natale"]; D --> G["Osservazione degli elementi naturali:<br>- colori, forme, grandezze delle foglie<br>- percepire attraverso i 5 sensi<br>- gli animali che vanno in letargo<br>- frutta di stagione"];
```

Esploriamo la scuola e le sue regole

- Piccoli passi per la una convivenza serena a scuola
- Imparare a conoscersi e socializzare
- Imparare a rispettare i propri tempi

Facciamo festa

- Addobbi e lavoretti
- Festa dell'accoglienza
  - Natale

Alla scoperta del nostro giardino

- Osservazione degli elementi naturali:
- colori, forme, grandezze delle foglie
  - percepire attraverso i 5 sensi
  - gli animali che vanno in letargo
  - frutta di stagione

*Gennaio - Giugno*

## **ESPLORIAMO LA FATTORIA**

La fattoria è un luogo che offre la possibilità di entrare a contatto con gli animali, di conoscere l'ambiente naturale e di vita, di scoprire e utilizzare i cinque sensi e infine di sensibilizzare al rispetto dell'ambiente, per far nascere nei bambini una cultura ecologica e di salvaguardia del mondo che ci circonda.

L'ambiente e i personaggi della fattoria saranno il nostro sfondo integratore e ci accompagneranno in questo percorso di scoperta. La finalità principale che si pone questa programmazione è quella di stimolare l'interesse e valorizzazione dell'ambiente agricolo, dove l'importanza dell'esperienza concreta e del fare permetteranno di affrontare trasversalmente tutti e i campi di esperienza previsti dalle *Indicazioni Nazionali*.

# L'allegria fattoria

## Il territorio agricolo

## L'orto

## Gli animali

- La terra
- I colori
- Eventi atmosferici
- Il lavoro del contadino e i suoi strumenti

- Conoscenza di alcuni animali che vivono in fattoria:
- Cosa mangiano
  - Come vivono
  - Cosa producono

- Il ciclo della crescita
- Conoscenza di alcuni prodotti del territorio
- Prendersi cura delle piante

**PROGETTI DI  
QUALIFICAZIONE  
SCOLASTICA**

**PROGETTO ATTIVITÀ  
MOTORIA**

Polisportiva di Crespellano  
(ottobre-dicembre)

**PROGETTO ARTE**

***IL MOSTRO DEI COLORI***

(marzo-maggio)

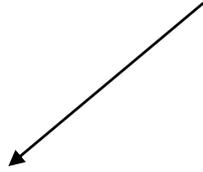
**PROGETTO GIOCO MOTORIO**

***LA FATTORIA\****

(gennaio-febbraio)

\*collegato alla programmazione didattico-educativa della sezione

## USCITE DIDATTICHE



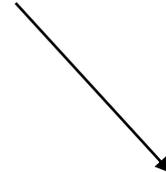
### A TEATRO

***Il meraviglioso viaggio di Nina Uccellina***

(Teatro delle Temperie – Calcara)

***Pollicina***

(Teatro Fanin – San Giovanni in Persiceto  
Fantateatro)



### IN FATTORIA

Gita di fine anno  
presso una fattoria  
didattica del  
territorio limitrofo

*“Dobbiamo avere aspettative altissime nei confronti dei bambini. Non devono però essere aspettative di prestazioni o di risultati quantificabili, bensì FIDUCIA che i bambini sono interessati a tutto, capaci di trovare un senso nelle occasioni, nelle piste offerte dalla città, dalle cose, dagli animali, dalla natura, FIDUCIA nelle proprie capacità di raccontare, di sentire, di ridere”.*

*Loris Malaguzzi*

# Sezione H - ametista

## 4 anni

### LA VALIGIA MISTERIOSA:

#### STORIA DI GIOCHI E GIOCATTOLI D'ALTRI TEMPI

Il recupero dei giochi di una volta ha un valore fondamentale perché stimola l'immaginazione, la curiosità, l'ingegno, la manualità, la capacità di porsi domande e di acquisire nuove conoscenze. Pone i bambini di fronte alla scoperta della propria storia, le proprie origini, creando un profondo senso di appartenenza. Li coinvolge emotivamente e li arricchisce cognitivamente nel loro percorso di crescita. E' un'occasione per far scoprire ai bambini i giochi di una volta attraverso attività e laboratori vari e per far rivivere ai genitori momenti di aggregazione sociale del passato forse oggi dimenticati.

