

I.C. TRESORE CREMASCO

SCUOLE DELL'INFANZIA STATALI /SCUOLA DELL'INFANZIA PARIFICATA

PROGETTO "LA STORIA DI AMOA"

Gruppo ANNI 5

PREMESSA

L'esperienza è nata dall'esigenza di creare un raccordo tra Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria, vista l'attenzione costante dell'Istituto per tale aspetto. Da una serie di incontri tra docenti dei due ordini di scuola è scaturita la stesura di un progetto che garantisca agli alunni di anni cinque una proposta didattica adeguata all'acquisizione graduale delle abilità necessarie all'apprendimento della letto-scrittura (percorsi motori circolare, orizzontale, verticale, spezzato e sinuoso). Durante la proposta del progetto è previsto, inoltre, l'intervento a rotazione, di alcune docenti di Scuola Primaria, per permettere un primo approccio relazionale; pertanto, uno dei punti di forza del progetto è costituito dal fatto che il bambino ritrovi durante il primo periodo di accoglienza alla Scuola Primaria, sia le medesime modalità che richiedono abilità acquisite grazie al progetto di continuità, sia un approccio relazionale più sereno grazie ai precedenti incontri con le insegnanti.

La storia di Amoa applica le strategie previste dalle Linee Guida - allegate al Decreto Ministeriale del 12 luglio 2011 - Legge 8 ottobre 2010, n° 170 Nuove norme in materia di DSA- per la scuola dell'Infanzia e per la graduale conquista dei prerequisiti necessari all'apprendimento della letto-scrittura.

TRAMA: Il Progetto è supportato dalla proposta di un "contenitore fantastico", altamente motivante e coinvolgente. La storia favorisce il "transfert emotivo", motivando ad apprendere; lo sfondo integratore è il contenitore che supporta la qualità del contesto operativo, calibrandolo sulle istanze emotive, relazionali e affettive del soggetto.

La trama è suddivisa in 16 quadri nei quali si narra la storia di una fanciulla, Amoa, che abita con la sua gatta Sissi. Ha un dono molto particolare: una voce soave e melodiosa che l'antagonista, la strega, le invidia a tal punto da sottrargliela con un maleficio. Solo attraverso il superamento di prove e affrontando un viaggio, con l'aiuto di personaggi e amici, Amoa riuscirà a ritrovare la sua voce e a sconfiggere la strega.

SPAZI: Setting con strutturazione del "**CERCHIO MAGICO**" e altri spazi predisposti nell'edificio scolastico (aula, salone, giardino)

STRUMENTI: Materiale strutturato e non, schede predisposte riferite ai vari quadri della storia, registratore, ecc.

TEMPI:

Il progetto si svolge da Marzo a Giugno

CADENZA: Tre giorni settimanali, h 1.30 al giorno

MODALITA' DI DOCUMENTAZIONE: Fotografie, lavori di gruppo su cartellone e fogli individuali con tecniche creative. Realizzazione di un libro individuale con raccolta di diversi elaborati che ripropongono, in sequenza, i quadri della storia, con le diverse attività collegate ai percorsi motori proposti.

Il progetto è inoltre supportato da:

- testo narrativo, articolazione delle attività relative ai quadri, schede operative
- audiocassetta con sottofondi musicali per la narrazione e testo della canzone relativa al racconto

Tali prodotti sono esportabili previo accordo con la direzione e garantita

una accurata applicazione in ordine sequenziale delle finalità e modalità previste.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

A) IL SE' E L'ALTRO

- 1) IL BAMBINO GIOCA IN MODO COSTRUTTIVO E CREATIVO CON GLI ALTRI, SA ARGOMENTARE, CONFRONTARSI, SOSTENERE LE PROPRIE RAGIONI CON ADULTI E BAMBINI.**
- 2) SVILUPPA IL SENSO DELL'IDENTITÀ PERSONALE, PERCEPISCE LE PROPRIE ESIGENZE E I PROPRI SENTIMENTI, SA ESPRIMERLI IN MODO SEMPRE PIÙ ADEGUATO.**
- 4) RIFLETTE, SI CONFRONTA, DISCUTE CON GLI ADULTI E CON GLI ALTRI BAMBINI E COMINCIA A RICONOSCERE LA RECIPROCIÀ DI ATTENZIONE TRA CHI PARLA E CHI ASCOLTA.**
- 5) PONE DOMANDE SUI TEMI ESISTENZIALI E RELIGIOSI, SULLE DIVERSITÀ CULTURALI, SU CIÒ CHE È BENE O MALE, SULLA GIUSTIZIA, E HA RAGGIUNTO UNA PRIMA CONSAPEVOLEZZA DEI PROPRI DIRITTI E DOVERI, DELLE REGOLE DEL VIVERE INSIEME.**
- 6) SI ORIENTA NELLE PRIME GENERALIZZAZIONI DI PASSATO, PRESENTE, FUTURO E SI MUOVE CON CRESCENTE SICUREZZA E AUTONOMIA NEGLI SPAZI CHE GLI SONO FAMILIARI, MODULANDO PROGRESSIVAMENTE VOCE E MOVIMENTO ANCHE IN RAPPORTO CON GLI ALTRI E CON LE REGOLE CONDIVISE.**

