



ISTITUTO COMPRENSIVO BAGNO DI ROMAGNA

Via Nazario Sauro, 1 - 47021 San Piero in Bagno

Bagno di Romagna (FC)

Tel. 0543917174 - Email: foic806001@istruzione.it – PEC: foic806001@pec.istruzione.it

Codice Fiscale: 90041220402 - C.M.: FOIC806001 - C.U.U.: UF926I

Sito web: <https://www.icbagnodiromagna.edu.it>

We prepare for

Cambridge

English Qualifications

Anno scolastico 2025-2026

SCHEMA SINTETICO DI PROGETTO/ATTIVITA'

TITOLO DEL PROGETTO: "CONVIVENDO" ANNI DA FAVOLA.

CODICE E DENOMINAZIONE DEL PROGETTO:

(a cura della segreteria)

RESPONSABILE DEL PROGETTO: INS. BALDACCI STEFANIA

OBIETTIVI: (descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, le finalità e le metodologie utilizzate, illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni)

IL SE' E L' ALTRO

Conoscere e condividere spazi, oggetti e giochi in modo collaborativo, costruttivo e partecipativo con tutti i bambini/e

OBIETTIVI :

- Individuare l'utilità dei vari ambienti della scuola e riconoscere le persone che vi lavorano
- Assumere iniziative portando a termine compiti ed attività in autonomia
- Conoscere ed acquisire le regole dello stare insieme rispettando l'ambiente scolastico utilizzando con cura materiali e giochi.
- Riconoscere e nominare le proprie emozioni
- Ascoltare, ripetere e rappresentare storie e leggende legate a feste e ricorrenze
- Sensibilizzare il bambino al rispetto degli altri
- Riconoscere la diversità
- Riflettere attraverso il racconto di fiabe sull'importanza di alcuni valori come il rispetto, la sincerità, la condivisione, fondamentali per affrontare il difficile percorso della crescita

- Favorire l'assunzione di atteggiamenti e comportamenti attenti, rispettosi e di cura verso l'ambiente

I DISCORSI E LE PAROLE

Comprendere parole e discorsi, comunicare con gli altri e saper cogliere il significato delle narrazioni

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Strutturare in modo corretto e articolato una frase rielaborando oralmente in modo chiaro e coerente esperienze vissute
- Individuare nelle narrazioni i personaggi principali e gli ambienti in cui si svolgono i fatti, rappresentarli graficamente con l'utilizzo di tecniche grafico pittoriche differenti
- Ascoltare, ripetere, drammatizzare e rappresentare graficamente narrazioni di fiabe e favole ambientate nell'acqua.
- Saper individuare le fasi narrative di una storia (5 anni)
- Educare all'ascolto e arricchire il proprio lessico
- Distinguere il piano della realtà da quello della fantasia

Orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato presente futuro

- Riconoscere la propria storia personale (5 anni)
- Riconoscere ed ordinare in sequenza i nomi dei giorni e della settimana

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Osservare gli organismi viventi ed i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Saper riconoscere le trasformazioni stagionali nominando e riproducendo con varie tecniche espressive gli elementi che le caratterizzano
- Raggruppare e ordinare gli elementi stagionali in base a colore/forma/grandezza
- Associare il numero alla quantità utilizzando simboli convenzionali (5 anni)
- Individuare posizioni di oggetti nello spazio utilizzando termini appropriati
- Risolvere semplici situazioni problematiche (coding/ problem solving)
- Riconoscere ed utilizzare termini appropriati per indicare persone di differente nazionalità, ambienti, oggetti ed abitazioni
- Individuare gli aspetti caratteristici degli ambienti naturali (fiume-lago-mare)
- Percepire/scoprire/conoscere il tempo mettendo in successione ordinata i fatti della realtà (5 anni)
- Collocare nello spazio e nel tempo se stessi, oggetti e persone
- Sviluppare la capacità di analizzare una fiaba/favola attraverso l'individuazione del personaggio principale (antagonista, ambiente e finale)

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Sviluppare la conoscenza del corpo attraverso il movimento ed i cinque sensi orientandosi nello spazio

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Conoscere, nominare e rappresentare il proprio corpo e le sue parti
- Imitare sequenze motorie in una successione corretta
- Eseguire un percorso sulla base di indicazioni verbali
- Utilizzare attrezzi in giochi individuali e di gruppo
- Produrre sul foglio movimenti sperimentati con il corpo (accostamento al segno grafico)
- Sperimentare le possibilità comunicative ed espressive del proprio corpo
- Accompagnare narrazioni e canti con semplici gesti
- Assumere ruoli diversi nel gioco drammatico
- Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando mimica e gestualità
- Imitare con il corpo le azioni dei personaggi della fiaba/favola