Valorizzando alcune tradizionali esperienze di gioco, che rimandano la memoria a vissuti che hanno segnato l'infanzia di genitori e nonni, è offerta così la possibilità ai bambini di conoscere, sperimentare e riflettere su momenti ricreativi del passato che ancora oggi possono esser riproposti per la loro ricca funzione formativa. I giochi di una volta, infatti, riflettono l'immediatezza semplice e pragmatica dei bambini, stimolandone la comunicazione e la socializzazione, la fantasia e il senso di avventura, la capacità creativa attraverso l'uso di materiali "poveri". Gli obiettivi principali del Progetto sono quelli di favorire l'integrazione, attraverso il gioco individuale e di gruppo, offrendo occasioni preziose per imparare il rispetto delle regole, sviluppare la collaborazione, stimolare la fantasia, riconoscere i giochi e i giocattoli dei nonni ed osservare come erano fatti, provando a ricostruirne alcuni.

La valigia, simbolo del viaggio, accompagnerà i bambini durante tutto il percorso. Una nonna rovistando nella sua soffitta ritrova tanti giocattoli della sua infanzia e di tanto in tanto li manda ai bambini visto che la nipotina vuole giocare solo con i tablet e giochi elettronici. Dalla valigia di volta in volta, usciranno come per incanto giochi antichi (le trottole, le bambole, le biglie, il telefono senza fili, il tangram, corde per saltare, il domino, il gioco dell'oca, la tombola, i birilli ecc...). Una meraviglia di cose e di novità, che sicuramente scatenerà la loro creatività stimolando originali ricostruzioni dei giochi stessi attraverso l'uso di vari materiali. Anche a livello motorio i bambini sperimenteranno alcuni giochi di gruppo come il tiro alla fune, la campana, la corsa con i sacchi ....

Due libri faranno da guida alla programmazione delle attività: La casetta segreta sull'albero di B.Fairley (prima parte) e Voglio un amico per giocare di F.K.Waechter (seconda).

I nonni o bisnonni saranno i protagonisti in quanto verranno invitati a portare i loro giochi che facevano da bambini inoltre daranno le istruzioni su come eseguire il gioco che proporranno. Insegneranno ai bambini come venivano fatti i giocattoli di una volta e proveranno a ricostruirli insieme.

Seguiremo alcune linee guida del metodo di A. Venturelli: Freccie, forme, direzione del segno grafico, postura, impugnatura, ritaglio, destra e sinistra.

Giocheremo con le forme geometriche, tangram, simboli, classificazioni, pregrafismo e regole. Porremo le basi per lo sviluppo del pensiero computazionale.

Viaggeremo .. dentro al corpo umano.

#### **Uscite:**

- Al museo del cielo e della terra laboratorio per la costruzione di giocattoli con materiale di riciclo.
- Laboratorio al museo del patrimonio industriale lettura di una storia tecnologica e costruzione di un giocattolo con meccanismo.
- Visita al museo del soldatino di Bologna.
- In biblioteca a Crespellano lettura animata sull'amicizia e sul modo migliore per giocare insieme.
- Parteciperemo a due spettacoli teatrali.

A scuola faremo prima di Natale un laboratorio manipolativo durante il quale costruiremo un piccolo presepe in terracotta. La storia del giocattolo parte anche dalla costruzione di presepi attività che permette ai bambini di giocare con i personaggi ....

LA VALIGIA MISTERIOSA:  
STORIA DI GIOCHI E GIOCATTOLI D'ALTRI TEMPI

LA VALIGIA SIMBOLO DEL VIAGGIO  
ACCOMPAGNERA' I BAMBINI PER  
TUTTO IL PERCORSO ....

