

**Anno scolastico 2023 – 2024**  
**Istituto Comprensivo “Ai Nostri Caduti” di Trezzo sull’Adda**

**Scuola dell’infanzia “Gianni Rodari”**

**Progetto di plesso dal titolo:**  
**“IL FILO DELLE IDEE”**



# Lo sfondo e il motivo della scelta

**Il nostro metodo: la didattica esperienziale - individuare azioni educative a favore dell'esperienza.**

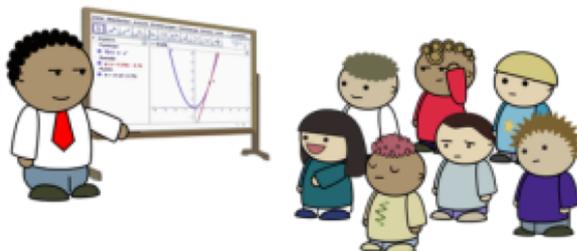
L'insegnante consapevole dei bisogni dei bambini e dell'intervento educativo da promuovere deve:

- Creare le giuste cornici in cui corpo e mani del bambino siano i primi strumenti della conoscenza
- Preparare l'intervento, gli spazi e i tempi
- Far usare le mani per costruire, aggiustare, abbellire, accarezzare, trasmettere emozioni, comunicare, per far sentire "il piacere che danno le mani che sanno fare."
- Dare in mano ai bambini i materiali del loro sapere, lasciandoli essere protagonisti attivi
- Lasciarli lavorare con le loro ipotesi: il brainstorming è uno dei metodi possibili
- Permettere che le esperienze generino nuove esperienze
- Sorreggere la ricerca e accogliere l'errore come parte dell'esperienza
- Valorizzare e proteggere le relazioni



## In concreto: come si può lavorare seguendo i principi di una didattica esperienziale?

Dal punto di vista metodologico la psico-pedagogia suggerisce quello di provare a **ribaltare la sequenza** con cui generalmente si affronta un qualsiasi apprendimento. Invece di partire dalla sua presentazione/spiegazione l'insegnante può provare a proporlo come un "problema da risolvere", consentendo ai bambini di esplorare ogni possibile via, comprese quelle "sbagliate". Sapere perché una soluzione è errata, infatti, non è meno importante del conoscere la risposta giusta. Dopo un momento affidato agli alunni, che consente agli insegnanti di osservare le soluzioni che via via emergono, si potrà riprendere alcuni elementi della ricerca dei bambini per suggerire loro di svilupparli. Solo alla fine sarà messo a fuoco l'apprendimento. Il processo naturale di qualunque nuova conoscenza **va infatti dal "bricolaggio esperienziale" alla "tecnica"**, non viceversa.