IMMAGINI SUONI E COLORI

- **Saper utilizzare in modo personale e creativo i diversi linguaggi: artistico e sonoro**

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Osservare e riconoscere i colori (primari 3 anni, derivati 4/5 anni)
- Associare i colori ad oggetti reali
- Riprodurre in modo personale un' opera d' arte
- Imparare semplici canti seguendo le indicazioni di chi dirige il coro
- Esprimersi attraverso diversi linguaggi: corpo, gesto, voce
- Esprimersi e rappresentare un momento della fiaba/favola attraverso il linguaggio musicale
- Passare dall' esplorazione senso – percettiva alla rappresentazione simbolica del vissuto
- Riprodurre ritmi e melodie
- Riconoscere suoni e rumori della natura, della casa nella scuola e nel territorio.
- Imparare canti a tema

ATTIVITA'

IL SE' E L' ALTRO

- Giochi di imitazione, di ruolo, sensoriali e di tradizione
- Fruizione degli spazi comuni
- Attività di routine
- Attività per favorire l'acquisizione e le abitudini di vita pratica e di comportamento
- Il circle- time dei giochi e parole per conoscersi e diventare amici
- Feste: prepariamo un dono da regalare e impariamo una poesia
- Lettura di favole/fiabe, leggende e personaggi legati all'ambiente dell'acqua
- Uscite nel territorio alla ricerca dei luoghi identificativi del paese e dell'ambiente circostante
- Ricerchiamo le storie ambientate nell'acqua

I DISCORSI E LE PAROLE

- Ascolto di racconti e fiabe
- Rielaborazione del racconto e analisi delle caratteristiche dei personaggi, delle loro emozioni, dei loro sentimenti e degli ambienti
- Invenzione collettiva di storie a partire da sfondi paesaggistici ambientati nell'acqua
- Utilizzazione dei personaggi delle favole/fiabe per stimolare la conversazione sulle proprie emozioni
- Riordino delle sequenze illustrate di una favola/fiaba rispettando l'ordine cronologico
- Invenzione di rime e brevi filastrocche

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Osservazione ed esplorazione dell' ambiente circostante (il giardino della scuola, paese e fiume-lago) per coglierne i cambiamenti stagionali
- Rappresentazione grafica degli elementi naturali che caratterizzano le stagioni
- Percezione dei colori delle stagioni
- Costruzione di cartelloni raffiguranti i diversi ambienti paesaggistici della favola/fiaba
- Esperimenti scientifici guidati
- Attività di coding unplugged/ plugged e di problem solving per stimolare la formulazione di ipotesi e la soluzione di semplici problemi
- Giochi di classificazione degli elementi stagionali e dei personaggi delle favole/fiabe
- Alla ricerca dei numeri e delle forme nella scuola, nel paese e nel fiume e nel lago
- Confrontiamo e suddividiamo i numeri formando insieme

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Drammatizzazione di storie e personaggi
- Giochi per favorire l'acquisizione dello schema corporeo
- Percorsi motori imitando le andature degli animali, degli elementi naturali dell'acqua e dei personaggi della favola/fiaba raccontata
- Percorsi guidati con ostacoli
- Giochi con i cinque sensi
- Passeggiate per conoscere il paese e il territorio
- Giochi liberi ed organizzati all' interno e all' aperto
- Giochi per rafforzare i concetti spaziali e la lateralità

IMMAGINI SUONI E COLORI

- Utilizzo di diversi materiali per sviluppare ed affinare differenti percezioni
- Costruzione di semplici strumenti musicali con gli elementi naturali
- Rielaborazione grafica delle esperienze e del racconto
- A caccia di emozioni: lettura di immagini e simboli
- Ascolto e produzione di canti e filastrocche e musica di generi diversi accompagnati da gesti e battiti di mani
- Produrre suoni e rumori con il corpo in posizione statica e dinamica
- Riprodurre sequenze ritmiche con l'utilizzo di strumenti a percussione

METODOLOGIA:

Si parte dallo “Sfondo integratore” e dal personaggio mediatore che determinano l’unitarietà del percorso educativo – didattico collegando fra loro le molteplici attività per poi utilizzare conversazioni individuali e di gruppo, giochi di finzione e di ruolo, laboratori esperienziali, ricerca – azione, socializzazione delle informazioni, apprendimento cooperativo, rielaborazioni individuali, lettura d’immagini, documentazione del lavoro.