LIBRO: LA  
CASETTA  
SEGRETA  
SULL'ALBERO

A SCUOLA I NONNI  
RACCONTANO,  
COSTRUISCONO E FANNO  
PROVARE I LORO GIOCHI  
AI BAMBINI

LIBRO: VOGLIO  
UN AMICO PER  
GIOCARRE

PROGETTO E  
COSTURZIONE  
DELLA  
CASETTA

FRECCE, FORME  
GEOMETRICHE,  
TANGRAM, ECC.

DAL METODO  
VENTURELLI:  
POSTURA,  
IMPUGNATURA,  
RITAGLIO, DESTRA E  
SINISTRA

LAB. ERIKA  
LAB. JOSE'  
GIOCO MOTORIO

VISITA AL  
MUSEO DEL  
SOLDATINO

SIMBOLI, CLASSIFICAZIONI,  
REGOLE, PREGRAFISMO,  
PENSIERO  
COMPUTAZIONALE

LAB. RICICLO A S.GIOVANNI  
(costruzione di un giocattolo)  
LAB. STORIA DI UN GIOCOTTOLO AL  
MUSEO PAT IND

VIAGGIO ALL'INTERNO  
DEL CORPO UMANO

2 SPETTACOLI A TEATRO  
LAB. BLUSOLE A NATALE

# SEZIONE I-RUBINO

## 5 ANNI



## PROGETTO "UN MONDO A COLORI"

(alla scoperta dei cinque continenti)

Il progetto "Un mondo di colori" intende indirizzare il bambino a conoscere meglio ,attraverso attività stimolanti e divertenti,i Paesi da cui provengono. Per farlo prendiamo avvio da un racconto-stimolo e prepariamo una valigia con dentro tanti elementi che ci serviranno per introdurre via via i diversi aspetti culturali che vogliamo presentare.

Il progetto infatti si propone di sviluppare il senso d'appartenenza di ogni bambino alla propria cultura, rendendolo partecipe di una realtà sociale che include altre identità, diverse dalla propria, ma arricchenti e stimolanti nel confronto e nella crescita. Attraverso il viaggio immaginario "in mongolfiera" si accompagneranno i bambini alla scoperta dei continenti: di essi conosceranno la cultura sociale, le tradizioni, la natura, il paesaggio, i loro più importanti monumenti e apprezzeranno la ricchezza delle diversità. .Il progetto, stimolerà gradualmente i bambini a nuove grandi scoperte, rispettando la propria individualità nell'apertura verso l'altro. Con la conoscenza, pur semplice, del proprio territorio e del resto del mondo, si aiuteranno i bambini a scoprire valori umani come la fratellanza e tolleranza.

## PROGETTO " MATEMATICA "

Il progetto nasce dal desiderio di accompagnare i bambini di cinque anni, , alla scoperta dello spazio, della logica, dei numeri,delle forme. Le attività di logica e di matematica alla scuola dell'infanzia hanno una connotazione molto particolare. Infatti, oltre ad essere sviluppate in laboratori specifici nascono molto spesso nel corso delle esperienze che i bambini svolgono quotidianamente. Nel laboratorio logico-matematico i bambini esplorano la realtà, imparando a organizzare le proprie

esperienze attraverso azioni consapevoli quali il raggruppare, il contare, l'ordinare, l'orientarsi e il rappresentare con disegni e parole. Il progetto prevede un percorso di attività organizzate in incontri di conoscenza e scoperta dove il bambino sperimentando, impara a confrontare, a ordinare, a compiere stime approssimative, a formulare ipotesi, a interpretare, a intervenire consapevolmente o sul mondo.

## PROGETTO "ARTE"

Il progetto "ARTE" nasce dal desiderio di avvicinare i bambini al complesso ed affascinante mondo dell'arte. I bambini fin da piccoli mostrano il bisogno di rappresentare graficamente emozioni, sentimenti, avvenimenti, situazioni, desideri .... come i grandi pittori anche loro vogliono esternare e realizzare produzioni che testimonino l'espressione di loro stessi favorendo il manifestarsi della propria creatività e fantasia. Ogni attività vorrà essere un momento espressivo personale, autentico e indubbiamente ricco. Con questo progetto si attiva un percorso di ricerca in cui la pittura, l'assemblaggio ed il colore puro, sfumato, stampato, graffiato, tagliato, stropicciato porta alla costruzione di itinerari in cui la forma assume un aspetto del tutto secondario.