B) IL CORPO E IL MOVIMENTO

- 4) CONTROLLA L'ESECUZIONE DEL GESTO, VALUTA IL RISCHIO, INTERAGISCE CON GLI ALTRI NEI GIOCHI DI MOVIMENTO, NELLA MUSICA, NELLA DANZA, NELLA COMUNICAZIONE ESPRESSIVA.**
- 5) RICONOSCE IL PROPRIO CORPO, LE SUE DIVERSE PARTI E RAPPRESENTA IL CORPO FERMO E IN MOVIMENTO.**

C) IMMAGINI SUONI E COLORI

- 1) IL BAMBINO COMUNICA, ESPRIME EMOZIONI, RACCONTA, UTILIZZANDO LE VARIE POSSIBILITÀ CHE IL LINGUAGGIO DEL CORPO CONSENTE.**
- 3) SEGUE CON CURIOSITÀ E PIACERE SPETTACOLI DI VARIO TIPO (TEATRALI, MUSICALI, VISIVI, DI ANIMAZIONE ...); SVILUPPA INTERESSE PER L'ASCOLTO DELLA MUSICA E PER LA FRUIZIONE DI OPERE D'ARTE.**
- 4) SCOPRE IL PAESAGGIO SONORO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DI PERCEZIONE E PRODUZIONE MUSICALE UTILIZZANDO VOCE, CORPO E OGGETTI.**

D) I DISCORSI E LE PAROLE

- 1) IL BAMBINO USA LA LINGUA ITALIANA, ARRICCHISCE E PRECISA IL PROPRIO LESSICO, COMPRENDE PAROLE E DISCORSI, FA IPOTESI SUI SIGNIFICATI.**
- 2) SA ESPRIMERE E COMUNICARE AGLI ALTRI EMOZIONI, SENTIMENTI, ARGOMENTAZIONI ATTRAVERSO IL LINGUAGGIO VERBALE CHE UTILIZZA IN DIFFERENTI SITUAZIONI COMUNICATIVE.**
- 3) SPERIMENTA RIME, FILASTROCCHES, DRAMMATIZZAZIONI; INVENTA NUOVE PAROLE, CERCA SOMIGLIANZE E ANALOGIE TRA I SUONI E I SIGNIFICATI.**
- 4) ASCOLTA E COMPRENDE NARRAZIONI, RACCONTA E INVENTA STORIE, CHIEDE E OFFRE SPIEGAZIONI, USA IL LINGUAGGIO PER PROGETTARE ATTIVITÀ E PER DEFINIRNE REGOLE.**
- 5) RAGIONA SULLA LINGUA, SCOPRE LA PRESENZA DI LINGUE DIVERSE, RICONOSCE E SPERIMENTA LA PLURALITÀ DEI LINGUAGGI, SI MISURA CON LA CREATIVITÀ E LA FANTASIA.**
- 6)SI AVVICINA ALLA LINGUA SCRITTA, ESPLORA E SPERIMENTA PRIME FORME DI COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA SCRITTURA, INCONTRANDO ANCHE LE TECNOLOGIE DIGITALI E I NUOVI MEDIA.**

E) LA CONOSCENZA DEL MONDO

- 7) INDIVIDUA LE POSIZIONI DI OGGETTI E PERSONE NELLO SPAZIO, USANDO TERMINI COME AVANTI/DIETRO, SOPRA/SOTTO, DESTRA/SINISTRA, ECC; SEGUE CORRETTAMENTE UN PERCORSO SULLA BASE DI INDICAZIONI VERBALI.**

PROGETTO: “LA STORIA DI AMOA”