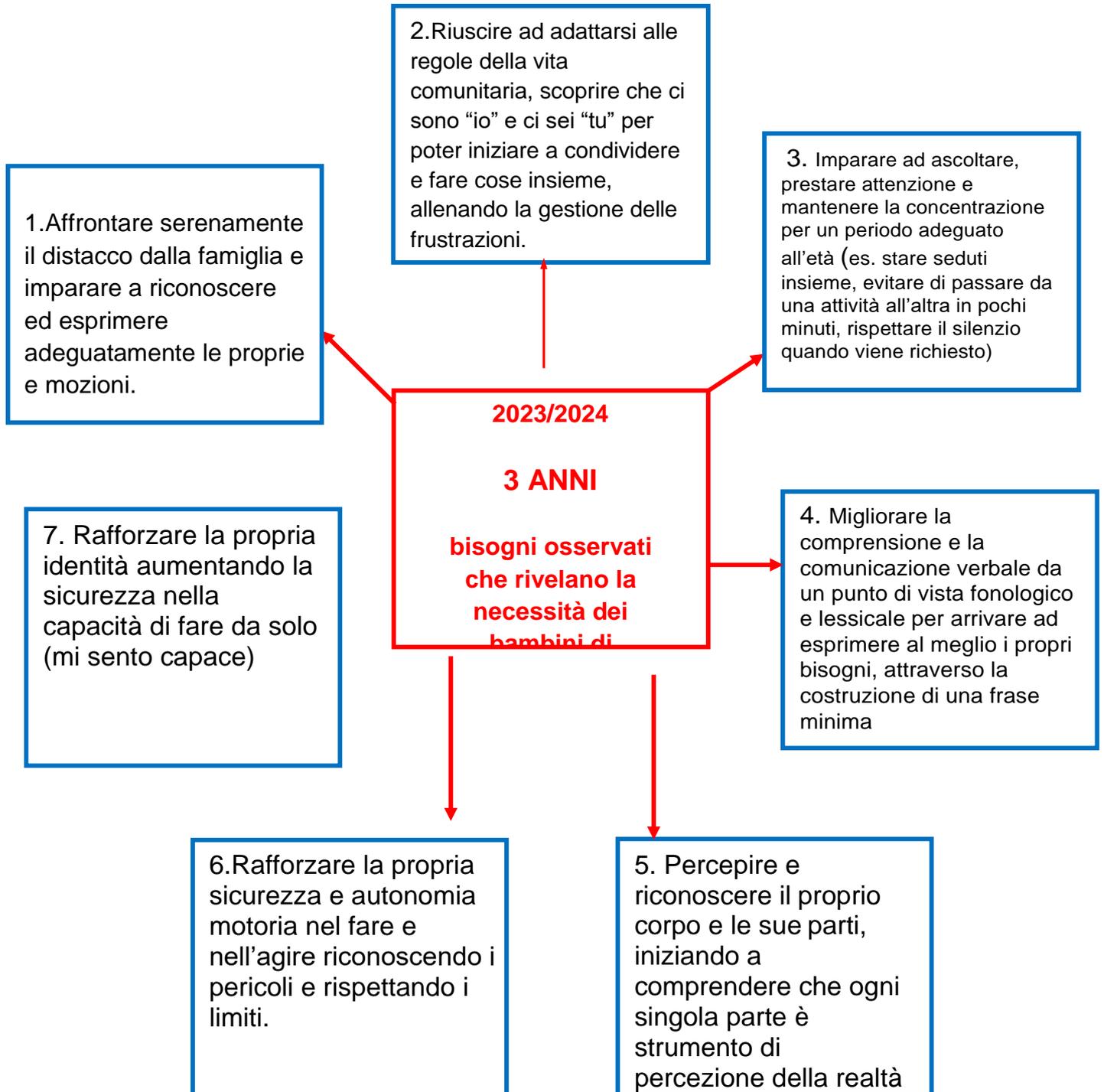
## E' possibile fare esperienza fra le mura di una classe?

Grazie ai Campi di Esperienza, il curricolo della scuola dell'Infanzia apre la via a nuove esperienze ed al potenziamento di tutte le opportunità per uno sviluppo ulteriore dei bambini.



A fronte di quanto definito sopra le docenti identificano i bisogni dei bambini che frequentano la scuola e ideano i progetti affinché gli apprendimenti siano rispondenti alle necessità degli stessi.

## BISOGNI RILEVATI NEL GRUPPO BAMBINI DI 3 ANNI



# PROGETTI IDEATI SULLA BASE DEI BISOGNI RILEVATI

Intervento progettuale team 3 anni

## **1/2/7 PROGETTO INSERIMENTO: “IO GOMITOLO, TU FILO”**

**Campo di esperienza prevalente: il sé e l'altro**

**Competenza chiave europea corrispondente: competenza personale e sociale**

- Accettare il distacco dalle figure parentali e imparare a fidarsi delle nuove figure adulte di riferimento
- Vivere serenamente il tempo scuola
- Scoprire gli spazi e le prime regole scolastiche, comprese le norme igieniche
- Imparare a conoscere i nuovi amici e i loro nomi, passare dall'io al noi di gruppo

## **1/2/7 PROGETTO: “IL FILO EMOZIONATO”**

**Campo di esperienza prevalente: il sé e l'altro**

**Competenza chiave europea corrispondente: competenza in materia di consapevolezza ed espressione**

- Individuare persone, situazioni, immagini che esprimono e suscitano emozioni e sentimenti
- Esprimere e autoregolare le reazioni emotive
- Riconoscere le emozioni e iniziare a regolarle
- Creare relazioni, condividere impressioni ed esperienze
- Rispondere in modo personale alle richieste
- Esprimere le proprie emozioni
- Sviluppare la percezione corporea