Tutte le proposte quindi tenderanno a favorire la scoperta e la conoscenza da parte del bambino delle proprie emozioni e dei propri sentimenti e della propria individualità ed unicità. Questo progetto vuol dare l'opportunità ai bambini di liberare il pensiero, aiutare a sviluppare forme di conoscenza multiple che interagiscono dando loro fiducia e sicurezza nelle proprie capacità e potenzialità espressive, creative e manuali.

Anche la conoscenza del proprio corpo, le sue caratteristiche e le sue potenzialità consentirà al bambino di riconoscersi come essere unico ed irripetibile attraverso tecniche artistiche.

# UN MONDO A COLORI

*(scoperta dei cinque  
continenti)*

*Scoprire il  
proprio  
paese*

*Caratteristiche  
del mondo  
animale di  
ogni continente*

*Conoscere  
alcune storie  
e tradizioni  
del nostro  
e di altri*

*Capire il valore  
della  
solidarietà  
e della pace*

*Ascoltare  
e ballare musiche  
dei vari  
paesi*

```
graph TD; A((PROGETTO MATEMATICA)) --- B((Le forme geometriche)); A --- C((Educazione stradale)); A --- D((Cocetti Topologici e Temporalis)); A --- E((Priegrafismi logica-matematica));
```

PROGETTO  
MATEMATICA

*Le forme  
geometriche*

*Educazione  
stradale*

*Cocetti  
Topologici e  
Temporalis*

*Priegrafismi  
logica-  
matematica*

# PROGETTO ARTE

```
graph TD; A([PROGETTO ARTE]) --- B([Viaggio nel corpo umano]); A --- C([Scoperta di tecniche artistiche]);
```

*Viaggio nel  
corpo  
umano*

*Scoperta di  
tecniche  
artistiche*

# Progetti e uscite



# SEZIONE L-CORALLO MISTA

## **IL VIAGGIO ... INTORNO AL MONDO**

Il progetto nasce dalla presenza nella sezione di tanti bambini di nazionalità differenti. L'intento è quello di aiutare i bambini a rapportarsi agli altri, liberi da pregiudizi e da barriere di ogni genere: razziali, culturali, religiose. Attraverso cultura, tradizioni, usi, costumi, lingua, giochi, canti e danze popolari, le sperimentazioni della cucina tipica di altri paesi, i bambini scopriranno diverse e ricche culture in cui la diversità diventa normalità, rafforzando un'idea positiva di se stessi, e allo stesso tempo, arricchire la loro identità.