RIFERIMENTI alle COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO
A1)	<ul style="list-style-type: none">-a- Sa ascoltare, comprendere e rielaborare verbalmente un breve racconto.-b- Sa sviluppare fantasia e creatività.- c- Sa sviluppare i processi di identificazione-proiezione.-d- Sa incentivare il gioco simbolico e guidato.-e -Sa assumere ruoli e compiti autonomi.
A2)	<ul style="list-style-type: none">-a-Sa acquisire capacità di riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti.- b- Sa canalizzare l'aggressività verso obiettivi costruttivi.- c- Sa rafforzare fiducia e disponibilità alla collaborazione.
A4)	<ul style="list-style-type: none">-a -Sa acquisire abilità rispetto a : comprendere, farsi capire, analizzare, descrivere, raccontare, ipotizzare...- b- Sa assumere positivi comportamenti etico-sociali.- c- Sa superare il proprio punto di vista e accettare quello altrui.
A5)	<ul style="list-style-type: none">-a-Sa interiorizzare il senso della responsabilità, dell'accoglienza, dell'appartenenza.-b- Sa collaborare in un quadro di valori condivisi.-c- Sa attivare comportamenti sociali e creativi.
A6)	<ul style="list-style-type: none">-a-Sa collaborare in un quadro di valori condivisi.-b-Sa migliorare il processo di autonomia.

B4)	-a-Sa esprimere nel movimento, nell'organizzazione e nel tratto grafico adeguate conoscenze topologiche e spaziali.
B5)	-a-Sa rappresentare in modo statico e in movimento i personaggi della storia e i percorsi, seguendo precisi punti di riferimento.
C1)	-a-Sa interpretare i personaggi calandosi in situazioni emotive e fantastiche drammatizzandone i ruoli. -b-Sa collaborare e comprendere la positività dei modelli per l'acquisizione di fiducia.
C3)	-a- sa interpretare i brani sonori che fanno da sfondo alla narrazione, in base alle situazioni emotive presentate. - b – sa esplorare le possibilità della propria voce attraverso la sonorizzazione di onomatopee, con particolare riguardo ai suoni delle vocali.
C 4)	-a- sa percepire la colonna sonora come sottofondo alla narrazione - b- sa esplorare le possibilità della propria voce attraverso la sonorizzazione dei suoni delle vocali.
D1)	-a-Sa analizzare e riflettere sugli stimoli di arricchimento del lessico. - b- Sa arricchire il proprio lessico. - c- Sa interiorizzare e utilizzare termini nuovi. -d- Sa formulare ipotesi di fronte alle situazioni problematiche che la storia presenta. -e- Sa eseguire un percorso sulla base di indicazioni verbali riferite alla narrazione.

	<ul style="list-style-type: none"> - f-Sa eseguire e verbalizzare giochi motori, filastrocche e drammatizzazioni finalizzate all'interiorizzazione della terminologia specifica dei percorsi circolare, verticali, orizzontali, sinuoso, spezzato. -g- Sa verbalizzare alcuni elementi degli ambienti naturali descritti nella narrazione. - h-Sa verbalizzare i percorsi motori in riferimento alla successione temporale.
D2)	<ul style="list-style-type: none"> -a-Sa drammatizzare e verbalizzare situazioni emotivamente coinvolgenti.
D3)	<ul style="list-style-type: none"> -a-Sa eseguire giochi motori, filastrocche e drammatizzazioni finalizzate all'interiorizzazione della terminologia specifica dei percorsi circolare, verticali, orizzontali, spezzato, sinuoso. -b-Sa drammatizzare e verbalizzare situazioni emotivamente coinvolgenti. -c-Sa utilizzare la voce per riprodurre suoni (sonorizzazione di onomatopee con particolare riguardo ai suoni delle vocali).
D4)	<ul style="list-style-type: none"> -a-Sa ascoltare narrazioni. -b-Sa estrapolare gli elementi di una narrazione per ricostruire un percorso. -c- Sa verbalizzare alcuni elementi degli ambienti naturali descritti nella narrazione.
D 5)	<ul style="list-style-type: none"> -a-Sa interiorizzare l'organizzazione dei percorsi motori finalizzati all'apprendimento della lettura e della scrittura.

D 6)

-a-Sa interiorizzare l'organizzazione dei percorsi motori finalizzati all'apprendimento della lettura e della scrittura.

E 7)

-a-Sa eseguire con abilità tracce grafiche riferite a percorsi motori-spaziali: circolare, verticale, orizzontale, spezzato, sinuoso.
-b- sa sviluppare conoscenze topologiche spaziali.

