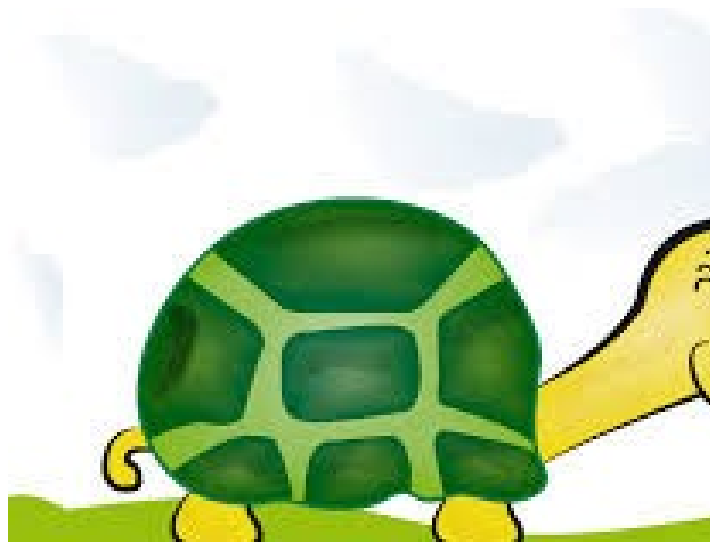


# Scuole Aportiane

## Quarta unità d'apprendimento

### *Progetto* *"Dal movimento al segno"*



**Anno scolastico 2017 - 2018**

## SCelta DEL TEMA: "DAL MOVIMENTO AL SEGNO"

### Motivazioni

- In vista del passaggio alla Scuola Primaria si è pensato di proporre ai bambini un progetto coinvolgente e motivante che si dividerà in due parti. Nella prima parte è proposto un percorso di pregrafismo, cioè un perfezionamento di tutte le abilità necessarie al successivo apprendimento della scrittura, ed in particolare per la coordinazione oculo-manuale, le abilità grafo-motorie e l'orientamento spaziale. Il bambino potrà così conoscere e controllare il proprio corpo, sviluppando le proprie abilità manuali come la flessibilità del movimento rotatorio della mano, l'acquisizione della scioltezza nel tracciato grafico e infine consolidare la direzionalità (dx, sx). Per dare un senso di continuità al percorso e permettere al bambino di orientarsi e collegare al proprio vissuto personale le varie attività ci guideranno due folletti del bosco con i loro racconti e giochi. Il percorso di pregrafismo sarà integrato con l'unità delle scritture spontanee. Saranno proposte attività che stimoleranno tutti i canali linguistici, espressivi e comunicativi. I bambini che vivono in un ambiente urbano, incontrano la lingua scritta (attraverso insegne, cartelloni, ecc.) molto prima di leggere e scrivere. Il bambino che arriva alla Scuola dell'Infanzia, ha già vissuto nel proprio ambiente familiare, una realtà ricca di diverse situazioni di lingua scritta. I bambini sono portati ad interrogarsi, a riflettere e a formulare ipotesi sul funzionamento del codice scritto. La scuola dovrebbe aiutare il bambino a esplicitare, accanto al sapere legato alle esperienze pratiche senso motorie, il suo sapere riferito alle esperienze di lingua scritta. Il bambino, così come il linguaggio verbale, impara il linguaggio scritto, reinventandolo attivamente attraverso un processo legato ai contesti esplorati, che via via porta il bambino a giungere alla soglia della Scuola Primaria con concettualizzazioni ben precise. Il percorso mentale attraverso il quale il bambino elabora le ipotesi sul funzionamento della lingua scritta è stato studiato da due psicologhe Emilia Ferriero e Ana Teberosky. Il rapporto con la lingua scritta è un'interazione attiva durante la quale il bambino elabora ipotesi, costruisce regole, tenta di darsi delle spiegazioni di come quella "cosa" funziona e di come viene utilizzata dagli adulti. L'apprendimento della lingua scritta alla scuola dell'infanzia, si propone di portare il bambino attraverso un processo logico fatto di ipotesi e verifiche che porta a scoprire il codice alfabetico convenzionale attribuendo ad ogni simbolo alfabetico un valore sonoro. Attraverso dei giochi fonologici aiuteremo il bambino a sviluppare una riflessione sui suoni delle parole e sui loro significati arricchendone il lessico. Con il racconto di semplici storie si suggeriscono occasioni di scrittura e lettura spontanea stimolando la curiosità per il funzionamento del codice scritto.

### Cultura del gruppo

- Studio di testi riguardanti la grafomotricità e le scritture spontanee.
- Aggiornamento sulla grafomotricità e sulle scritture spontanee tenuto dagli esperti di Reggio Children.