### **3. PROGETTO: "IL FILO LOGICO!"**

**Campo di esperienza prevalente: la conoscenza del mondo.**

**Competenza chiave europea corrispondente: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria**

- Imparare a discriminare gli oggetti per passare dal mucchio alla classificazione degli stessi, col fine di rendere funzionale il gioco di costruzione
- imparare a prestare attenzione
- mantenere la concentrazione
- mettere le basi per una attenzione condivisa
- Imparare ad osservare per comprendere la realtà: apprendere semplici concetti di forma, colore, uguaglianza e disuguaglianza degli oggetti, col fine di effettuare i primi collegamenti di pensiero
- Saper cogliere le differenze degli opposti per leggere e adattarsi alla realtà (grande piccolo/aperto chiuso/dentro fuori/sopra sotto)

### **4. PROGETTO: "NON PERDERE IL FILO... DEL DISCORSO"**

**Campo di esperienza prevalente: i discorsi e le parole.**

**Competenza chiave europea corrispondente: competenza alfabetica e funzionale e competenza multilinguistica**

- Acquisire fiducia nelle proprie capacità comunicative ed espressive
- Comprendere e apprendere le prime parole nella lingua italiana (implementazione del lessico)
- Sviluppare la fonetica e iniziare a correggere la pronuncia di suoni errati
- Abituarsi all'ascolto per comprendere meglio i suoni e i contenuti
- Esprimere piacere e curiosità nell'ascolto di storie
- Memorizzare filastrocche e canzoncine

### **5/ 6 PROGETTO: "IN EQUILIBRIO SUL FILO. UN CORPO PER MUOVERSI"**

**Campi di esperienza prevalente: il corpo e il movimento**

**Competenza chiave europea corrispondente: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.**

- Sperimentare vari modi di sentire e percepire il proprio corpo per riconoscere e denominare le varie parti dello stesso e saperle rappresentare graficamente
- Riconoscere la propria identità corporea e sessuale
- Sperimentare e scoprire le posizioni del corpo nello spazio imitando semplici movimenti e posture
- Utilizzare in modo adeguato oggetti e materiali, migliorando le prassie
- Dominare i movimenti del proprio corpo per muoversi in sicurezza nello spazio che ci circonda
- Acquisire stabilità e controllo della postura
- Affinare la motricità delle mani, delle dita, della bocca
- affinare la coordinazione tra loro
- arricchire la stimolazione tattile

## **IL PROGETTO “UN FILO PER CREARE TRA FORME E COLORI”**

**Campo di esperienza prevalente: immagini, suoni, colori**

**Competenza chiave corrispondente: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

La creatività così come la ricchezza dei linguaggi espressivi/artistici sarà trasversale a tutti i campi grazie alla costruzione di manufatti e alla realizzazione della documentazione e degli elaborati dei bambini. Nello specifico, si prevede di raggiungere i seguenti obiettivi:

- Sperimentare materiali e tecniche per la costruzione di manufatti, elaborati, libri
- Lasciare una traccia di sé nelle esperienze di manipolazione, scarabocchi e prime rappresentazioni grafico-pittoriche
- Sviluppare il pensiero creativo nei bambini
- Affinare la coordinazione oculo-manuale
- Superare la presa palmare degli strumenti, fino ad una presa corretta e funzionale
-

## BISOGNI RILEVATI NEL GRUPPO BAMBINI DI 4 ANNI



**PROGETTI IDEATI SULLA BASE DEI BISOGNI RILEVATI**  
**Intervento progettuale team 4 anni**

**1. PROGETTO ACCOGLIENZA: "C'È UN FILO CHE CI UNISCE"**

**Campo d'esperienza: il sé e l'altro**

**Competenza chiave europea corrispondente: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

- Riappropriarsi di spazi, tempi e relazioni lasciati al termine del precedente anno scolastico
- Riconoscere il legame relazionale-affettivo con il gruppo classe
- Contribuire a creare un clima di convivenza sereno nel rispetto di regole condivise
- Promuovere l'autostima, la sicurezza di base e la volontà di provare senza sentirsi incapaci o sbagliati
- Riconoscere i segnali corporei delle emozioni
- Scoprire situazioni che suscitano emozioni