**Quadro 4 “ AMOA PIANGE DISPERATA
SULLA RIVA DEL FIUME”**

**Quadro 4A “NEL BOSCO AMOA VEDE UNA
SIGNORA CHE STENDE I PANNI”**

Riprodurre le bolle di sapone con i colori a tempera, con i gessetti e infine con il pennarello il percorso circolare antiorario.

Schede di approfondimento: n° 4 -5.

Scheda n° 6 il bambino traccia il percorso verticale dalla casa di Amoa alla fontana.

Riprodurre l'acqua con i colori a tempera, con i gessetti colorati, e infine con il pennarello, seguendo il percorso verticale.

Scheda n° 7: dopo aver osservato l'acqua che scende dal rubinetto, il bambino completa l'acqua della fontana.

4) PERCORSO ORIZZONTALE

I bambini stendono orizzontalmente un telo e lo percorrono da sinistra verso destra , camminando.

Attività grafico-pittorica: su un cartellone il bambino riproduce il fiume con il pastello a cera strisciato, seguendo il percorso orizzontale.

Riprodurre il fiume con i colori a tempera, con i gessetti , e infine con il pennarello, seguendo il percorso orizzontale.

Scheda A (motricità fine) : approfondimento.

4A RIPRESA DEI PERCORSI VERTICALE E ORIZZONTALE

GIOCO “FACCIAMO IL BUCATO”: i bambini costruiscono glistendi-panni con sedie e fili, o utilizzando gli alberi del giardino.

Successivamente stendono i panni (indumenti o fogli) sul filo, da sinistra a destra.

Scheda n°8 : il bambino traccia il percorso verticale delle ghiande che cadono.

Scheda n° 9 : il bambino traccia il percorso orizzontale dei fili dello

Quadro 5 “LA FATA”

Quadro 5A “AMOA PARTE ALLA RICERCA DELLA VOCE PERDUTA”

Quadro 6 “AMOA ENTRA NEL BOSCO”

Quadro 7 “AMOA INCONTRA LA TARTARUGA”

stendino, da sinistra a destra.
Scheda n° 10: approfondimento

5 PUNTI DI RIFERIMENTO

Predisporre un pannello di polistirolo sul quale è stata riprodotta la staccionata. “Piantare” ad ogni incrocio, sul paletto, un chiodo o un fermacampione.

Scheda n° 11: il bambino pianta i chiodi , disegnandoli sugli incroci.

5A PERCORSO MISTO VERTICALE/ORIZZONTALE

Percorso motorio a L, dati i seguenti punti di riferimento: la casa di Amoa, la fontana, il bosco.

Scheda n° 12 il bambino riproduce graficamente il percorso spezzato a “L”, che Amoa compie.

6) PERCORSO SINUOSO

Scheda n°13- 14- 15: il bambino riproduce la caduta delle foglie seguendo il percorso sinuoso, prima con le spugnette e la tempera, poi con i gessetti e infine con i pennarelli.

7) PERCORSO MISTO ORIZZONTALE /SPEZZATO

Percorso motorio, misto a “Z”, dati i seguenti punti di riferimento:albero, isolotto, isoletta, spiaggetta.

Scheda n°16 il bambino riproduce graficamente il percorso a “Z” che Amoa compie con la tartaruga, per attraversare il lago.

Schede n° 17 -18- 19: approfondimenti.

Quadro 8 “AMOA INCONTRA IL PASTORELLO MAU”

8) PERCORSO MISTO ORIZZONTALE/VERTICALE

Rappresentazione grafica, su un foglio di carta da pacco, di un muretto: il bambino costruisce il muro disegnando i mattoni uno accanto all'altro, seguendo il percorso misto orizzontale/verticale.

PERCORSO ORIZZONTALE PERCORSO CIRCOLARE

Su un cartellone il bambino riproduce i filari d'uva: date due viti ai lati, traccia i filari utilizzando lo spago e successivamente completali, disegnando gli acini d'uva secondo il percorso circolare antiorario.

Schede B (motricità fine) : approfondimenti

PERCORSO MISTO ORIZZONTALE/SPEZZATO

Percorso motorio a “Z” dati i seguenti punti di riferimento: bosco,albero con pastore,ovile, baita.

Dato un cartoncino di forma rettangolare, posto verticalmente, il bambino stende il pongo dall'alto verso il basso e realizza successivamente delle incisioni simulando il bastone di MAU.

Scheda n° 20: il bambino riproduce graficamente il percorso a “Z”.

