

PROIETTUM Un mondo



Progetto : Educazione alla Pace, alla multiculturalità, alla interculturalità

Premessa:

La nostra fase storica è ormai caratterizzata da molteplici esperienze migratorie, da rapporti sempre più frequenti tra persone di lingue e culture diverse e, purtroppo, da numerosi conflitti interetnici. In questa ottica, abbiamo voluto attuare, come sfondo a tutte le attività didattiche di questo anno scolastico, un progetto che educi prima di tutto alla pace, alla fratellanza, all'uguaglianza, alla valorizzazione della diversità per poi dare particolare risalto ad un'educazione multiculturale ed interculturale.

Il compito educativo della nostra scuola è quello di fare una mediazione fra le diverse culture nella logica di una convivenza costruttiva in un tessuto sociale e culturale multiforme. Questo significa accettazione e rispetto del diverso, riconoscimento della loro identità culturale in prospettiva di un effettivo inserimento sociale e quindi, attuazione di progetti educativi finalizzati a prevenire il sorgere di mentalità etnocentriche, intolleranti nei riguardi di altre culture.

Anche la scuola dell'infanzia può dare il suo prezioso e valido contributo fin da questa tenera età affinché offra una efficace e credibile alternativa a proposte negative e contribuisca alla formazione di personalità critiche, autonome, indipendenti, proponendosi come luogo dove esprimere, elaborare, sublimare e convogliare verso mete costruttive le spinte pulsionali più forti.

Obiettivi generali:

- la promozione nei bambini di un processo di crescita socio-affettiva, che rafforzi la stima di sé, soddisfi il loro bisogno d'identità, sicurezza, autonomia, il loro desiderio di accettazione da parte degli adulti e dei coetanei e favorisca, quindi, la loro capacità di accettare sé e gli altri;
- la creazione di un contesto di classe, nel quale possano entrare i sentimenti (positivi, negativi, incerti), possano essere vissute esperienze significative e piacevoli, siano rinforzati i comportamenti accettabili, discussi i problemi sorti, ci si senta ascoltati, si impari ad ascoltare gli altri e si venga incoraggiati e sorretti nelle difficoltà, anziché valutati.
- giungere progressivamente allo scambio, alla reciprocità, al dialogo;
- analizzare i propri modelli impliciti relativi all'idea di bambino straniero;
- conoscenza del proprio territorio, nazione, mondo;
- Progredire nella conoscenza e nella coscienza di sé, per proiettarsi positivamente nei confronti degli altri;
- apprendere a interagire con gli altri;
- saper ascoltare;
- riuscire ad osservare la propria realtà in maniera critica;
- provare interesse per realtà diverse;
- entrare in contatto con diversi modi di vivere;
- conoscere realtà diverse.

Tempi di realizzazione del progetto:

Il nostro progetto ha visto la prima concreta realizzazione nel mese di dicembre in cui le nostre quattro sezioni hanno fatto rivivere l'atmosfera natalizia ambientata in quattro paesi del mondo: Cina, Russia, Amazzonia, America Latina. I bambini, completamente compenetrati in questi nuovi e sconosciuti luoghi, con curiosità ed interesse hanno interpretato un modo diverso di rivivere la magia tipica della tradizione natalizia in una nuova veste coinvolgente e suggestiva, accompagnati da canti tipici dei paesi conosciuti in questa occasione.

Il nostro progetto continuerà, sempre in maniera ludica, nel suo viaggio ideale nel mondo alla scoperta di nuovi popoli. Questo ci consentirà di aiutare i bambini a rapportarsi agli altri, libero da pregiudizi e da barriere di ogni genere: razziali, culturali, religiose.

Attraverso giochi, canti e danze, e sperimentandoci anche nella cucina tipica di altri paesi, scopriremo diverse e ricche culture in cui la diversità diventa normalità, rafforzando un'idea positiva di noi stessi, e allo stesso tempo, arricchisce la nostra identità.

Il primo percorso multiculturale è iniziato presentando ai bambini l'ambiente in cui vivono, quindi una lettura della loro città con tutti i suoi elementi: case, palazzi, negozi, etc...

Una seconda fase del progetto presenterà la nazione in cui viviamo per poi condurre i bambini alla scoperta del mondo con le sue popolazioni, usanze, costumi, lingue.

Il luogo del circe-time, al centro della nostra sezione, sarà la nostra magica partenza su di un mappamondo luminoso che ci condurrà in diversi luoghi, in un'atmosfera di magia e immaginazione. Ogni paese sarà introdotto da un racconto che ci aiuterà a meglio comprendere le differenze somatiche, di lingua, di usi, e tradizioni.

Il nostro viaggio comincerà recitando la seguente filastrocca indicando i Paesi quando sono nominati:

*Voglio parlarvi del nostro mondo
Meraviglioso, grande e rotondo
Mondo abitato da grandi e piccini
Mondo di mamme, papà e bambini.*

*Un mondo fatto di tanti Paesi
Piccoli piccoli o molto estesi,
diversi per lingue e usanze.
Ogni Paese ha le proprie danze
E piatti tipici, giochi e canti,
per questo sono proprio tanti
i giochi e i canti di tutto il mondo
meraviglioso, grande e rotondo.*

*Giochi cantati diversi e bellissimi
Sarebbe bello scoprirne tantissimi!
Perciò da che terra possiamo partire
Se canti e giochi vogliamo scoprire?
Africa, America, Asia, Australia?
O dall'Europa con dentro l'Italia?
Sì! Dall'Europa che è più vicina
Per poi spostarci...fino alla Cina!!*

Ogni tappa prevedrà momenti di verifica ma anche di rielaborazioni da parte dei bambini con disegni personali e drammatizzazioni.

Il progetto si concluderà con un recital finale abbinato al "progetto teatro" realizzato da esperti.

Gli obiettivi e le competenze maturate dai bambini, saranno trasversali ai quattro ambiti disciplinari.

Obiettivi formativi:

- Scoprire paesi e popoli del mondo.
- Riconoscere e rispettare la multiculturalità.
- Attivare comportamenti di fratellanza.
- Comprendere di essere cittadini del mondo.

- Intuire l'appartenenza ad un paese e al mondo.
- Intuire e rispettare l'identità di un popolo.
- Avviare all'intercultura.
- Conoscere la peculiarità e la tipicità di alcuni territori.
- Conoscere elementi di esplorazione geografica.
- Cogliere le caratteristiche geografiche dell'Europa e dell'Italia.
- Conoscere usi e costumi dei loro abitanti.
- Intuire il senso di appartenenza all'Unione Europea e al proprio paese.
- Conoscere la bandiera e la moneta europea.
- Intuire l'importanza di salvaguardia dell'ecosistema.
- Favorire la crescita individuale attraverso la collaborazione e la condivisione di un'esperienza.
- Veicolare relazione interpersonali positive tra bambini e tra bambini e adulti.

U. di A.:

- Racconti vari;
- Canti : *“un mondo di pace”*;
- Realizzazione di cartelloni.

Alla scoperta del Castello con Campanellino

Alla scoperta del Castello
con Campanellino



Premessa:

Come ogni anno, il nostro Carnevale sarà introdotto da un tema sfondo che arricchirà di nuovi contenuti questa festa.

Il tema scelto è il castello.

Siamo consapevoli che il castello viene visto dai bambini come un luogo magico dove principesse, fate, cavalieri e streghe intrecciano le loro storie e che nel loro immaginario c'è un castello molto diverso da quello che è per il nostro territorio un castello.

Questa proposta sarà accolta dai bambini con molto entusiasmo perché il castello è per loro una realtà che li affascina e spesso nei vari giochi liberi e guidati, mostrano una spiccata preferenza ad identificarsi in personaggi, che nella loro fantasia vivono nel castello.

Proprio per questo, senza anticipare niente, partendo dalla loro idea di castello abbiamo pensato un percorso didattico che li porti a conoscere altre realtà e che soprattutto imparino ad apprezzare e conoscere il loro territorio.

Il progetto coinvolgerà bambini di 3, 4, 5 anni.

OBIETTIVO GENERALE:

conoscere e rafforzare il legame con il territorio d'appartenenza

OBIETTIVI GENERALI:

- ❖ Collaborare ad un progetto comune ;
- ❖ Ampliare le conoscenze ;
- ❖ Percepire il passato e il presente;
- ❖ Distinguere tra fantastico e reale;
- ❖ Sviluppare la creatività ;
- ❖ Acquisire una terminologia appropriata;
- ❖ Migliorare le capacità espressive;
- ❖ Saper individuare fra le fiabe conosciute quelle ambientate nel castello ;
- ❖ Saper individuare i personaggi e l'azione nel luogo del castello .

OBIETTIVI FORMATIVI:

- ❖ Saper comunicare le proprie conoscenze
- ❖ Saper formulare ipotesi sulla vita nel castello
- ❖ saper collaborare e accettare l'opinione degli altri
- ❖ riconoscere le parti di una storia (inizio , azione... conclusione)
- ❖ saper caratterizzare i personaggi
- ❖ saper contestualizzare il luogo
- ❖ saper ricostruire cronologicamente una storia inventata;
- ❖ saper orientarsi in uno spazio ;
- ❖ saper interpretare un messaggio;
- ❖ saper ricostruire la mappa di un percorso (caccia al tesoro)

UNITA' DI APPRENDIMENTO:

- ❖ ascolto e comprensione di fiabe ambientate nel castello;
- ❖ Racconto: *“Re Curiosane”*;
- ❖ Racconto: *“La corona magica di Re Demiro”*;
- ❖ Una storia inventata: *“Il Fantasma del Castello”*;
- ❖ Alla scoperta del Castello con Campanellino;
- ❖ Canzone: *“Salta, salta, salterello”*;
- ❖ Visita ad un Castello;
- ❖ Caccia al tesoro.

Il nostro progetto si concluderà con la visita ad un Castello della nostra città dove organizzeremo una caccia al tesoro. I bambini dovranno interpretare alcuni messaggi trovati nei vari ambienti lasciati da Campanellino e ripercorrere le stanze visitate per arrivare nella stanza o giardino dove troveranno una piacevole sorpresa: un forziere con il tesoro trovato, da riportare in sezione alla fine della visita come premio della loro caccia. La giornata si concluderà con un banchetto (merenda) da consumare all'interno del castello in uno degli spazi messi a disposizione .



Scuola dell'Infanzia Istituto San Paolo delle Suore Angeliche

Un Computer per Amico

Laboratorio Multimediale: per conoscere il mondo intorno a noi.

Premessa:

Il progetto, in sintonia con lo spirito della nuova scuola italiana, focalizza l'attenzione su attività laboratoriali, da realizzare con gruppi omogenei di alunni, per sviluppare conoscenze ed abilità multimediali, e costruire un percorso che permetta l'apprendimento dei rudimenti per l'uso del computer in modo semplice e divertente.

Sensibilizzeremo i bambini verso l'uso di N.T. (Nuove Tecnologie) fin da questa età, nel rispetto dei suoi tempi e usando le modalità più adatte alla sua età.

Questa sarà una buona base di partenza per quello che sarà il suo rapporto futuro con la tecnologia.

Motivazioni che hanno ispirato l'ipotesi di lavoro :

Il periodo in cui viviamo è caratterizzato dalla enorme diffusione dei media, che stanno influenzando in maniera significativa lo stile di vita e il tipo di cultura degli adulti e lo sviluppo affettivo e cognitivo dei bambini. Spetta, anche alla scuola dell'infanzia, approfondire l'analisi dei nuovi alfabeti multimediali, per conoscere gli effetti positivi e negativi che i loro messaggi possono produrre sulla personalità infantile.

I bambini quando arrivano alla Scuola dell'Infanzia, hanno già avuto numerosi contatti con i messaggi televisivi e con i videogiochi, e hanno diritto e bisogno di vivere nell'ambiente scolastico esperienze coerenti con il loro vissuto.

E' necessario che la scuola dell'infanzia , che ha tra le sue finalità anche quella di far impadronire i bambini dei simboli della loro cultura, trovi le strategie più efficaci per avvicinare i bambini alla conquista dei nuovi codici comunicativi.

La multimedialità può costituire assai più di una risorsa tecnologica. Essa, per la molteplicità di stimoli che la caratterizzano, può essere considerata un patrimonio di simboli, che, se posseduto, arricchisce il modo di pensare e di essere dei bambini.

Finalità

Le riflessioni sulla natura del computer, sulle risorse che possiede, sui rischi che programmi sbagliati possono comportare, ci spingono a proseguire nel tentativo di costruire un progetto finalizzato ad introdurre positivamente le nuove tecnologie nella nostra scuola.

Costruiremo intorno al computer un adeguato supporto culturale e pedagogico, in grado di afferrare il grande potenziale che la macchina possiede e che dovrebbe scaturire mediante l'azione diretta del bambino affinché acquisisca maggiore sicurezza nelle sue capacità

I programmi utilizzati ci consentiranno di graduare le difficoltà, , calibrandole sul bambino e premiando le soluzioni immediate.

Tempi di attuazione del percorso progettuale

Si prevede che il progetto si svolgerà da gennaio a maggio

Obiettivi generali:

- ✓ potenziare le competenze cognitive, espressive e relazionali dei bambini
- ✓ progettare, realizzare e documentare, percorsi multimediali adeguati a bambini di 3, 4 e 5 anni;
- ✓ rafforzare il ruolo e la partecipazione delle famiglie;
- ✓ ampliare con collegamento internet un gemellaggio multimediale con altre scuole.
- ✓ Introduzione dei linguaggi multimediali fin dalla Scuola dell'Infanzia

Obiettivi specifici:

Versante docenti

- ✓ acquisire competenze specifiche dei nuovi linguaggi e la conoscenza di come essi possano influire sull'apprendimento;
- ✓ organizzare esperienze multimediali di gioco e di costruzione creativa;
- ✓ limitare le attività che favoriscano troppo spesso situazioni di esperienze isolate, cercando di favorire l'interazione tra bambino-bambino, bambino-insegnante, insegnante-bambini, bambino-bambini;
- ✓ ricercare e usare programmi che sviluppino immaginazione e inventiva;
- ✓ considerare il computer come un mezzo per far esprimere e far comunicare i bambini.

Versante bambini

- ✓ Instaurare un rapporto creativo con l'informatica per scrivere, stampare, inserire foto, disegni, costruire immagini;
- ✓ apprendere gradualmente a manipolare e a usare le nuove attrezzature e a interpretare e a decodificare i linguaggi tecnologici;
- ✓ usare la macchina per divertirsi in situazioni di piccolo gruppo mediante la regola dei turni;
- ✓ servirsi del computer per comunicare, mediante scambio di foto, di disegni, di piccoli testi, ecc., con bambini di altre scuole tramite modem.

Iniziativa da intraprendere con le famiglie:

- ✓ Indagine preliminare tramite questionario per raccogliere dati e pareri sull'uso delle NT
- ✓ Costruzione di materiale documentativo offerto su supporto elettronico:

Scansione degli obiettivi:

Saranno privilegiati i seguenti obiettivi:

- ✓ Sezione tre anni:
 - ❖ la capacità di familiarizzare gradualmente con le nuove strumentazioni;
 - ❖ la capacità di codificare e di interpretare i messaggi dei programmi.

- ✓ Sezione quattro anni (oltre a quelli precedenti)
 - ❖ Collaborare con gli altri (adulti e coetanei) per costruire prodotti multimediali;
 - ❖ Stabilire un rapporto creativo con i mezzi informatici.