**2. PROGETTO: "TUTTI IN FILA INDIANA"**

**Campo d'esperienza: il corpo e il movimento**

**Competenze chiave Europee: Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

- Controllare i movimenti del proprio corpo sia in maniera spontanea che guidata
- Modulare il tono di voce in base ai contesti
- Sviluppare la motricità fine in tutti i suoi aspetti
- Riconoscere/denominare parti del corpo per sperimentarle consapevolmente e saperle rappresentare graficamente
- Riconoscere e verbalizzare le percezioni sensoriali
- Percepire l'identità corporea in relazione allo spazio e agli altri
- Controllare gli schemi di postura e di movimento

**3/5. PROGETTO: "IL BANDOLO DELLA MATASSA"**

**Campo d'esperienza: la conoscenza del mondo**

**Competenze chiave Europee: competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie ed ingegneria. Capacità di imparare ad imparare**

- Imparare ad osservare e cogliere uguaglianze e differenze della realtà che ci circonda

- Individuare le caratteristiche degli oggetti, dei fenomeni naturali e degli avvenimenti temporali
- Cogliere le trasformazioni della natura (notte, giorno, stagioni...)
- Cogliere gli eventi temporali e dar loro un corretto ordine
- Seriare e ordinare secondo un criterio
- Orientarsi nello spazio e saper riconoscere le relazioni topologiche di base
- Imparare a prestare attenzione
- Mantenere la concentrazione
- Mettere le basi per un'attenzione condivisa
- Stabilire rapporti di causa-effetto

### 3/5. PROGETTO CODE WEEK: "IMPARARE A PENSARE GIOCANDO"

**Competenze chiave Europee: competenza digitale; consapevolezza ed espressione culturale**

- Approcciare i bambini al coding
- Imparare a leggere e rispettare dei codici di colore
- Promuovere il pensiero computazionale
- Decodificare le sequenze di un racconto (fino a 4)
- Eseguire sequenze a ritmo
- Conoscere posizioni e relazioni spaziali (davanti, dietro, di fianco,...)

### 3/4. PROGETTO: "UN FILO DI LUCE, DI COLORE E DI SUONO"

**Campo d'esperienza: immagini, suoni, colori**

**Competenze chiave Europee: competenza digitale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

- Sperimentare diverse possibilità espressive attraverso l'uso di vari materiali e tecniche
- Esprimersi attraverso la pittura e attività manipolative
- Acquisire la capacità di base di raffigurare elementi reali con l'ausilio delle forme geometriche
- Utilizzare la musica come strumento espressivo corpo-voce
- Produrre rappresentazioni mimico-drammatiche