Quadro 9 “AMOA E MAU SPENGO L'INCENDIO”

9) PERCORSO MISTO ORIZZONTALE/ SPEZZATO:

Percorso motorio a “Z”, dati i seguenti punti di riferimento: cancello, granaio, pozzo, stalla che brucia.

Con il gruppo dei bambini realizzare il percorso a “Z” su di un cartellone, dati i seguenti punti di riferimento: cancello – granaio –

Quadro 10 “I DONI DEI CONTADINI A MAU E AMOA”

Quadro 11 “MAU E AMOA COSTRUISCONO UNA TENDA PER LA NOTTE”

Quadro 12 “MAU E AMOA SCACCIANO IL LUPO”

pozzo- stalla incendiata.

Ogni bambino tratterà con un pennarello di colore diverso il percorso che i due protagonisti hanno affrontato.

Successiva riproduzione grafica individuale dei punti di riferimento e del percorso a “Z”.

Scheda C (motricità fine): approfondimento.

10) PERCORSO VERTICALE/SEMICIRCOLARE

I bambini toccano la sagoma dell'arco, dall'alto verso il basso.

Scheda n° 21: il bambino disegna il manico alle caraffina.

Scheda n° 22: il bambino disegna tanti archi.

11) PERCORSO SPEZZATO

Costruiamo una tenda tridimensionale con i bastoni più lunghi; con i bastoni più corti ne costruiamo poi l'apertura. Giochiamo a fare gli indiani correndo intorno alla tenda, in senso antiorario partendo dall'apertura.

Riproduciamo sul piano lo stesso gioco. “COSTRUIAMO LA TENDA” con gli stuzzicadenti lunghi e corti per l'apertura.

Scheda n° 23: il bambino completa l'apertura delle tende seguendo il percorso spezzato, dall'alto verso il basso.

Scheda n°24: il bambino completa i petali della margherita che Amoa trova nel bosco.

12) PERCORSO MISTO ORIZZONTALE/SPEZZATO

Costruzione di una “freccia” con gli stuzzicadenti : su un foglio il bambino incolla il legno dello spiedino seguendo il senso orizzontale da

**Quadro 13 “MAU E AMOA TROVANO LA
CASSA NELLA GROTTA”**

sinistra verso destra e completa le punte della freccia con gli stuzzicadenti.

Scheda n° 25: approfondimento.

Scheda D- E (motricità fine) : approfondimenti.

13) PERCORSO SEMICIRCOLARE

“Esplorazione della buca”: i bambini con la mano tastano la forma della buca da sinistra verso destra.

PERCORSO MISTO ORIZZONTALE /VERTICALE

“Esplorazione della cassa”: i bambini percorrono in senso orizzontale e verticale i bordi di una scatola che simula la cassa.

13) Scheda n° 26 : approfondimento.

Scheda n° 27 : il bambino disegna tante buche.

Scheda F e G (motricità fine) : approfondimenti.

Scheda n° 28: il bambino disegna tante casse.

14) PERCORSO SEMICIRCOLARE

I bambini toccano il vaso dall’alto verso il basso.

QUADRO 14 “ MAU E AMOA TROVANO IL VASO CONTENENTE LA VOCE”

Quadro 15 “AMOA RITROVA LA VOCE”

Quadro 16 “MAU E AMOA CHIUDONO LA STREGA IN GABBIA”

14) PERCORSO SEMICIRCOLARE

I bambini toccano il vaso dall'alto verso il basso.

15) PERCORSO SINUOSO:

Percorrere il corpo del serpente (appeso verticalmente dall'alto verso il basso) trovato nel vaso.

GIOCHIAMO CON I SERPENTI

Dopo aver legato delle fettucce ad alcuni bastoni, i bambini, oscillando il braccio avanti e indietro, riproducono il percorso sinuoso nell'aria.

Dati dei cartoncini con alcuni tratteggi i bambini predispongono dei salamini con il pongo e li stendono sopra la traccia data.

Riprodurre “i serpenti” con i colori a tempera, con i gessetti e, infine con il pennarello, seguendo il percorso sinuoso.

Schede n° 29 – 30: approfondimenti.

16) PERCORSO VERTICALE

Drammatizzazione della costruzione della gabbia.

Scheda n° 31 il bambino rappresenta graficamente la strega all'interno della gabbia e successivamente traccia le sbarre, dall'alto verso il basso.

Schede n° 32 -33 approfondimenti.

Scheda H (motricità fine) : approfondimenti.