- ✓ Sezione cinque anni (oltre a quelli precedenti)
 - ❖ sviluppare forme di conoscenza più completa mediante la percezione e la comprensione del sincretismo dei messaggi multimediali;
 - ❖ desiderare di comunicare con bambini di altre scuole;

Metodologia

Allestiremo un laboratorio, dove saranno sistemati gli strumenti necessari alle attività.

Formeremo gruppi di bambini, che si recheranno nel laboratorio una volta a settimana per realizzare le esperienze sotto la guida dell'insegnante.

L'uso di un carrello trasportabile, sul quale sarà sistemato un computer, consentirà ai bambini di fare esperienze con esso spontaneamente, anche in sezione, nei momenti delle attività libere. Durante le attività si cercherà di suscitare il massimo coinvolgimento dei bambini, la loro partecipazione attiva, il desiderio di apprendere e la capacità di dare e ricevere informazioni durante le interazioni con le figure adulte e con i pari.

Nelle nostre proposte didattiche, per rispettare le esigenze affettive e cognitive dei bambini, non presenteremo i contenuti in ordine lineare, ma lasceremo che, come avviene nella realtà, le conoscenze si susseguano nella loro interconnessione.

Unità didattiche

Prima fase

OSSERVAZIONE DEI BAMBINI ALLA POSTAZIONE MULTIMEDIALE

- ✓ Conversazioni guidate nelle quali far dire ai bambini le loro conoscenze, le loro aspettative e le loro eventuali esperienze relative al computer,
- ✓ • Tutoraggio funzionale per cui i bambini più competenti aiutino i compagni in difficoltà.
- ✓ Aumentare gradualmente le capacità relazionali dei bambini.
- ✓ primi tentativi di interazione con la macchina e di interpretazione dei messaggi dei quali i programmi sono dotati,
- ✓ Realizzazione di un computer di cartone

Seconda fase

INIZIA L'AVVENTURA.....USO DEL PROGRAMMA PAINT

- ✓ Lo scarabocchio con il mouse: il bambino liberamente fa ghirigori e scarabocchi senza interferenze da parte dell'adulto.
- ✓ Nello scarabocchio effettuato il bambino scopre delle figure significative e le "racconta" all'insegnante ed ai compagni.
- ✓ L'insegnante propone di rendere le figure più leggibili evidenziandole con il colore. Si procede cercando lo strumento più adatto ad eseguire quanto stabilito

L'AVVENTURA CONTINUA....

- ✓ Il bambino scopre la funzione degli strumenti del disegno e si diverte a provare e riprovare: fa dei segni e poi li cancella, riempie di colore le figure (e spesso non riesce nel suo intento poiché la figura non è chiusa) usa l'aerografo per colorare e "spruzzare";
- ✓ scopre che può trasformare il suo "foglio" da disegno in una sorta di lavagna nera e usa la gomma come un gessetto; usa le figure geometriche e si diverte a colorarle.
- ✓ Intanto si accresce notevolmente la sua coordinazione oculo-manuale e la sua destrezza nell'uso del mouse.

Terza fase

CREARE UNA COLLEZIONE DI DISEGNI

- ✓ esperienze dirette sotto la guida dell'adulto per fare facili scritte, disegni, acquisire immagini, trasformarle, stamparle, costruire giornalini,
- ✓ inviare foto e messaggi tramite modem a bambini di altre scuole, costruire ipermedia, ecc.

Quarta fase

COSTRUIAMO UN IPERTESTO

- ✓ I disegni dei bambini verranno riportati nel computer attraverso lo scanner
- ✓ Verranno trascritti al computer i testi dei bambini ;alle insegnanti il ruolo di scriba con il programma word
- ✓ • Tutto il materiale verrà assemblato in un in un cd rom quale prodotto finale e consegnato ai genitori insieme alle produzioni dei disegni dei bambini realizzati al pc e di volta in volta stampati

,