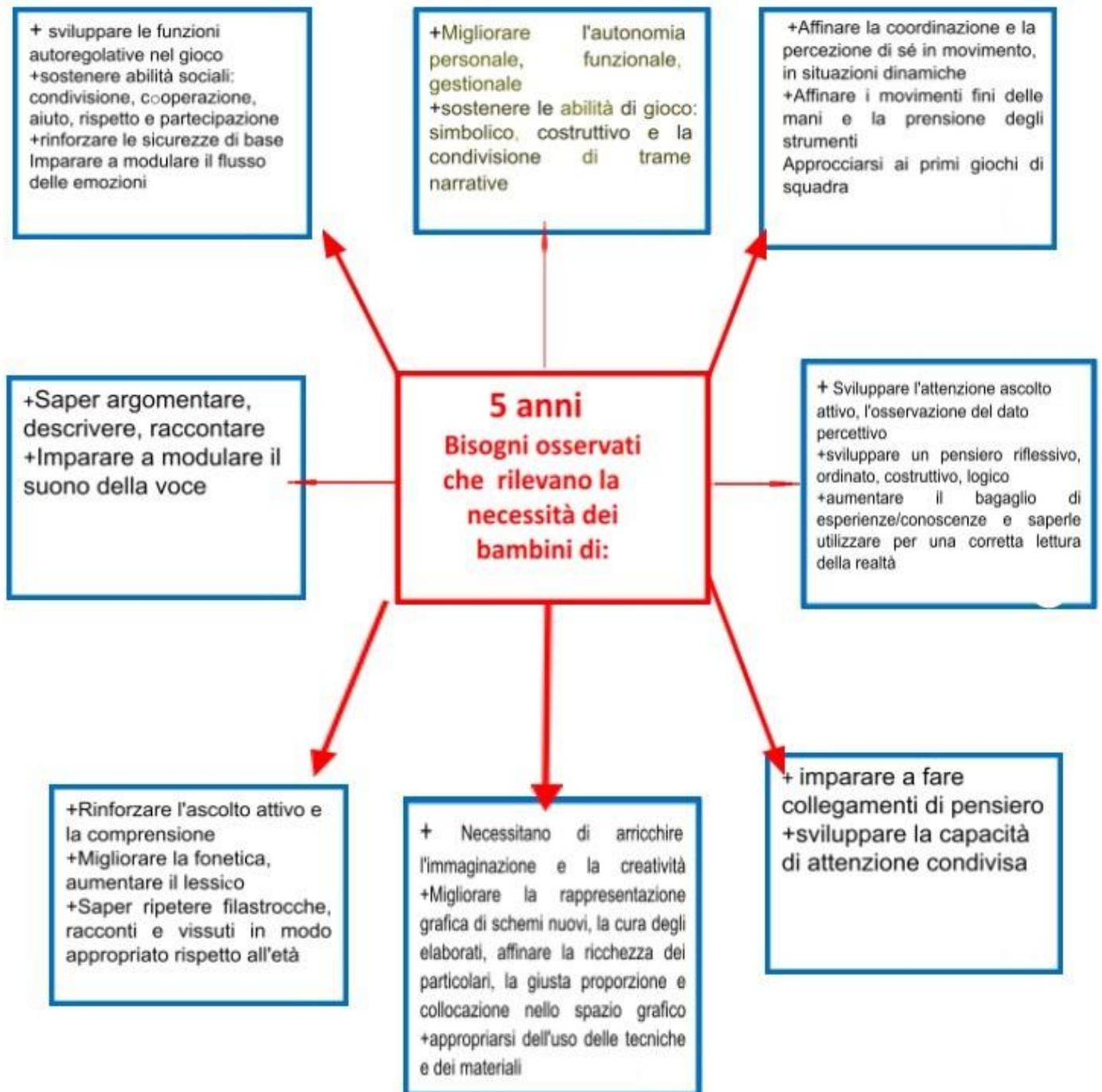
### 5. PROGETTO: "IL FILO DEL DISCORSO"

**Campo d'esperienza: i discorsi e le parole**

**Competenze chiave Europee: competenza alfabetica e funzionale; competenza multilinguistica**

- Sviluppare la capacità di ascolto e comprensione del linguaggio
- Implementare il lessico
- Promuovere la sintassi della frase minima e arricchirne l'espansione
- Stimolare l'interesse per la lettura delle immagini di un albo per cogliere il filo della narrazione
- Acquisire una corretta fonazione
- Familiarizzare con libri e materiali attraverso l'utilizzo diretto o tramite la lettura dell'insegnante

## BISOGNI RILEVATI NEL GRUPPO BAMBINI DI 5 ANNI



**PROGETTI IDEATI SULLA BASE DEI BISOGNI RILEVATI**  
**Intervento progettuale team 5 anni**

**1.PROGETTO: "C'È UN FILO CHE CI UNISCE"**  
**TRATTO DALL'ALBO "LUCY E IL FILO DELL'AMICIZIA"**

**Campo d'esperienza: il sé e l'altro**

**Competenze chiave Europee: competenze sociali e civiche**

- Rafforzare l'autostima e la fiducia nelle proprie capacità
- Sviluppare una maggiore autonomia relazionale
- Organizzare e portare a termine autonomamente il lavoro
- Dialogare esprimendo il proprio punto di vista e rispettando il turno di parola
- Esprimere i propri vissuti emotivi e comprendere gli stati emotivi altrui
- Riconoscere ed accettare l'altro nelle sue diversità ed imparare a rispettarle
- Interagire positivamente nel gruppo attivando atteggiamenti di collaborazione