## Persone

- Bambini di cinque anni ed insegnanti.

## Tempi

- Dicembre-Maggio.

## Spazi

- Sezione verde, salone, bagno.



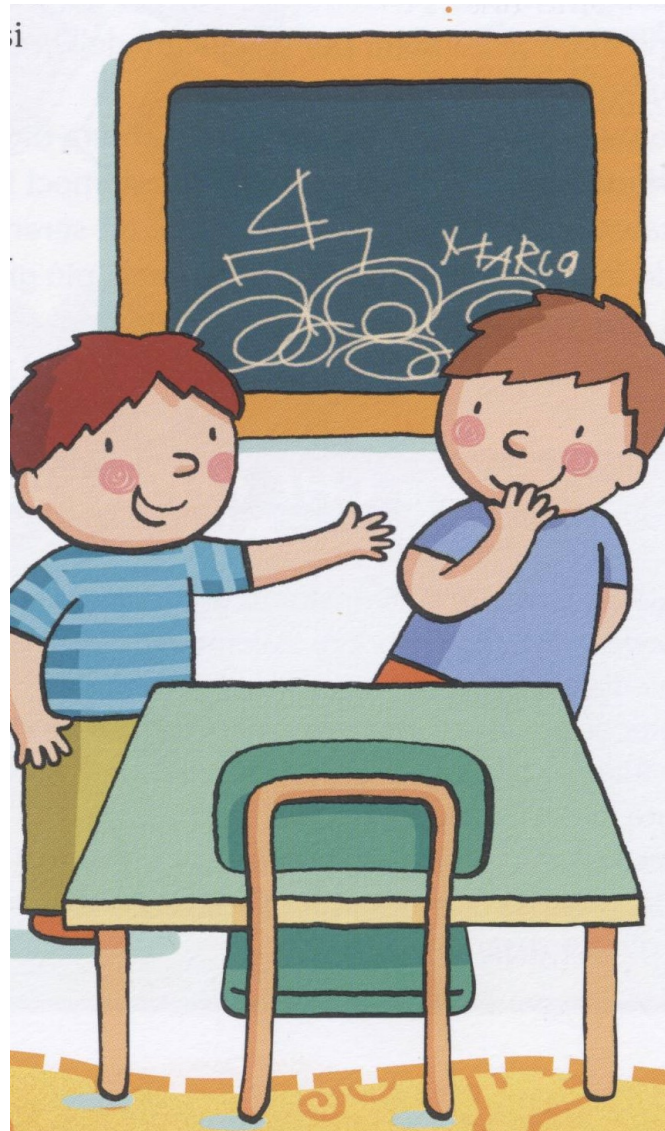
## APPROCCIO ALLA SITUAZIONE PROBLEMA

Un giorno troviamo in salone una busta verde, con curiosità leggiamo il messaggio è la tartaruga Mariluga che abita nel bosco di Trattofelice.

Ci racconta la loro storia dei suoi amici del bosco e ci invita a scoprire i segni e i percorsi all'interno di questo magico paesaggio.

### Materiali:

- Quadernoni
- Colori



## PRIMA UNITA' DI RICERCA: "SCOPRIAMO I MOVIMENTI"

### Esperienze

- Con Mariluga andiamo alla scoperta del bosco, troviamo i sentieri orizzontali e verticali. In salone delimitiamo degli spazi con il nastro adesivo che i bambini percorreranno. Riproduciamo i percorsi fatti su dei fogli con i colori a dita.
- Scopriamo con Mariluga i percorsi ondulati dei ruscelli del bosco. In salone delimitiamo degli spazi con le corde. I bambini li percorreranno con il loro corpo.
- Con un sottofondo musicale riproduciamo l'andamento dei ruscelli con il solo movimento della mano.
- Costruiamo una barchetta con la carta e nell'acqua riproduciamo il percorso ondeggiante dei ruscelli.
- Con gli acquerelli disegniamo le onde dei ruscelli.
- Scopriamo con Mariluga i sentieri a zig-zag. Percorso predisposto con vari elementi dell'esperienze motorie. Riproduciamo il percorso con i colori a dita.
- Con la farina gialla sparsa su cartoncini neri tracciamo l'andamento a zig-zag delle montagne con la musica di sottofondo.
- Mariluga ci fa trovare delle corde in salone con le quali giochiamo a riprodurre le chiome degli alberi creando con la musica delle spirali.
- Riproduciamo le spirali con il pongo.
- Mariluga ci fa trovare dei nastri da ritmica in salone con i quali giochiamo a riprodurre il volo delle api a spirale con la musica.
- Riproduciamo il volo a spirale delle api con i pennelli.
- Giochiamo con i gessetti colorati a creare delle spirali su di un cartellone appeso al muro utilizzando entrambe le mani.
- Giochiamo con le braccia, mani, dita ad alcuni giochi proposti da Mariluga ( semplici esercizi per favorire l'acquisizione di una adeguata mobilità , per migliorare la coordinazione e prensione degli strumenti grafici).
- Giochiamo al percorso che ci invita a fare Mariluga per imparare le direzioni. In salone predisponiamo un cerchio centrale che rappresenta la casa dei folletti e due distanziati che rappresentano gli alberi da frutta. Un bambino entra nel cerchio casetta e con un gomito di lana lascia la traccia del suo percorso.
- Riproduciamo il percorso eseguito tracciando su di una scheda una linea che unisce due punti.
- Giochiamo ad imitare i movimenti degli animali del bosco con la musica. Poi ci sediamo attorno ad un cartellone dove sono tracciate linee spezzate, curve, e così via ed immaginiamo quale animale può aver tracciato quel tipo di percorso.
- Giochiamo a costruire in salone, con vari materiali psicomotori, le casette degli amici del bosco, le descriviamo e le raffiguriamo su di un foglio.

### Materiali

- Attrezzi vari: corde, bastoni, cerchi, mattoncini
- Audio-cassette, stereo
- Colori a tempere e pennelli
- Colori a dita
- Fogli di carta
- Acquerelli

- Nastro adesivo colorato
- Farina gialla
- Cartoncini neri.
- Pongo
- Nastri da ritmica
- Gessetti colorati
- Gomitoli di lana

## SECONDA UNITA' DI RICERCA: "SCOPRIAMO IL SEGNO"

### Esperienze

- Incolliamo i fili di lana seguendo i tratteggi verticali nei percorsi di Mariluga.
- Incolliamo le stelle filanti, seguendo i tratteggi orizzontali nel percorso di Mariluga.
- Incolliamo i bastoncini cotonati ai tratteggi a zig-zag nel percorso di Mariluga
- Con le spugne seguiamo i tratteggi ondulati dei ruscelli del bosco di Mariluga.
- Realizziamo le casette delle lumachine seguendo i tratteggi a spirale con i colori a dita.
- Giochiamo con i timbrini di spugna a forma di figura geometrica creando delle cornicette.
- Con la matita completiamo i tratteggi di varie schede per esercitare la motricità fine e la coordinazione oculo - manuale.
- Racconto "Il paese delle cinque vocali"
- Con la pasta di pane riproduciamo le cinque vocali.
- Ritagliamo dalle riviste le cinque vocali e le incolliamo.
- Giochiamo con la pastina delle letterine a trovare le vocali.
- Disegniamo degli oggetti che iniziano con le cinque vocali.
- Riproduciamo le vocali con la matita
- Coloriamo un tendone da circo con i colori indicati per scoprire le vocali (ogni vocale un colore diverso).
- Conosciamo le consonanti e le riproduciamo.

### Materiali

- Lana
- Colla
- Colori a matita
- Matite
- Gomme
- Quadernoni
- Stelle filanti
- Bastoncini cotonati
- Spugne
- Colori a dita
- Riviste e giornali
- Forbici
- Pastina delle letterine
- Sale, farina, ciotole.
- Timbrini di spugna



## TERZA UNITA' DI RICERCA:"LE SCRITTURE SPONTANEE"

### Esperienze:

- Raccontiamo "La storia di Gallo Cristallo", drammatizziamo la storia e poi giochiamo all'associazione parole-immagini con delle tessere.
- Un giorno arriva a scuola un biglietto a forma di castello che ci invita ai giochi del "Regno di Carolingia" un torneo di giochi linguistici.
- 1° gioco "Palla rimbalzo", utilizzando i nomi degli abitanti del regno percepiamo attraverso il movimento la suddivisione sillabica delle parole.
- 2° gioco "Cerchi di fuoco", i bambini saltano nei cerchi colorati disposti in quattro file in base alle sillabe dei nomi, pronunciando per ogni salto una parola divisa in sillabe. Ritagliamo poi in tante strisce, quante le battute, le illustrazioni delle parole usate nel gioco. Infine sotto la figura disegniamo tante palline quante sono le sillabe.
- 3° gioco "Scherzi da giullare", troviamo diminutivi ed accrescitivi delle parole di Carolingia e le drammatizziamo con il corpo. Infine le disegniamo.
- 4° gioco "Le lettere mancanti", un bambino, a turno, impersona il giullare, inventando delle rime e tagliando il finale delle parole.
- 5° gioco "Il mescolanome", il mago e la maga di Carolingia inventano pozioni magiche mescolando insieme due parole.
- 6° gioco "Gli incantesimi", gioco che ferma l'attenzione sulle sillabe iniziali delle parole.
- Giochi ed ascolto di poesie, rime e filastrocche.
- Raccontiamo "POB, il piccolo orso", realizziamo il cartellone del racconto, con produzione di scritture spontanee.
- Scriviamo la ricetta dei biscotti precedentemente cucinati in maniera spontanea.
- Raccontiamo la storia "Un lupo affamato", che tratta l'argomento di un lupo che impara a leggere e trova nuovi amici. Disegniamo gli ambienti della storia e scriviamo i loro nomi. Poi su delle strisce scriviamo le parole degli ambienti e confrontiamo la loro lunghezza.
- Coloriamo delle vignette che rappresentano situazioni di lettura e...raccontiamo.
- Giochiamo a fare la spesa al supermercato con scatole di cibo di vario tipo. Prepariamo la lista della spesa cercando il nome sui prodotti. Infine la leggiamo.
- Raccontiamo "Il piccolo ragno", individuiamo gli animali della storia, li disegniamo ed incolliamo sotto la loro onomatopea, realizzando un cartellone.
- Realizziamo con i rotoli di carta igienica, fili di nailon e tempere, un piccolo ragnetto.
- Coloriamo gli animali della storia su una scheda e nei fumetti ricopiamo le onomatopee.
- All'interno delle routine (appello, tempo e calendario) riproduciamo delle scritture spontanee.



## Materiali

- Tesserine di cartone
- Forbici e colla
- Colori di vario tipo
- Palle
- Cerchi colorati
- Strisce di cartoncino
- Pentolone
- Cartelloni
- Scatole d'alimenti
- Uova, farina e lievito
- Rotoli di carta igienica
- Fili di nailon
- Tempere e pennelli

## COMPETENZE CHIAVE EUROPEA

- Imparare a imparare
- Comunicare nella madrelingua
- Consapevolezza ed espressione culturale

## TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Il bambino:

- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori.
- Controlla l'esecuzione del gesto.
- Ragiona sulla lingua, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare e confrontarsi.
- Sa esprimere i propri sentimenti in modo adeguato.

## Campi d'esperienza: Obiettivi d'apprendimento

### Il corpo e il movimento

- Il bambino sa esplorare lo spazio.
- Coordina i movimenti e si dirige a livello spazio temporale.
- Riproduce grafismi orientandosi sul foglio.
- Associa movimenti al ritmo.

### I discorsi e le parole

- Comprende il significato di scrittura.
- Interpreta e produce simboli per comunicare.
- Distingue le lettere da altri simboli.
- Fa tentativi spontanei di lettura e scrittura.
- Scrive il proprio nome.
- Scomponde e ricomponde i suoni delle parole.
- Formula ipotesi in merito alla scrittura.

### Immagini, suoni, colori

- Sa usare e combinare diverse tecniche grafico-pittoriche.
- Sa manipolare materiali diversi.

## Il sé e l'altro

- Il bambino manifesta curiosità.
- Accetta le novità.
- Esprime le sue emozioni.
- Manifesta atteggiamenti collaborativi con i compagni.

## Verifiche e valutazioni

Verifichiamo:

- L'interesse dimostrato e la partecipazione ai giochi.
- La modalità d'interazione del gruppo.
- Il coordinamento grafo-motorio.
- La gestione dello spazio grafo-motorio.
- L'attenzione e l'ascolto nelle narrazioni.

Per valutare le competenze raggiunte dai bambini, noi insegnanti abbiamo adottato principalmente il metodo dell'osservazione nelle varie fasi dell'esperienza e nell'esecuzione dei vari elaborati.

## Ruolo dell'insegnante

Gli insegnanti propongono un percorso coinvolgente e motivante attraverso il racconto che riprende i contenuti delle varie attività. Organizzano varie esperienze motorie in forma ludica per far acquisire nuove conoscenze. Infine portano i bambini a riflettere sulle esperienze, narrandole rievocandole e rielaborandole verbalmente in gruppo. Lasciano spazio ai bambini di esprimersi in maniera spontanea, in alcuni momenti avendo ruolo di regia, in altri di osservazione.

## Documentazione

Ogni bambino alla fine del progetto porterà a casa il suo quadernone con gli elaborati, inoltre saranno scattate delle fotografie che ritraggono i bambini nel percorso svolto.

## Fascicolo persona dell'alunno

Inseriremo un elaborato, scelto da noi insegnanti, per verificare la direzionalità nello spazio, la produzione grafica e la scrittura del proprio nome e una griglia d'osservazione del progetto.