**IN VIAGGIO ...**  
**Con l'omino di carta**  
**stagnola**

**AFRICA**

**Costruzione di un**  
**omino immaginario**  
**Che ci accompagna**  
**alla scoperta delle**  
**caratteristiche del**  
**paese**

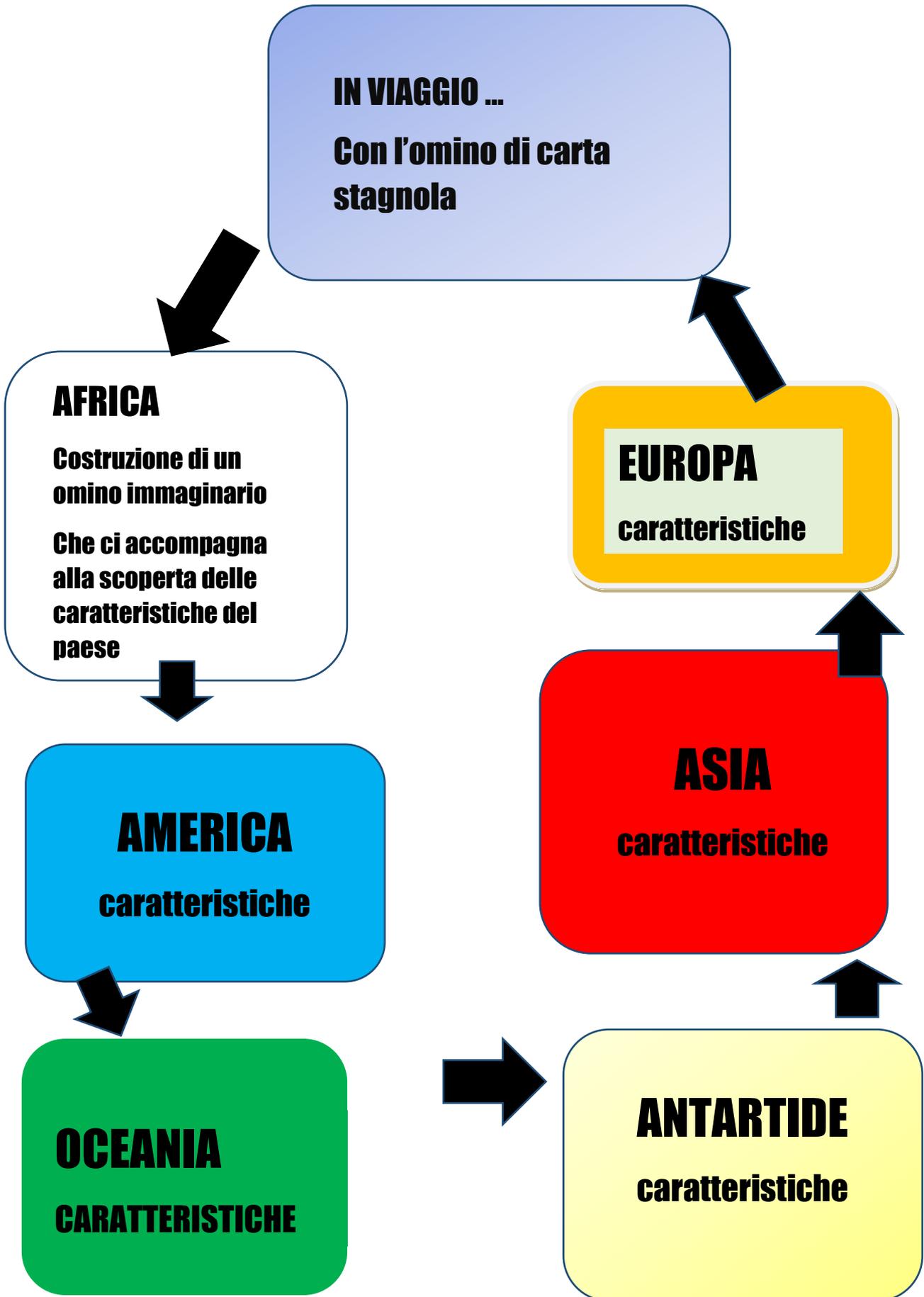
**EUROPA**  
**caratteristiche**

**AMERICA**  
**caratteristiche**

**ASIA**  
**caratteristiche**

**OCEANIA**  
**CARATTERISTICHE**

**ANTARTIDE**  
**caratteristiche**





**IL VIAGGIO ...  
IL MIO CORPO,  
CHE SCOPERTA!**

Il progetto nasce dal desiderio di accompagnare i bambini alla scoperta del corpo e della corporeità per favorire la conoscenza di sé e lo sviluppo della propria identità attraverso l'espressività, il movimento le stimolazioni sensoriali e la rappresentazione grafica.

Il bambino apprende attraverso il corpo imparando a controllare i movimenti, sviluppando il rapporto corpo-mente utilizzando la motricità.

**Giochi di movimento nello spazio:  
muoversi nello spazio secondo  
schemi motori differenti ( gioco  
delle scatoline ecc...)**

**Filastrocche e  
canzoni per  
memorizzare le parti  
del corpo**

**Attività sensoriali:  
toccare, manipolare,  
ritagliare, schiacciare,  
strappare, ecc...**

**Giochi di lateralità  
Attività varie di pittura,  
ritaglio e disegno del viso e  
di tutto il corpo**

**Giochi topologici:  
sopra-sotto  
davanti-dietro  
vicino-lontano**

**Sviluppo della motricità fine ( uso di pennarelli e matite)  
Riconoscere le parti del viso e  
del corpo: puzzle e  
rappresentazione grafica**





# **IN VIAGGIO... CON LA MATEMATICA**

Il progetto nasce dal desiderio di accompagnare i bambini alla scoperta dello spazio, della logica, dei numeri.

