

Scuola d'Infanzia Negri Pavia

Programmazione didattica

A.S. 2020/2021

AULA COSTRUTTORI

ANTONIO VIOLA

CAVUOTO CLAUDIA

La nostra sezione è composta da 25 bambini, (16 femmine e 9 maschi), da due insegnanti titolari di sezione Antonio Viola e Claudia Cavuoto.

La nostra aula (che momentaneamente è collocata nel salone) è allestita in modo strutturale e funzionale. Sono presenti l'angolo della creatività per progettare e mettersi all'opera, l'angolo del gioco Simbolico (la cucina e l'angolo della cura) l'angolo della lettura e dell'accoglienza, l'angolo dei giochi individuali e di gruppo, l'angolo cognitivo con giochi da tavolo (puzzle, memory, chiodini ...)

Il **piano didattico** viene elaborato sulla base di documenti fondamentali:

- Indicazioni Ministeriali per il Curricolo;
- I Campi di Esperienza ed i Traguardi evolutivi che questi definiscono;
- Piano dell'Offerta Formativa del Comune di Pavia ;
- Programmazione Educativa della Scuola dell'Infanzia Negri elaborata da tutto il collegio docenti.

Per la stesura della Programmazione nella nostra sezione, abbiamo considerato la realtà di vita del bambino e perciò si articola in proposte che favoriscono lo sviluppo delle capacità di relazione, comunicazione e gioco, al fine di stimolare la creatività e l'espressività tipiche di questa età. Valorizzando maggiormente gli aspetti emotivi e relazionali che in questo periodo storico influenza la propria esperienza personale.

L'idea centrale che ci guida è quella di incoraggiare il bambino a fare esperienze in un contesto che stimoli l'osservazione e la riflessione su quel che si percepisce.

Le esperienze si svolgono a scuola, in giardino.

Il piano didattico si articolerà su diversi percorsi attraverso i quali i bambini potranno, secondo le proprie esigenze, sviluppare le proprie abilità.

Proponiamo ai bambini storie, giochi guidati ed esperienze che li accostino alla natura tramite conoscenze concrete del TOCCARE, OSSERVARE e SCOPRIRE.

PERCORSO LABORATORIO EMOZIONI E NARRATIVA

Quest'anno molto particolare ci porta a creare un percorso educativo maggiormente basato sulle emozioni e sui legami relazionali.

Tramite la lettura di albi illustrati, particolarmente incentrati sulla visione introspettiva si analizzeranno come un "filo" tutte le emozioni (positive e non) che inevitabilmente ci accompagnano durante il nostro percorso di vita.

Il nostro cammino inizierà con la filastrocca di Piumini "la Scuola" un concentrato di parole e frasi che ci ricongiungono alle esperienze vissute quotidianamente.

Le emozioni dominano in tutti i campi di esperienza dei bambini e soprattutto influenzano l'acquisizione delle competenze stesse.

Creando emozioni positive e lavorando con esse si otterranno sempre migliori risultati.

Questo percorso permette al bambino di esprimere e tradurre sia graficamente che verbalmente le emozioni vissute.

PERCORSO LABORATORIO ARTE, MUSICA ED EMOZIONI

L'attività verrà svolta con un gruppo di massimo 6 bambini in un ambiente privo di distrazioni, dove il bambino si possa immergere nell'attività.

Il laboratorio dell'arte nasce dal desiderio di far scoprire a tutti i bambini di 4 anni che possono rappresentare attraverso il disegno le loro emozioni e sentimenti.

Obiettivo educativo è quello di stimolare la dimensione dell'immaginazione, della fantasia, della creatività ed imparare ad esprimere liberamente il proprio mondo interiore attraverso il disegno.

Nel laboratorio verranno utilizzati diversi materiali quali tempere, acquarelli, materiali di varia natura (sassi, carta velina, cartoni, semi ecc.) e in alcuni momenti l'attività pittorica sarà accompagnata da sottofondi musicali.



PERCORSO SUI SENSI

I sensi inizialmente in ogni bambino esistono come potenzialità alla nascita poi si sviluppano in risposta all'*esperienza*. Essi sono i canali attraverso i quali riceviamo informazioni sia dal nostro ambiente interno (senso di Sé) che da quello che ci circonda (ambiente esterno).

I bambini costruiscono le loro competenze attraverso la *percezione*, un processo fisico/emotivo mediante il quale un'informazione sensoriale viene interpretata, accolta oppure respinta. L'efficienza di accogliere o rifiutare tali informazioni è la scelta, la risposta adeguata al bisogno del momento.

Ampliare l'esperienza sensoriale significa aumentare la capacità di sentire, conoscere ed apprendere maggiori informazioni in modo da avere più alternative nella soluzione di circostanze diverse che la vita ci presenta. In pratica ci aiutano a risolvere i piccoli o grandi problemi che ognuno di noi si trova ad affrontare quotidianamente.

L'esplosione dei sensi olfatto, vista, tatto, udito, gusto.

Tramite la natura, la scoperta del nostro corpo proveremo ad aumentare la percezione dei 5 sensi che nella nostra vita sono scontati, con giochi che ne annullano alcuni proviamo a potenziarne altri.

PERCORSO GRAFICO ED EMOZIONALE

Il bambino è un disegnatore spontaneo e naturale.

Sin dal secondo anno di vita i bambini amano utilizzare penne, matite, pastelli e pennarelli su qualsiasi superficie (tele, pareti...).

Il loro grafismo (scarabocchio) è privo di tracce figurative, non si riconosce un soggetto, ma al tempo stesso è un capolavoro.

L'adulto, a volte, non lo apprezza, scatenando nel bambino una forte emozione negativa.

Alla famosa domanda "CHE COS'È", alcuni bambini non rispondono, altri, invece, sembrano trovare la risposta dopo aver fatto il disegno (REALISMO FORTUITO, Luquet. G.H), mostrandosi soddisfatti del loro capolavoro (emozione positiva).

Il pensiero che turba, a volte, noi adulti è: il grafismo è un esercizio motorio o dietro ogni singolo disegno c'è un intento rappresentativo e comunicativo? La risposta più giusta è sia un esercizio motorio che comunicativo. Il nostro obiettivo, come insegnanti, è quello di aiutare il bambino, durante questo percorso grafico/emozionale, ad essere libero di trovare quella tranquillità che possa favorirlo a superare i possibili problemi che incontrerà durante il suo viaggio scolastico.

Magari, chi lo sa, un giorno potrà nascere un nuovo MARK ROTHKO, artista espressionista astratto.

Come attività disegno dentro e fuori la figura, con acquisizione del concetto grafico/spaziale.

Acquisizione di informazioni dei micromovimenti, per esempio impugnare correttamente il pennarello per poter disegnare.

Acquisizione di informazioni sul concetto grafico spaziale a livello di Psicomotricità, ad es. dentro e fuori dal cerchio, esecuzione di semplici percorsi motori.