**2.PROGETTO: "IL FILO DI ARIANNA: FILI, LABIRINTI E PERCORSI PER GIOCARE CON IL CORPO"**

**Campo d'esperienza: Il corpo e il movimento**

**Competenze chiave Europee: consapevolezza ed espressione culturale**

- consolidare gli schemi dinamici e posturali
- interiorizzare i rapporti topologici
- progredire nella motricità fine: prensione, precisione, coordinazione oculo-manuale
- consolidare e ampliare le forme di attività grafiche per rappresentare la rappresentazione grafica completa di sé
- scoprire, usare e consolidare la propria lateralità
- autoregolarsi nei giochi di movimento e nelle posture rispettando le regole di gioco
- avvicinarsi alla prescrittura: tracce, segni, simboli

**3.PROGETTO: "IL FILO DEL DISCORSO"**

**Campo d'esperienza: i discorsi e le parole**

**Competenze chiave Europee: comunicazione nella madre lingua; comunicazione nelle lingue straniere**

- Parlare, descrivere, raccontare e dialogare con adulti e compagni avendo fiducia nelle proprie capacità comunicative

- Implementare il lessico per arricchire la costruzione corretta di frasi più articolate
- Rielaborare oralmente e graficamente in modo chiaro e coerente esperienze e vissuti
- Raccontare sequenze narrative con logica e coerenza
- Entrare in relazione con le immagini e con il codice scritto
- Cogliere la struttura fonetica delle parole
- Trovare rime e assonanze
- Sviluppare conoscenze metalinguistiche

#### **4.PROGETTO: “LEGAMI: I FILI CHE UNISCONO IL MONDO”**

**Campo d'esperienza: la conoscenza del mondo**

**Competenze chiave Europee: competenze di base in matematica, scienze e tecnologia**

- Stimolare la curiosità verso la ricchezza del mondo e allenare a porsi domande
- Affinare le capacità percettive: osservare, discriminare e denominare le caratteristiche di oggetti, persone e immagini.
- Osservare e rilevare le trasformazioni del tempo nell'ambiente circostante
- Comprendere il rapporto causa-effetto.
- Riordinare una sequenza logico-temporale.
- Confrontare gli oggetti e/o le immagini e individuare analogie o/e differenze.
- Costruire e definire insiemi esplicitando il criterio di classificazione usato e metterli in relazione
- Implementare la curiosità verso il mondo dei numeri e il suo utilizzo

#### **5.PROGETTO CODING “I FILI DEL PENSIERO”**

- Scomporre un problema complesso in problemi più elementari e gestibili
- Fare l'analisi dei dati e la loro organizzazione
- Rappresentare delle informazioni attraverso codici (freccie, simboli e colori)
- Costruire sequenze di istruzioni per risolvere i problemi sia unplugged che con l'ausilio di DOC, PHOTON, BLUE BOT

#### **5.PROGETTO: “SUL FILO DELL'ARTE: INTRECCI CREATIVI”**

**Campo d'esperienza: Immagini, suoni, colori**

**Competenze chiave Europee: consapevolezza ed espressione culturale**

- Esprimersi in modo personale e creativo utilizzando diversi materiali e tecniche espressive diverse per lasciare traccia di sé

- Utilizzare in modo adeguato gli strumenti grafici in relazione al progetto da realizzare
- Arricchire gli elaborati creativi con cura e dettagli
- Inventare situazioni/storie e rappresentarle attraverso drammatizzazioni
- Esplorare il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti

## **PROGETTO DI I.R.C. (Insegnamento Religione Cattolica)**

**Campo d'esperienza: trasversale a tutti i campi**

**Competenza chiave europea: competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

Macro Obiettivi di apprendimento:

1-Osservare il mondo che viene riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi dono di Dio Creatore.

2- Scoprire la persona di Gesù di Nazaret come viene presentata dai Vangeli e come viene celebrata nelle feste cristiane.

3- Individuare i luoghi di incontro della comunità cristiana e le espressioni del comandamento evangelico dell'amore testimoniato dalla Chiesa.