Le attività di logica e di matematica nascono molto spesso nel corso delle esperienze che i bambini svolgono quotidianamente. Nel laboratorio logico-matematico i bambini esplorano la realtà imparando a organizzare le proprie esperienze attraverso azioni consapevoli quali il raggruppare, il contare, l'ordinare, l'orientarsi e il rappresentare con disegni e parole.

Il progetto "logico-matematico", prevede un percorso di attività organizzate in incontri di conoscenza e scoperta dove il bambino sperimentando, impara a confrontare, a ordinare, a compiere stime approssimative, a formulare ipotesi, a verificarle con strumentazioni adeguate, a interpretare, a intervenire consapevolmente.





# IN VIAGGIO ... CON L'ARTE

**Laboratori di didattica dell'arte**, si ispirano alla metodologia di Bruno Munari "Giocare con l'arte", e' un viaggio educativo per bambini della scuola dell'infanzia capace di trasformare l'aula in un luogo di costruzione e conoscenza. I laboratori si compongono di due momenti complementari: la stimolazione e l'espressione. Le tecniche e le regole saranno estratte dalle opere d'arte capaci di stimolare attraverso le sollecitazioni visive e letterarie nuove "direzioni di senso" e di trasformare ogni stimolo in nuove forme di espressione. I libri e l'arte sono il pre-testo. Le tecniche di laboratorio proposto mirano a promuovere lo sviluppo delle potenzialità cognitive, affettive, relazionali e sociali dei bambini. Non si tenderà a far imitare un'opera, ma attraverso la sperimentazione di materiali, strumenti e tecniche, l'osservazione della natura e la conoscenza plurisensoriale i bambini riusciranno a potenziare una personalità autonoma. La prescrizione e l'approfondimento delle tecniche grafo motorie puntano inoltre all'obiettivo di introdurre la prescrizione e il libro unitamente alla narrazione ed alle espressioni grafiche

permettono l'avvicinare i bambini a questo momento importante del loro apprendimento. L'ispirarsi al metodo Venturelli e alla didattica Munariana saranno possibili fino a trasformare ogni incontro come il momento di sperimentazione del corpo nello spazio e del gesto come prolungamento del corpo al fine di avvicinarci all'arte e alla scrittura. Il prodotto della creatività, come della fantasia e dell'invenzione, nasce da relazioni attivate da ciò che si conosce. La conoscenza favorisce lo sviluppo di una personalità e delle abilità creative. E' importante far memorizzare e conoscere ai bambini il maggior numero di dati possibile, perché la fantasia e la creatività operano sulla memoria. Nel fare per gioco dei bambini c'è il piacere del fare, dell'esplorare, della scoperta. Il gioco è mezzo privilegiato per aiutare la memorizzazione e far emergere gli stili di ciascuno; rendendo le differenze individuali un valore aggiunto.

**Un grande giorno di niente**  
**Di**  
**Beatrice Alemagna**

**I libri illeggibili di munari prendono vita con le linee di una artista innovatrice nel suo genere. Colore rosso e blu, indelebili sottili e grossi intrecci sequenze, prospettive, direzioni, formati formato grande. In piedi a muro**

**Prospettive, linee, segno acquerello, chine, cera paesaggio, texture ARTISTA: COCA FRIGGERIO (sdraiati)**

**Le forbici, tracciare, trasparenze, strappo sovrapposizioni, il personaggio che spunta (in piedi)**

**Segno e da questi elementi, leggero, pesante, infilare ARTISTI: KANDINSKY E CALDER (seduto)**

**Texture, Linee, riempiture, direzioni, colori e sfumature, odori, tempera materica. (in piedi) ARTISTA: ROTCKO**



PROGETTI  
DI  
QUALIFICAZIONE  
SCOLASTICA



ATTIVITA'  
MOTORIA  
NUOTO



LABORATORIO DI  
ARTE  
CON  
ERIKA BATTELLI



LABORATORIO  
TEATRALE:  
TEATRO DELLE  
TEMPERIE