RAPPORTI CON ALTRE ISTITUZIONI:

Famiglie - Amministrazioni locali- Ausl- Enti ed Associazioni del territorio.

RISULTATI ATTESI E MODALITA' DI VERIFICA ⊗ descrivere i traguardi che si intendono raggiungere e le metodologie di verifica adottate)

MODALITA' DI VALUTAZIONE

La scuola dell'infanzia è un vivaio di relazioni che proietta il bambino/a a consolidare l'identità, a sviluppare l'autonomia, ad acquisire competenze ed avviare al senso civico con la scoperta dell'altro, valorizzando il gioco in tutte le sue espressioni con esperienze di apprendimento.

Considerate tali finalità, nel rispetto dei tempi e dei modi di apprendimento di ciascuno, ci poniamo come risultato del progetto di:

-Passare DALL'IO-AL TU-AL NOI imparando a vivere insieme, a DECENTRARSI tenendo conto dell'altro, COLLABORANDO nelle attività e nel gioco.

-Essere capaci di manifestare il senso d'identità personale attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti.

-Dimostrare comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, cose, luoghi ed ambienti.

-Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per comunicare.

-Saper osservare con attenzione e sistematicità i fenomeni naturali e gli organismi viventi formulando ipotesi e ricercando soluzioni.

MODALITA' DI VERIFICA

Le verifiche verranno effettuate in itinere ed al termine delle unità di apprendimento proposte, attraverso conversazioni libere guidate, osservazioni di comportamenti in contesti di apprendimento e di gioco, rappresentazioni grafiche, restituzione verbale e schede strutturate.

DESTINATARI: (indicare le classi o gli alunni coinvolti nell'attività)

**TUTTI GLI ALUNNI DELLE SCUOLE DELL'INFANZIA STATALE DELL'ISTITUTO
COMPENSIVO DI BAGNO DI ROMAGNA.**

DURATA: (descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare dettagliatamente gli orari e le attività)

DA NOVEMBRE A MAGGIO. Il progetto comprenderà attività di carattere linguistico, logico-matematico, scientifico, grafico-pittorico, musicale e teatrale, relazionale e civico.

RISORSE UMANE: (indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si intendono utilizzare; indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti)

Nominativo	Ruolo nel progetto (profilo di riferimento: docente referente, docente collaboratore, ecc.)	01 - Ore programmate per l'intervento		
1) da definire	Docente esperto esterno Progetto Teatro	50		
2) da definire	Docente esperto esterno Progetto Lingua Inglese	50		
3)				
4)				
5)				

BENI E SERVIZI: (indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione del progetto; indicare dettagliatamente i beni dei quali si richiede l'acquisto):

DESCRIZIONE:	IMPORTO:
03 - Beni d'investimento: (indicare la tipologia, le caratteristiche specifiche ed il valore approssimativo delle attrezzature e degli strumenti il cui acquisto è necessario per la realizzazione del progetto)	€
04 - Beni di consumo: (indicare la tipologia, le caratteristiche specifiche ed il valore approssimativo dei beni di consumo il cui acquisto è necessario per la realizzazione del progetto) Materiale di facile consumo: Risme di carta per fotocopie A/4 e A/3 bianca e colorata, carta da pacchi, cartoncino bristol bianco e colorato, carta da collage, vellutate, carta velina e crespata, vari materiali di cancelleria, colla vinilica e stick, pennarelli, matite colorate, cere, tempere, pennelli, creta, giochi didattici.	€

HARDWARE: toner, cartucce per stampanti.	
<p>05 - Prestazione di servizi da terzi: (indicare le prestazioni di consulenza, assistenza, promozione, formazione, manutenzioni, trasporti, locazioni, leasing, utenze e canoni)</p> <p>Consulenza esperto di teatro SCUOLA INFANZIA DI BAGNO DI ROMAGNA N.10 ORE (periodo Febbraio/Maggio) SCUOLA INFANZIA DI ALFERO N.10 ORE (periodo Febbraio/ Maggio) SCUOLA INFANZIA DI SAN PIERO IN BAGNO N.20 ORE (periodo Febbraio/Maggio)</p> <p>Esperto lingua inglese SCUOLA INFANZIA SAN PIERO IN BAGNO N. 30 ORE (periodo Febbraio/Maggio) SCUOLA INFANZIA BAGNO DI ROMAGNA N.10 ORE (periodo Febbraio/Maggio) SCUOLA INFANZIA ALFERO N.10 ORE (periodo Febbraio/Maggio)</p>	€

Data 17/06//2025

Il Responsabile del progetto
BALDACCI STEFANIA