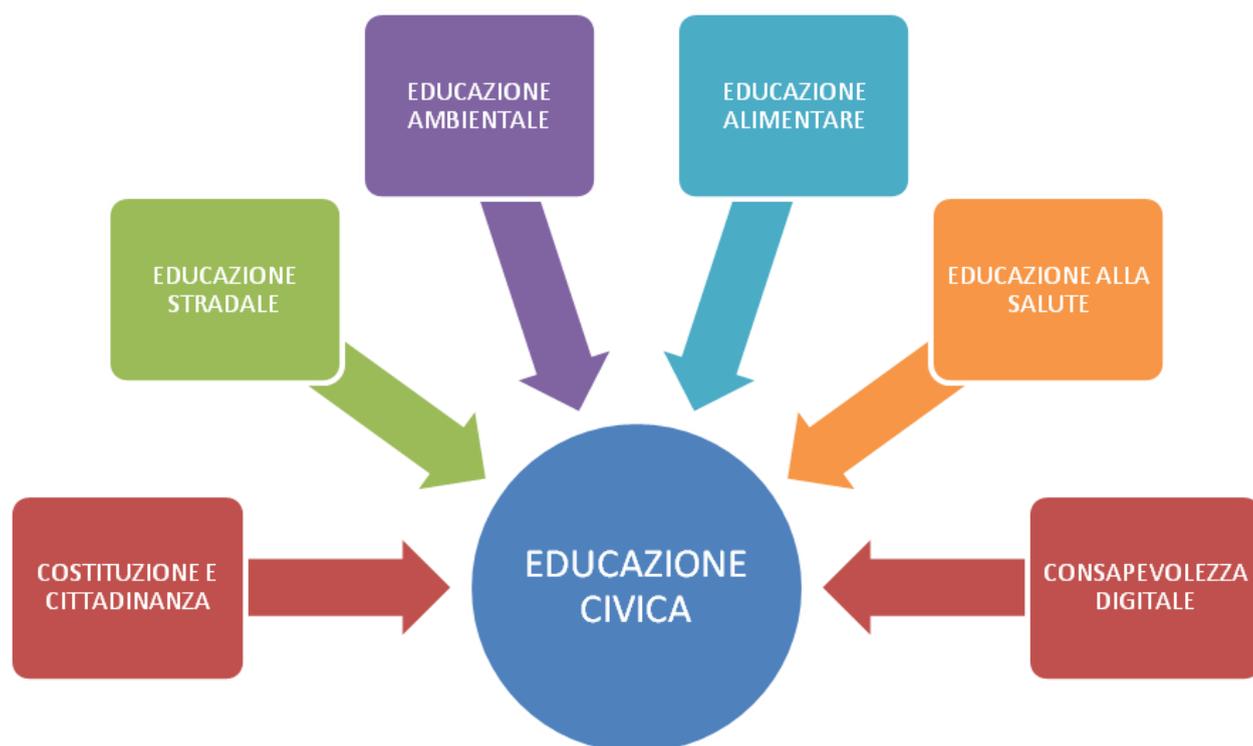
**In ogni sezione è prevista l'attività di Alternativa alla Religione Cattolica per i bambini che non si avvalgono di tale insegnamento**

## SI PREVEDONO INOLTRE PROGETTI DI INTEGRAZIONE AL CURRICOLO

PROGETTO DI PSICOMOTRICITA' per bambini di 3 anni	PROGETTO MUSICA per bambini di 4 anni	PROGETTO TEATRO per i bambini di 5 anni	PROGETTO "NATI PER LEGGERE" per tutte le sezioni	PROGETTO BIBLIOTECA "TUTTI IN VILLA" per le sezioni con i bambini di 5 anni	PROGETTO EDUCAZIONE STRADALE per i bambini di 5 anni	USCITE DIDATTICHE IN TERRITORIO COMUNALE ED EXTRACOMUNALE per tutte le sezioni
--	--	--	---	--	---	---

INOLTRE DURANTE L'ANNO I PROGETTI VENGONO APPROFONDITI CON TEMATICHE E ATTIVITA' LEGATI A:

- Progetti di educazione civica: i progetti di educazione civica vengono previsti in attività di intersezione per fasce d'età inerenti gli eventi d'Istituto o all'interno dei progetti di sezione



- Progetti di carattere verticale condivisi da tutto l'istituto:



- progetti che si inseriscono nella cultura del territorio di Trezzo:

