

The Catalogue of Projects and Inspirations

IT WAS CREATED AS PART OF THE PROJECT



Erasmus+



TRAVELLING PROJECT
- a Journey to Future Competences



Erasmus+



Pubblicazione finanziata dai fondi della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus

La pubblicazione è stata attuata con il sostegno finanziario della Commissione europea.

La pubblicazione riflette solo la posizione dei suoi autori e la Commissione europea e l'agenzia nazionale del programma Erasmus non sono responsabili del suo contenuto sostanziale.

PUBBLICAZIONE GRATUITA



Il catalogo del progetto e la sua ispirazione

Piccoli progetti - Metodo delle scatole itineranti – nell'educazione prescolare e nella scuola dell'infanzia

Viviamo in tempi in cui tutto cambia così rapidamente che è difficile restare al passo. Qualcosa di innovativo oggi, potrebbe essere la routine per le persone di domani.

Ecco perché c'è una richiesta di cambiamento dell'educazione contemporanea, che consenta di insegnare ai bambini a muoversi attraverso la vita con la giusta sicurezza di sé, per trovare la propria strada in un mondo imprevedibile.

Quando abbiamo sviluppato il metodo delle scatole itineranti, volevamo mettere i bambini di fronte al problema, alla sorpresa che avevamo preparato per loro e dare l'opportunità di lavorare in modo creativo, adattando il processo educativo alle esigenze degli studenti più piccoli, nella prima fase dell'istruzione.

Il nostro obiettivo era mostrare come lavorare con i bambini attraverso l'implementazione di piccoli progetti (della durata di un paio di giorni o due) mediante i quali potessero scoprire, pensare e risolvere il problema da soli, trovando una nuova soluzione.

In questa fase, noi promuoviamo la cosiddetta creatività fluida che, come descritto dal prof. Edward Nęcka, vuol dire..."elementari processi cognitivi, emotivi e motivazionali che determinano le possibilità dell'uomo nel campo della generazione di nuove idee. Non è altro che un incubatore, un'opportunità, un potenziale. È una componente indispensabile e un prerequisito per lo sviluppo di altri tipi di creatività legati a livelli più elevati di analisi. Le componenti cognitive della creatività liquida sono i processi responsabili della generazione di nuove idee, soprattutto il processo di pensiero divergente, insieme ai modi creativi di funzionamento dell'attenzione, della percezione, dell'immaginazione e della conoscenza concettuale che la sostengono."...

Abbiamo notato che un elemento importante dell'educazione moderna è la necessità di insegnare ai bambini come risolvere i problemi e come imparare ad affrontarli. Tuttavia, le regole apprese cessano rapidamente di funzionare quando questi problemi cambiano, quindi è importante concentrarsi sul processo di risoluzione del problema, trasformazione o dimostrazione della possibilità di affrontarlo. La ricerca di soluzioni ai problemi, l'azione creativa con i bambini, sono gli obiettivi che ci hanno guidato nel lavoro di attuazione del progetto.

Traveling BOX - Progetti di viaggio è così che è nata l'idea.

L'idea dei progetti di viaggio è nata tra le insegnanti della Scuola dell'Infanzia di Przedszkole Miejskie no 206 in Polonia, come parte del progetto eTwinning "Traveling Box".

Dal progetto è nata l'idea delle scatole, inizialmente create dalle insegnanti per viaggiare da una classe e l'altra della Scuola dell'Infanzia, successivamente per iniziare il loro



viaggio intorno al mondo. Il progetto ha avuto un enorme interesse non solo la Polonia, ma anche l'Europa ha cominciato ad apprezzarlo molto.

Per questo motivo si è deciso di sviluppare l'idea ed elaborare il metodo come parte del progetto Erasmus+ "TRAVELING PROJECT-A JOURNEY TO FUTURE COMPETENCES". Il paese coordinatore del progetto era la Polonia e i paesi partner: Bulgaria, Grecia, Lituania, Lettonia, Portogallo, Portogallo, Romania, Turchia e Italia.

Come parte del progetto, il team ha elaborato scatole (boxes) relative a 5 attività:

- arte, inclusi musica, teatro e arti e abilità manuali;
- matematica con l'uso delle TIC e dei giochi da tavolo;
- socialità, intesa come tolleranza e integrazione;
- natura ed ecologia;
- educazione fisica ed educazione alla salute;
- cultura e tradizioni regionali.

Nei progetti di viaggio, i bambini ricevevano una scatola chiusa che aprivano con la guida della maestra. Il contenuto dipendeva dall'invenzione dell'insegnante che aveva progettato la lezione, da come voleva realizzare il lavoro con gli studenti e da cosa voleva mostrare loro. Il contenuto delle scatole era composto da materiali fatti a mano per realizzare giochi, orsi, bambole, per rappresentazioni teatrali e per altri materiali per ulteriori attività. Ogni scatola-progetto conteneva il piano di lezione che guidava lo svolgimento delle attività con i bambini, la scheda del progetto e una mappa delle aspettative e dei risultati.

Nel metodo elaborato dai team partner, i piani di lezione consentivano l'opzione bilingue in una fase a scelta tra:

- introduzione del progetto,
- sviluppo,
- riepilogo.

La scheda del progetto proponeva una serie di aspettative, azioni concrete e una base da cui partire per la trasformazione e creazione di nuovi percorsi per scoprire o trasformare il tema o l'attività introdotta dal piano di lezione. L'obiettivo degli insegnanti durante l'implementazione del progetto era acquisire l'abilità di trasformare i contenuti delle attività di lavoro con i bambini.

I piani di lezione sviluppati e le schede di progetto sono stati inseriti sul sito web del progetto sulla piattaforma eTwinning e costituiscono una fonte di ispirazione per tutti gli insegnanti interessati.

IPOTESI DEL METODO DEL PICCOLO PROGETTO:

1. L'atmosfera – le attività sono svolte in un'atmosfera di gioco libero e amichevole che permette al bambino di aprirsi, esprimersi e allo stesso tempo sperimentare la piena



accettazione da parte degli altri membri del gruppo così come dell'insegnante, il che trasmette un senso di sicurezza.

2. **Un giorno** – la realizzazione del progetto come una serie di situazioni diverse che si svolgono in un solo giorno, con la possibilità però di estenderlo se i bambini sono attivi e interessati a lavorare al progetto e alla sua trasformazione;

3. **Competenze** – la realizzazione di compiti e attività nelle aree di base, sviluppo di competenze chiave, conformemente al programma di studi di base applicabile per un determinato livello di istruzione. Questo metodo offre all'insegnante l'opportunità di svolgere le attività del programma adottato in linea con gli altri argomenti, ma anche l'occasione di seguire gli interessi del gruppo di bambini.

4. **Divertimento** - la forma di base dell'azione è l'attività e la creatività dei bambini visti nel gioco, giochi ispirati e spontanei, utilizzando aiuti e materiali diversi e atipici.

5. **Tempo** - mancanza di limiti di tempo nell'attività educativa - il metodo si basa principalmente sul gioco, l'esplorazione, il divertimento in "qualcosa o qualcuno" e può durare tutto il giorno per i bambini che sono interessati;

6. **Partecipazione volontaria** alle attività offerte e attivazione attraverso l'azione creativa dell'insegnante.

7. **Scoperta** – incoraggiare il bambino ad affrontare la situazione, suscitare la sua curiosità, formare i suoi interessi, le sue passioni.

8. **Problemi** - collocare il bambino in situazioni problematiche aperte, formulando varie proposte o compiti pronti all'uso e mirati all'obiettivo. Il percorso verso la risoluzione però deve essere trovato o creato dal bambino. Qui ci sono tutti i problemi e le domande poste al bambino.

GLI OBIETTIVI DEL METODO DEI PICCOLI PROGETTI:

1. Sviluppare un senso di sicurezza, accettazione e libertà nell'azione;
2. Dare forma all'indipendenza nell'azione, valutare i risultati del compito e superare le difficoltà;
3. Sviluppare le capacità di scelta dell'obiettivo, dei mezzi e dei metodi di attuazione;
4. Modellare l'immaginazione creativa, l'ingegno e l'iniziativa incoraggiando a usare i mezzi disponibili per esprimerli;
5. Stimolare il pensiero dei bambini attraverso situazioni e compiti "aperti", facendo riferimento ai loro bisogni, interessi ed esperienze.
6. Migliorare le competenze, le capacità e le abitudini già esistenti in tutti i settori dell'istruzione stimolando, ispirando o gestendo l'attività creativa dei bambini.
7. Stimolare le operazioni di base e i processi mentali, in particolare il pensiero divergente, che è una condizione indispensabile per i risultati creativi degli alunni.



IL METODO

Il metodo del piccolo progetto - con l'uso delle scatole - è un metodo interdisciplinare che assume una significativa autonomia e responsabilità nell'apprendimento dei bambini. Mentre i bambini lavorano ai loro progetti dovrebbero avere libero accesso agli oggetti e agli aiuti che sono le risorse utili alle loro scoperte. Durante le attività i bambini possono lavorare in gruppo o individualmente. Questo metodo aiuta a creare un gruppo integrato in cui i bambini, attraverso il lavoro di gruppo, imparano a risolvere i problemi, ascoltano attentamente, comunicano efficacemente e acquistano fiducia in sé stessi. Il metodo del progetto supporta i bambini a pianificare e organizzare il loro lavoro, così come a riassumere le attività. Durante il progetto il lavoro con tempistiche e ritmi stabiliti individualmente. Questo metodo permette di sperimentare la solidarietà e la gioia dello sforzo comune, così come il senso di identificazione con il compito.

Gli obiettivi dei piccoli progetti:

- Far acquisire conoscenza attraverso il divertimento nella scoperta e nella risoluzione dei problemi;
- Consentire ai bambini non solo di acquisire conoscenze o esperienze, ma anche stimolare in loro la capacità di porre domande.
- Far lavorare i bambini su argomenti che li interessano e rispondano ai loro naturali bisogni.
- Utilizzare la teoria in base alle necessità e sempre sulla base delle attività pratiche svolte, degli effetti ottenuti e della creatività del bambino.

Per lavorare efficacemente con il metodo dei piccoli progetti, è necessario seguire alcune fasi di lavoro, tra le quali:

- Sorpresa - avvio del progetto;
- Introduzione al tema, avvio al gioco;
- Divertimento in gruppo;
- Realizzazione del progetto e naturale trasformazione dell'argomento;
- Presentazione dei risultati delle prestazioni dei bambini;

Il metodo dei piccoli progetti non richiede molto tempo né una grande riorganizzazione dell'orario di lavoro e stile di lavoro di insegnante e bambini. Non ci concentriamo sugli effetti finali del progetto, ma sul processo. L'atteggiamento dell'insegnante, che dovrebbe essere un partner che interagisce con i bambini, è estremamente importante. Il suo ruolo è quello di introdurre un'atmosfera di straordinarietà, di fiaba e di gioia che incoraggiano i bambini ad agire.

LA SCHEDA DEL PROGETTO

L'insegnante dovrebbe specificare e ripensare i propri obiettivi didattici ed educativi durante la preparazione del progetto. La scheda di progetto consente di pianificare le attività e gli obiettivi attesi per raggiungere e sviluppare una mappa mentale dell'argomento al fine di preparare le possibili direzioni del lavoro con i bambini.



SCHEDA PROGETTO/ SCATOLE

RETE DEL PROGETTO - aspettative dei bambini

FASI DI LAVORO DEL PROGETTO

FASE I - INIZIO DEL PROGETTO		FASE II - REALIZZAZIONE DEL PROGETTO		FASE III - FINE DEL PROGETTO	
Direzioni di sviluppo del tema del progetto		Visite degli esperti		Risultati attesi	
Obiettivi del progetto		Attività nella scuola dell'infanzia		Modalità di verifica delle conoscenze e delle competenze dei bambini	
Materiali		Attività all'aperto		Modi di condividere la conoscenza	

DIVERTIMENTO

Nell'età prescolare e nella prima età scolare, l'istruzione dovrebbe basarsi sul giocare, sul far finta di essere qualcun'altro, sull'imitazione e sull'osservazione. Indipendentemente dal tipo di attività che i bambini preferiscono, giocare li rende inventivi, incoraggia la loro pazienza, la testardaggine e, soprattutto, insegna l'autostima e la fiducia in sé stessi. La soluzione creativa dei problemi dovrebbe avvenire in un'atmosfera di gioia, poiché nella condizione di divertimento i compiti difficili diventano più facili. Il gioco permette di liberarsi dalla tensione che spesso accompagna i problemi del gruppo di studenti o di auto-accettazione e fiducia in sé stessi. Il posto centrale nel lavoro con i bambini è occupato da metodi attivi basati sul divertimento e l'azione comune, perché stimolano gli studenti ad essere indipendenti e ad esplorare il mondo. Nel metodo delle scatole, il gioco non è fine a sé stesso, ma un mezzo per raggiungere l'obiettivo adottato dall'insegnante specificato nella scheda del progetto.

Lo schema di utilizzo del metodo in classe si basa sul diagramma degli elementi di lavoro del bambino:

1. Scoprire;
2. Vivere;
3. Pensare;

4. Creare;

5. Agire.

SCOPRIRE - SORPRESA

Lavorare con questo metodo significa iniziare da una sorpresa che può accogliere i bambini appena entrati nella classe, o magari può sorprenderli nascosta dietro un albero. Il punto di partenza di ogni piccolo progetto è la domanda più semplice dell'infanzia: CHE COSA È?

Domanda che fa iniziare il viaggio educativo dei piccoli progetti, esprimendo tutta l'onestà, la volontà di imparare, il desiderio di acquisire conoscenze dell'infanzia. Senza le emozioni che accompagnano queste semplici parole, non si acquisiscono conoscenze o nuove competenze.

L'organizzazione si svolge nella prima parte della giornata, e consiste nell'allestire un luogo che diventerà un "problema da risolvere", uno stimolo per pensare, oltre che una misteriosa "magia del giorno".

Lo spazio può essere allestito con semplici oggetti come un cesto per la biancheria in un angolo della stanza coperto da un lenzuolo, da sciarpe di chiffon di vari colori attaccate a un enorme vaso, o da un grande cesto di vimini riempito fino all'orlo con oggetti da cucina come stampi per torte, cucchiari, grattugie, rulli, colini, colini, ecc.

Un elemento simile utilizzato al mattino, attira i bambini, provoca molte domande, indovinelli, esplorazioni indipendenti e giochi.

Nella fase successiva della situazione educativa, l'insegnante cambia il 'QUALCOSA' in uno specifico 'ARGOMENTO' - 'COMPITO' - 'PROGETTO'. Nel caso delle "Scatole itineranti", i bambini hanno sempre trovato una piccola scatola chiusa che si apriva e poteva dare vita alla SCOPERTA - l'apertura di questo piccolo mondo racchiuso in una semplice scatola. Nel nostro metodo è molto importante celebrare l'apertura, per liberare l'effetto "wow" per essere curiosi.

Cosa contiene la scatola? Dipende sempre dall'inventiva dell'insegnante, da come vuole plasmare il lavoro con il suo gruppo, da cosa vuole prendere dai bambini e da cosa vuole mostrare loro, da che tipo di avventura ha pianificato e da quali obiettivi ha scelto. La scelta dei contenuti rimane a discrezione dell'insegnante, in quanto lei, come iniziatrice del gioco e del processo creativo, indica l'obiettivo principale che i bambini devono raggiungere nella prima fase delle loro attività.

VIVERE - Divertirsi

La scatola contiene l'argomento scelto dall'insegnante; la sua apertura è l'inizio del divertimento, che incoraggia il bambino ad agire, a raccontare, gli mostra l'ignoto permettendogli di scoprirlo, lo spinge a giocare in piena libertà, con il contenuto della scatola. In questo modo i bambini esplorano il mondo e sperimentano tutti i possibili eventi con gli elementi e gli aiuti che l'insegnante ha predisposto nel progetto. Il bambino inizia a giocare in un modo che ha visto da qualche parte prima, imitando il comportamento di altre persone che giocano (che è anche un'abilità importante), chiedendosi, guardando, facendo domande. Successivamente, il divertimento inizia ad assumere una dimensione diversa e si dirige verso altri obiettivi. Il ruolo dell'insegnante è quello di osservare e non interferire con il gioco libero, ma allo stesso tempo di prestare attenzione a quale direzione sta andando il gioco, perché è qui che inizia il processo creativo.

Nel metodo della scatola i nostri giochi erano basati sull' aiuto, sui compiti e materiali contenuti nelle scatole. Inizialmente, l'insegnante istruiva, mostrava, leggeva e parlava di come completare i compiti preparati, ma nel momento in cui i bambini iniziavano ad agire in modo indipendente, permetteva loro di esplorare l'argomento in modo autonomo, stando in piedi di lato, ponendo occasionalmente domande che dirigevano le loro attività. I bambini hanno creato un teatro d'ombre, avendo a disposizione figure, ma anche costruito i pupazzi, hanno cantato e ballato con lettere pazze, hanno giocato al circo, insieme ai clown colorati, inseguito palloncini mossi dal vento, decifrato la mappa del tesoro dei pirati, hanno nominato animali, raggruppati in famiglie e costruito per loro fattorie, hanno disegnato e incollato finte fattorie, hanno ascoltato fiabe sulla foresta delle cento miglia e sulla città in via di sviluppo, hanno imparato i principi del riciclaggio, salvando gli animali che vi abitano, hanno piantato e coltivato piante che dovevano aiutare a purificare l'aria.

I temi erano sviluppati con giochi diversi e con l'uso delle nuove tecnologie, grazie alle quali bambini disegnavano una mappa per i pirati che si trasformava in un percorso per ozobot, o coloravano l'immagine di un personaggio preferito che, attraverso un'applicazione (Quiver), prendeva vita e iniziava a viaggiare.

La cosa più bella era che i bambini erano spontanei, realmente affettuosi, esperti, sorridenti, reagendo spontaneamente a qualsiasi compito proposto.

Il metodo fa riferimento alla realtà che circonda i bambini, ai loro interessi o alle loro esperienze di vita, ed è per questo che nel corso dell'azione raggiungono altri obiettivi, a seconda della direzione che le attività prenderanno. In questo modo, attraverso il gioco il bambino conosce il mondo circostante, le sue proprietà, gli elementi e le relazioni tra di essi e costruisce il proprio posto nel mondo. L'attività creativa individuale è quindi un elemento fondamentale in questo processo. Poiché il metodo viene introdotto al primo livello di istruzione, il più importante, i bambini non hanno ancora soluzioni precostituite, sono desiderosi di imparare, divertirsi e spesso si avvicinano alle attività in modo emotivo e istintivo. Le influenze educative esterne diventano preziose nella misura in cui possono attivare la motivazione interna del bambino ad agire, risvegliare la sua sensibilità, la sua immaginazione e spronarlo a superare ostacoli e difficoltà

PENSARE - fare domande

Al giorno d'oggi, gli insegnanti raramente inventano qualcosa da soli poiché hanno l'opportunità di trovare varie soluzioni ed esempi di attività con i bambini su Internet. Tuttavia, le scatole ci hanno insegnato a scomporre e trasformare i prodotti finiti, hanno dato il coraggio di attraversare le frontiere. Hanno imposto la necessità di seguire il bambino, le sue idee e il cambiamento stesso. Questo ci ha permesso di sperimentare il processo creativo. Il ruolo dell'insegnante nel nostro metodo consiste nel percepire e utilizzare in modo appropriato situazioni naturali e mirate per l'attività spontanea e ispirata dei bambini.

Il compito dell'insegnante in questa fase della crescita è quello di incoraggiare i bambini a cercare, sperimentare e presentare le proprie idee durante le discussioni. L'insegnante pone domande aperte, spingendo i bambini a pensare oltre a ispira piena sicurezza e un senso di accettazione per le azioni che portano al successo. Quali linee guida, quindi, possono seguire gli insegnanti per stimolare atteggiamenti creativi nella classe, per evitare la noia, lo scoraggiamento e la ripetizione non riflessiva di ciò che qualcuno ha già inventato da qualche parte durante le lezioni?



Pensiamo che non ci siano formule magiche, poiché gli insegnanti lavorano con un organismo vivente che è un gruppo di bambini che hanno caratteri, emozioni e atteggiamenti diversi, così come ogni insegnante è diverso e ha diritto a metodi, errori ed esperienze proprie.

Secondo il professore Krzysztof J. Szmidt, possiamo solo dare qualche suggerimento per un percorso creativo per tutti i suoi partecipanti:

1. Siate aperti - iniziate a fare e farvi molte domande, guardate il mondo attraverso gli occhi di un bambino.
2. Non classificate - prima guardate, ascoltate e pensate e poi date un nome;
3. Rinviare i voti - trovate gli elementi positivi.
4. Usate l'immaginazione - godetevi la fantasia, immaginate cosa succederebbe se;
5. Ascoltate attentamente - tollerate la diversità di atteggiamenti ed emozioni;
6. Ricercate - combinate idee, cambiate, trasformate, cercate nuove combinazioni;
7. Siate spontanei e gioiosi - scherzate e ridete con i bambini;
8. Realizzate le vostre idee - siate originali ma adattate le vostre azioni alla situazione;
9. Scoprite il mondo - organizzate per i bambini autentiche avventure, viaggi, competizioni;
10. Create per i bambini - disegnatte, giocate con qualcosa, cantate, recitate, ballate o esprimetevi.

CREATE - trasformare

I bambini sono ricercatori nati che esplorano lo spazio circostante alla ricerca di elementi degni di nota. La loro curiosità per il mondo crea la base per comportamenti creativi ed esperimenti.

Seguendo i bambini, l'insegnante favorisce l'atmosfera e le situazioni per agire. Spesso si tratta di esperienze indipendenti, e talvolta di attività di gruppo in cui si delinea la posizione di leader.

Ad assumere questa posizione non è sempre il capo del gruppo, a volte è una persona timida e imbarazzata che però si sente sicuro e ha qualcosa da dire su un determinato argomento. Questo è il motivo per cui il metodo del piccolo progetto è così interessante, poiché mostra gli interessi dei bambini, li fa superare la propria timidezza e stimola la loro creatività, insegnando loro la cooperazione, il rispetto per le idee degli altri membri del gruppo, il pensiero indipendente e infine a tener conto dei suggerimenti di altre persone.

I materiali contenuti nella scatola incoraggiano attività specifiche relative all'argomento della scatola stessa. I bambini, presi e incuriositi dall'argomento, hanno la possibilità di sperimentare movimento, musica, giochi tecnologici, ecc. e successivamente giocano con la scatola da soli. Il gioco indipendente innesca la creatività, e così l'orso diventa un dinosauro, un teatro una città, i pezzi di gioco dei nani, espressioni della creatività dei bambini. Osservando le attività dei bambini e il loro gioco libero e spontaneo, l'insegnante può favorire nuove attività, per esempio uno spettacolo sui nani, andare in gita al Dinopark narrare leggende e guardare cartoline su una città natale.

Oppure trasformare la scatola in una raccolta di giochi da tavolo utilizzando come protagonisti le figure emerse nel gioco libero. Questo contribuirà allo sviluppo di varie competenze - artistiche, linguistiche, matematiche o naturali. Tutto dipende dalle capacità di osservazione dell'insegnante e dalle sue capacità creative nell'approccio con le idee dei bambini. Affinché l'argomento possa evolvere, l'insegnante deve fornire ai



bambini tutti i materiali che possono essere utili per condurre esperimenti. L'insegnante può, ma non deve parlare con i bambini, guardare o giocare (ai bambini piccoli piace giocare con gli adulti che assumono ruoli diversi), ma soprattutto, non deve disturbare o dirigere un dato gioco o non dare soluzioni pronte. I bambini da soli sviluppano altri temi per le attività. Le attività all'interno del progetto sono spesso sorprendenti, originali e possono dotare i bambini di abilità utili nella vita.

LAVORARE - Riassumere

Questa parte riguarda attività proprie dell'insegnante, che deve sedersi tra i bambini, vedere e descrivere ciò che hanno creato, annotare le loro reazioni osservate con i bambini e scambiare esperienze con loro. L'insegnante dovrebbe trovare un modo per riassumere emotivamente il lavoro del bambino. A volte basta solo divertirsi insieme, a volte è necessario organizzare una presentazione dei risultati a un gruppo più ampio, alla quale invitare i genitori o i colleghi di un'altra classe. È importante farlo in modo accattivante con mezzi di espressione stimolanti e multisensoriali.

Il riassunto dei risultati può essere una mostra di opere, sculture, scene di recitazione, un giornale pubblicato, una fiaba disegnata, competizioni sportive o un incontro auto-organizzato o spettacoli di danza che richiamano i temi dei piccoli progetti realizzati. Ma il metodo "Traveling Box" si può anche raccontare con panini o pasta al forno. I piccoli progetti possono essere combinati con altre attività nei progetti eTwinning e completati su scala europea, per esempio in videoconferenza con bambini di altri paesi. L'insegnante e il bambino hanno una reale influenza sul contenuto dell'educazione, mentre egli o ella sviluppano la propria creatività. È importante creare qualcosa di proprio in modo personale. Uscire a giocare a calcio invece di guardare una partita in TV. Vivere un'avventura che diventerà involontariamente un atto educativo.

Il team di progetto vi augura coraggio,

che la tua educazione vada di pari passo con i cambiamenti.

Footnotes: / Note a piè di pagina

Edward Nęcka *Psychologia Twórczości* GWP Gdańsk 2001r

Krzysztof J.Szmidt "Szkice do pedagogiki twórczości" Impuls Kraków 2001r.



Piano delle attività

"Traveling Projects - a Journey to Future Competences"

Preparato da: Maria Clara Conceição Jardim de
Infância de Azagães Agrupamento de Escolas de
Fajões, Oliveira de Azeméis

Argomento del progetto: nuove tecnologie, matematica e giochi da tavolo

Titolo della scatola: Playing with Mathematics from the story "The voracious caterpillar"

Scenario - Introduzione al progetto

Gruppo: 25 bambini

Età: 3, 4, 5, 6 anni

Finalità: promuovere il ragionamento logico-matematico.

Obiettivi operativi (orientati ai bambini)

Il bambino:

- Identifica piccole quantità attraverso diverse forme di rappresentazione (contare, disegnare oggetti e scrivere numeri);
- Utilizza semplici tabelle per organizzare le informazioni raccolte e le interpreta al fine di rispondere alle domande poste;
- Confronta le quantità, identificando "maggiore" e "minore";
- Riconosce e opera con figure geometriche, scoprendo e facendo riferimento alle loro proprietà;
- Identifica modelli ed esegue sequenze;
- Risolve semplici problemi che coinvolgono piccole quantità con addizione e sottrazione;
- Utilizza i supporti tecnologici per sviluppare abilità matematiche;
- Ascolta e riproduce le parole relative all'argomento in inglese.
-

Ausili didattici:

- Scatola decorata a tema;
- Presentazione in PowerPoint della storia "The voracious caterpillar"
- Burattino del "bruco";
- Tappeto a doppia faccia "Let's remember the story" con giochi educativi che contengono frutta, figure, carte dei giorni della settimana, piccole e grandi carte d'identità e il "Game of the Caterpillar" con foglie, figure, simboli dell'addizione e della sottrazione e cerchi.
- Giochi didattici digitali.

Attività:

- L'insegnante presenta la scatola ai bambini contenente tutto il materiale necessario per svolgere l'attività e crea una certa suspense in relazione al suo contenuto;
- Prende dalla scatola il burattino "caterpillar" e suggerisce di ascoltare la storia "The voracious caterpillar";
- Presenta il PPT della storia "The voracious caterpillar" con immagini precedentemente realizzate da un gruppo di bambini;

- Tira fuori il tappeto dalla scatola e propone ai bambini il primo gioco "Let's remember the story". In questo gioco coinvolge il gruppo dei bambini nell'organizzazione delle informazioni raccolte dalla storia all'interno di una semplice tabella, nell'identificazione della sequenza dei giorni della settimana, nella realizzazione del conteggio dei frutti, nell'associazione del numero al quantità e nel confronto delle quantità.
- Successivamente, propone il "Game of the Caterpillar". In questo gioco si suggerisce ai bambini di identificare la forma geometrica "cerchio" e di completare il corpo del bruco rispettando uno schema cromatico stabilito ed riproducendo la sequenza. Utilizzando il materiale disponibile nel gioco, sfida i bambini ad eseguire piccole addizioni e sottrazioni, coinvolgendo tutto il gruppo;
- Propone infine alcuni giochi digitali con operazioni matematiche di addizione e sottrazione, coppie di numeri corrispondenti, colori, puzzle.

Azioni supplementari:

Questa attività completa, che dura circa 45 minuti, viene eseguita in sequenza con il gruppo di bambini seduti sul pavimento, secondo le linee guida dell'educatore.

Nel corso dell'attività, è possibile sviluppare più situazioni utilizzando elementi della metodologia CLIL, interrogando gli studenti in merito a: identificazione dei giorni della settimana; numeri e quantità; addizione e sottrazione; colori; forme geometriche.

Questa attività multipla può essere ugualmente sviluppata individualmente:

- 1 - Lavorando solo con le operazioni algebriche, sia attraverso il tavolo che attraverso i giochi digitali.
- 2 - Lavorando solo le forme geometriche con i giochi digitali;
- 3 - Lavorando solo con i colori;
- 4 - Lavorando con i giorni della settimana attraverso la storia.

Successivamente, tutto il materiale deve essere disponibile in modo che il bambino, liberamente, da solo o in gruppo possa sperimentare e scoprire altri potenziali educativi dei giochi.

PIANO DELLE ATTIVITÀ

Titolo: Let's make parts of national costumes

Preparato da: Natalja Kozireva, Ludmila Atrahimovicha
Daugavpils 11.P.E.I., Latvija

Gruppo: 25 studenti

Età: 5-7 anni

Argomento: cultura regionale, costumi, tradizioni.

Scopo del progetto: arricchire il vocabolario dei bambini e la loro conoscenza dei costumi tradizionali lettoni.

Obiettivi del progetto:

- Sviluppare il pensiero creativo.
- Arricchire il vocabolario con nuovi concetti come: cultura regionale, nazionale, tradizioni, parti dell' abbigliamento, costumi.



- Arricchire le conoscenze dei bambini sulla cultura lettone, le regioni della Lettonia (Latgale), le tradizioni lettoni, i vestiti.
- Imparare ad analizzare, valutare e riflettere sulle informazioni alla scoperta di materiali e tecniche utilizzate da Ilze Vesere nel libro "LET'S PAINT NATIONAL COSTUMES".
- Apprendere e sviluppare la capacità di utilizzo creativo dei materiali osservati.

Materiali: carte illustrate, presentazione, libri, video, foto, discussioni sulle tradizioni, osservazione delle tradizioni regionali, esperienza personale.

Obiettivi operativi orientati al bambino:

- impara nuovi concetti come cultura regionale, nazionale, tradizioni, parti dell'abbigliamento, costumi nazionali..
- impara tutto sui costumi nazionali nelle diverse regioni della Lettonia.
- impara a nominare diverse parti di vestiti, costumi, gioielli.
- impara differenziare i costumi delle diverse regioni della Lettonia (Kurzeme, Zemgale, Vidzeme, Latgale).
- impara nuove parole per descrivere i capi di abbigliamento e le parti dei costumi nazionali.

Ausili didattici: cartoline illustrate, presentazione in PowerPoint, libri, video, foto, discussioni sulle tradizioni, osservazione delle tradizioni regionali, giochi didattici, gioco con schede illustrate, realizzazione del del quadro-puzzle "Latvian national costumes", bambola con costumi nazionali.

Attività

L'insegnante presenta il libro di Ilze Vesere "LET'S PAINT NATIONAL COSTUMES" e il lapbook per i bambini.

- Insieme ai bambini leggono il libro, guardano le foto e le immagini sulle tradizioni e sui costumi nazionali nelle diverse parti della Lettonia;
- I bambini discutono di ciò che conoscono sui tipi di vestiti delle diverse parti (regioni) della Lettonia;
- I bambini imparano cos'è cultura, regione, nazionalità, tradizioni, costumi nazionali;
- I bambini imparano a conoscere diversi tipi di abiti (costumi nazionali) e i gioielli delle diverse regioni della Lettonia (Latgale);
- I bambini realizzano diversi lavori sui costumi nazionali lettoni (lettoni);
- I bambini realizzano il proprio puzzle con diversi costumi nazionali della Lettonia
- I bambini realizzano una bambola in costume nazionale;
- I bambini realizzano diversi gioielli dei costumi nazionali, ad esempio sakta, corone, bracciali.

Azioni supplementari



- I bambini giocano con il puzzle dei diversi costumi nazionali della Lettonia preparati in precedenza.
- I bambini creano storie diverse usando la bambola in costume nazionale realizzato in precedenza.
- I bambini realizzano/creano/disegnano le proprie varianti di costumi nazionali usando il materiale osservato prima e la propria fantasia.

Sulla base di queste attività, possiamo utilizzare la metodologia CLIL, introducendo diversi compiti aggiuntivi, attività e domande, ad esempio: cosa pensi che cosa potrebbero fare queste persone, dove hanno lavorato in passato?

PIANO DELLE ATTIVITÀ

INSEGNANTE: Irina Maria IORGA e Adriana-Mihaela IVAN di Gradinita "Perlutele marii" Costanza, Romania

OGGETTO: arte, musica e teatro

TEMA: "Riccioli d'oro e i tre orsi"

METODO DI REALIZZAZIONE: attività interdisciplinare

LIVELLO: prescolare - 6 anni

DIMENSIONE DEL GRUPPO: 20-25 bambini

TEMPO: 35 minuti

OBIETTIVI:

- Entro la fine della lezione i bambini saranno in grado di:
 - sostenere conversazioni su argomenti specifici
 - sentirsi a proprio agio quando si parla di fronte agli altri
 - mostrare interesse per le storie, le attività, le ambientazioni e i personaggi
 - comprendere i dettagli e il contenuto chiave della storia
 - esprimere verbalmente il contenuto della storia
 - descrivere i personaggi della storia
 - accompagnare ritmicamente una canzone per bambini usando elementi sonori
 - correlare il battito degli oggetti sonori con la formula ritmica della canzone;
 - creare un personaggio della storia usando oggetti non convenzionali e applicando elementi decorativi
 - differenziare i suoni ascoltati in diverse durate (lungo, medio, corto)
 - cantare suoni di diversa durata (lungo, medio, corto) in base all'esercizio ritmico rappresentato graficamente
 - comporre formule ritmiche usando figure simboliche per rappresentare graficamente i suoni di differenti durate
 - godere di attività basate su una storia conosciuta

VOCABOLARIO:

Gruppo di parole Esempi

Oggetti Casa, sedia, letto, cibo



Aggettivi Caldo, freddo, grande, medio, piccolo, duro, soffice, destra, lungo, corto, lento, veloce

Colori Rosso, giallo, blu, verde, marrone, arancione, rosa

Ambiente Foresta

Famiglia Madre, padre, bambino

SCOPO DEL CONTENUTO:

- sviluppo del linguaggio, della creatività e del pensiero creativo
- sviluppo dell'ascolto musicale e del senso ritmico dei bambini

STILE DI APPRENDIMENTO: visivo, verbale, uditivo, fisico

COMPETENZE DI APPRENDIMENTO SVILUPPATE: pensiero, creatività, linguaggio, intelligenze multiple, cooperazione

METODI: narrazione con l'utilizzo di un tappeto narrativo, Batia Strauss - ascolto attivo

RISORSE NECESSARIE: scatola decorata, tappeto scenografico, personaggi della storia - burattini realizzati con cucchiaino di legno-, cucchiaini di legno, elementi decorativi di gomma crepla, colla, matite colorate, orsi di carta colorata (di diverse dimensioni: grande, piccolo, medio), lavagna a fogli mobili, teatrino (opzionale), storia di "Riccioli d'oro e i tre orsi", canzoni ritmiche, DVD, lettore DVD

INTRODUZIONE: i bambini scoprono davanti a loro una scatola a forma di orso. Sono invitati a dire quale animale è rappresentato sulla scatola e a riconoscere i colori con cui la scatola è decorata (blu, giallo, rosso). Gli insegnanti spiegano che la scatola dell'orso proviene dalla Romania e usano i saluti rumeni (ciao-buna). All'interno della scatola i bambini scoprono diversi materiali che utilizzeranno durante l'attività. Tutti i materiali a sorpresa sono numerati in modo che i bambini possano trovarli in ordine.

RISCALDAMENTO:

I bambini sono invitati ad estrarre dalla scatola l'oggetto etichettato con il numero 1: un DVD con un filmato dalla Romania: gli alunni della scuola dell'infanzia "Perlutele marii" stanno ballando e tengono il ritmo della canzone con bastoncini di legno. Dopo aver visto il video, tutti i bambini sono invitati a ballare in modo simile. Devono scoprire nella scatola oggetti che possono essere usati come strumenti musicali per scandire il ritmo della canzone. I cucchiaini di legno sarebbero adatti per questa azione. Ogni bambino riceve due cucchiaini di legno e ripete le mosse mostrate dagli insegnanti, ascoltando la canzone "Gummy bear". Al termine della canzone i bambini vengono nuovamente invitati a sedersi intorno alla scatola dell'orso.

ATTIVITÀ:

I bambini trovano l'oggetto etichettato con il numero 2, il tappeto narativo. Gli insegnanti lo posizionano in modo che sia visibile e che i bambini possano osservarlo e descriverlo e provando a indovinarne l'uso. Dopo che i bambini hanno scoperto che l'oggetto rappresenta la scenografia di una storia, gli insegnanti tirano fuori dalla scatola i quattro burattini realizzati con cucchiaini di legno e recitano la storia "Riccioli d'oro e i tre orsi".



Al termine della rappresentazione i bambini discutono sull'argomento della storia, gli elementi chiave, i quattro personaggi.

Domande stimolo:

- Dove si svolge l'azione?
- Quali sono i personaggi?
- Quale personaggio ti piace di più?
- Cosa pensi del comportamento di Riccioli d'Oro?
- Come sarebbe stata la storia se Riccioli d'Oro non ci fosse stata?
- Com'era il cibo di Papà Orso? (caldo) - Puoi nominare altre cose calde?
- Com'era il cibo di Mamma Orso? (freddo) Puoi nominare altre cose fredde?
- Com'era il letto di Papà Orso? (duro) Puoi nominare altre cose che sono dure?
- Com'era il letto di Mamma Orso? (morbido) Puoi nominare altre cose che sono morbide?
- Quale sedia o letto utilizzeresti?
- Quale orso ha la sedia/il letto più grande/più piccolo?

I bambini sono di nuovo invitati intorno alla scatola dell'orso per scoprire la sorpresa numero 3: gli orsi colorati (Papà Orso, Mamma Orso e Piccolo Orso). Ogni orso è posizionato in un'area laboratorio e i bambini possono scegliere dove andare. I cucchiaini di legno diventano personaggi della storia attraverso delle decorazioni. I bambini incollano e disegnano diversi elementi per adattare il cucchiaino di legno in base alla postazione laboratoriale che hanno scelto.

Tenendo in mano i burattini realizzati con i cucchiaini di legno i bambini formano tre squadre: la squadra di Papà orso, la squadra di Mamma Orso e la squadra di Piccolo Orso.

Dalla scatola viene estratta la sorpresa numero 4: i simboli dei tre orsi della storia (carta colorata a forma di orso). Il simbolo Papà orso viene presentato usando suoni lunghi (mo-mo) e un ritmo lento, Mamma Orso usando suoni medi (ma-ma) e un ritmo moderato e Piccolo Orso usando suoni brevi (mi-mi) e un ritmo veloce.

I bambini sono invitati a presentare i loro pupazzi usando la formula giusta (lenta, moderata o veloce), differenziando e identificando la durata dei suoni (lunga, moderata o breve).

Gli insegnanti posizionano i simboli una lavagna a fogli mobili, creando una linea ritmica e ogni squadra canta il suono indicato dal proprio simbolo.

Linee ritmiche:

2/4

Mi-mi mi-mi mo ma-ma mo ma ma mi-mi mi-mi mo

2/4

Ma mi-mi mo mi-mi ma ma mi-mi mo mi-mi ma

Alla fine dell'attività, i bambini utilizzano i loro pupazzi per mimare le mosse suggerite dalla poesia:

Teddy Bear, Teddy Bear

Autore originale sconosciuto

Teddy bear, teddy bear, turn around Teddy bear, teddy bear, touch the ground
Teddy bear, teddy bear, reach up high Teddy bear, teddy bear, touch the sky
Teddy bear, teddy bear, bend down low Teddy bear, teddy bear, touch your toes
Teddy bear, teddy bear, go upstairs Teddy bear, teddy bear, say your prayers
Teddy bear, teddy bear, turn out the light
Teddy bear, teddy bear, say goodnight

AZIONI SUPPLEMENTARI:

- Creare un pupazzo per il personaggio di Riccioli d'Oro
- Recitare la storia "Riccioli d'oro e i tre orsi" usando le marionette e il tappeto narrativo
- Creare varie linee ritmiche posizionando i simboli dell'orso per mostrare la durata dei suoni.

LINK UTILI:

https://www.youtube.com/watch?v=_YyCudV3fjQ - Versione polacca della canzone "Gummy Bear"

<https://www.youtube.com/watch?v=astISOttCQ0> - Versione inglese della canzone "Gummy Bear"

<http://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/goldilocks-and-the-three-bears> - Storia di "Riccioli d'oro e i tre orsi"

Piano delle attività

Argomento: Storia e tradizioni lituane per bambini

Preparato da Jurbarkas Ažuoliukas deputato scolastico
Snieguolė Mažeikienė e dalla psicologa Audronė Krishukaitienė,
Lituania.

Finalità: storia attuale della Lituania, tradizioni lituane e feste per i bambini.

Obiettivi operativi:

- Introdurre i simboli lituani
- Raccontare la leggenda del lupo di ferro
- Introdurre le tradizioni, le canzoni e le feste lituane

Strumenti di lavoro: presentazione power point, una bambola "Baltic Girl", un gioco didattico, carte, gioco popolare lituano "Jurgeli meistrelis", registrazioni audio, carta, nastri colorati, matite colorate, sacchetti di plastica, vernice acrilica.

Durata : 30 min.

Età: 3 - 5 anni

Numero di bambini : 20-25

Nel corso delle attività:

1. Presentazione delle attività ai bambini individualmente e in gruppo:

- Introduzione ai personaggi simbolo della Lituania attraverso la bambola - "Baltic Girl". (dividere i bambini per colori: giallo, verde, rosso, verde).
- Presentazione del power point "It's good to know something about Lithuania".
- Leggenda del lupo di ferro



- Gioco educativo-didattico "See, recognize and place" (ogni bambino sceglie una carta e tutti insieme creano un percorso di conoscenza della Lituania in stile gioco del domino).
2. Metodo dimostrativo per il consolidamento delle conoscenze dei bambini (i bambini siederanno ai tavoli in gruppi contraddistinti dai colori: giallo, verde, rosso).
- Tessitura del bracciale lituano.
 - Creazione di un tappetino colorato.
 - Colorazione del personaggio lituano "Wolf".
3. Metodo di rafforzamento della creatività e delle abilità pratiche dei bambini nei giochi lituani.
- Gioco popolare lituano "Jurgeli meistreli" (Bambini ed insegnanti giocano insieme).
4. Premiazione e riconoscimento del lavoro degli alunni - caramella lituana "Veliuona" e il modello del Castello di Gediminas in regalo a ciascun bambino.

"Travelling Boxes" Scenario delle attività Progetto Erasmus Plus

Preparato da: Hamide KUSCU,
 Mehmet Kuscu, Yaser HAZAR
 MAKİ, Sarihasanli Sk. No:1,
 Alanya, TURCHIA, TURCHIA

Nome dell'attività: Ecology

Gruppo: 20

Età: 3-6 anni

Obiettivi relativi ai bambini:

- Suscitare nei bambini una forte consapevolezza dell'ambiente
- Favorire la comprensione delle cause dell'inquinamento
- Creare un interesse verso la semina e la cura delle piante
- Favorire la comprensione dei danni relativi alla salute che un ambiente inquinato può creare
- Insegnare i numeri e le figure geometriche
- Usare correttamente l'inglese

Materiali:

Elementi che descrivono un ambiente inquinato e pulito

- una bambola e alcune figure che rappresentano fiori e alberi
- terra, semi di fiori e bicchieri di carta
- un martello giocattolo

Descrizione dell'attività:

L'insegnante apre la scatola e dispone gli oggetti per poter raccontare la storia ai bambini. Durante la narrazione, usa una bambola e altri materiali per animare il racconto rendendo l'attività e il tema trattato più attraente ai loro occhi. L'animazione ha



scopo di far immaginare ai bambini quanto sia brutto vivere in un ambiente inquinato e quanto sia bello vivere in un ambiente pulito, per far ciò l'insegnante fa sperimentare loro i diversi ruoli: un fiore o un albero. Dopo aver sensibilizzato i bambini sul fatto che vivere in un ambiente pulito e verde è di per sé un bene, viene data agli alunni della terra, un bicchiere di carta e semi di fiori in modo che possano piantare ed essere loro stessi parte attiva nella creazione di un ambiente pulito e verde. I bambini giocano al gioco del martello e ricevono i semi in base al punteggio ottenuto.

Scenario Attività

"Traveling Projects - a Journey to Future Competences"

Preparato da: Federica Leli, Damaride
Scarinci e Tisbe Tontini
Istituto Comprensivo Anzio 3 – Italia

Argomento del progetto: Natura ed ecologia

Titolo del progetto: "Let's Take Care of Nature"

Scenario:

- introduzione al progetto
- nel corso del progetto
- sintesi del progetto

Gruppo: 28 alunni per classe

Età: dai 3 ai 6 anni (anche bambini con BES). Gli alunni coinvolti frequentano la scuola dell'infanzia.

Finalità: Favorire la crescita e lo sviluppo di una "mentalità" ecologica, motivare gli alunni ad assumere comportamenti responsabili e atteggiamenti rispettosi nei confronti della natura attraverso attività ludiche e creative. Promuovere la conoscenza della lingua inglese.

Obiettivi operativi (orientati ai bambini)

Il bambino:

- Memorizza, interiorizza e sperimenta comportamenti corretti e rispettosi dell'ambiente;
- Distingue gli elementi naturali e artificiali;
- Decodifica i simboli relativi alla tutela ambientale e alla raccolta differenziata;
- Conosce il concetto di rifiuto, riconosce le varie tipologie e i materiali di cui sono composti.
- Sperimenta, manipola e discrimina diversi materiali;
- Sperimenta il riciclo attraverso la manipolazione di materiali di recupero per la costruzione nuovi di oggetti;^[1]_[SEP]
- Raggruppa, classifica e quantifica oggetti in base a un criterio (materiale, forma, colore...);
- Confronta e valuta quantità identificando i concetti di più, di meno, uguale;
- Associa la quantità al numero;
- Utilizza correttamente i termini: sopra, sotto, tra;
- Rappresenta correttamente a livello grafico i rapporti topologici: sopra, sotto, tra



- Riconosce e denomina i colori;
- Ascolta e comprende una storia, identificando personaggi ed eventi principali; [L1] [SEP]
- Ascolta, comprende e memorizza semplici parole in lingua; [L1] [SEP]
- Conosce alcuni elementi lessicali della lingua inglese legati a: [L1] [SEP] concetti topologici, elementi del bosco, colori, numeri da 1 a 10, emozioni, ecologia;
- Sperimenta e combina elementi in lingua inglese per formulare brevi frasi.

Materiali didattici:

Scatola decorata con dentro:

- Testo della storia: "Tidy up the wood" (ideata dai docenti);
- Elementi del bosco e animali realizzati con materiali di riciclo: lana, rotoli di carta, plastica, stoffa;
- Materiale di facile consumo (carta, cartoncino, colori...) e materiale di recupero (colla, stuzzicadenti, glitter, lana, cotone...);
- Istruzioni per la creazione degli animali del bosco.

Attività:

Il progetto è strutturato in due incontri durante i quali saranno realizzate una serie di attività dedicate all'educazione ambientale, con particolare riferimento al tema dei rifiuti e della raccolta differenziata.

Sarà presentata una storia che introdurrà i temi principali (rispetto dell'ambiente, raccolta differenziata...) e saranno organizzate una serie di attività didattiche.

Gli argomenti in lingua inglese relativi alla natura e all'ecologia ispirati alle storie e ai materiali contenuti nella scatola sono:

- Concetti topologici: sopra, sotto, tra; [L1] [SEP]
- Gli elementi del bosco: il prato, gli alberi, i cespugli, il sole, i fiori e gli animali;
- I colori;
- I numeri da 1 a 10;
- Le emozioni: tristezza e felicità;
- Ecologia: la raccolta differenziata
 - Materiali: plastica, carta e metallo;
 - Parole dell'inquinamento: spazzatura, sporco e riciclo...

L'insegnante presenta ai bambini la scatola contenente il materiale necessario per svolgere l'attività e crea suspense in relazione al suo contenuto.

Estrae dalla scatola il materiale, presentando e contando uno alla volta tutti gli elementi che compongono il bosco (il prato, gli alberi, i cespugli, il sole e i fiori) ed invitando i bambini a ripetere con lui i nomi degli oggetti e il loro colore.

Dopo aver assemblato lo scenario, l'insegnante prende una busta contenente materiali diversi (tappi di plastica, rotoli di carta e carte di caramelle...) e inizia a gettarli sul pavimento simulando l'azione di sporcare il bosco.

Mentre compie questi gesti l'insegnante nomina ogni singolo oggetto (carta, tappo...), verbalizza il luogo dove viene posizionato (tra gli alberi, sotto cespuglio...) e invita gli alunni a ripetere con lui gesti e parole.



Una volta organizzato lo spazio di lavoro, inizia il racconto: "Tidy up the wood".

L'insegnante presenta agli alunni i protagonisti della storia (il gufo officiante della cerimonia, la farfalla, il bruco e il riccio suoi aiutanti e i due scoiattoli), attraverso dei pupazzi realizzati con materiali di riciclo.

Nel corso della lettura, l'insegnante invita i bambini a ripetere alcune parole chiave (es. i materiali che compongono la spazzatura presente nel bosco, i nomi degli animali...) e a drammatizzare e verbalizzare insieme a lui le emozioni che via via si incontrano nel corso della narrazione (sorriso, pianto, stupore...).

Successivamente l'insegnante invita gli alunni ad aiutare i personaggi della storia a raccogliere la sporcizia per inserirla in appositi cestini contraddistinti da simboli raffiguranti i diversi materiali (carta, plastica...), stimolandoli a ripetere nuovamente i nomi degli oggetti-spazzatura.

Dopo averne verificato la comprensione della storia, attraverso una serie di domande stimolo, l'insegnante introduce il concetto di riciclo invitando i bambini ad osservare che i personaggi che hanno animato il racconto sono stati realizzati con alcuni degli oggetti-spazzatura incontrati nel corso della narrazione.

Per far comprendere meglio il concetto riciclo l'insegnante propone pertanto un piccolo laboratorio nel quale i bambini possono sperimentare direttamente il riuso creativo di alcuni oggetti-spazzatura raccolti durante la storia realizzando con essi gli animali del bosco aiutanti del gufo.

Azioni supplementari

Ogni argomento trattato potrà essere affrontato e approfondito in seguito riprendendo la stessa storia come sfondo integratore. ^[1] I materiali realizzati possono essere utilizzati per implementare le attività proposte o progettare nuovi percorsi per approfondire ulteriormente la conoscenza.

I materiali realizzati possono essere utilizzati per implementare le attività proposte o progettare nuovi percorsi per approfondire ulteriormente la conoscenza della lingua inglese.

Scenario delle attività "Traveling Boxes" progetto Erasmus plus

Preparato da: Apostolia Beka
Dirigente e insegnante 4th kindergarten
of N. Ionia Volos, Greece

Titolo del progetto/scatola - The shadow theater - Karagkiozis close to the child

Scenario del progetto:

- introduzione al progetto
- nel corso del progetto
- riepilogo del progetto

Gruppo: 20 persone

Età: 5,6 anni



Finalità: promuovere il pensiero e l'attività creativa

Obiettivi operativi relativi al bambino

- apprende gli elementi necessari per la creazione del teatro delle ombre
- impara la storia del Teatro delle Ombre
- ascolta attentamente la storia
- apprende nuove parole nella lingua madre
- realizza i propri personaggi seguendo i modelli delle figure di Karagkiozis

Materiali didattici:

Scatola relativa al Teatro delle Ombre, figure di Karagiozis, fotocopie dei modelli per la realizzazione dei personaggi, forbici, plastificatrice, cannucce, fermacampioni, panno, torcia.

Attività:

L'insegnante presenta la scatola e i personaggi in essa contenuti ai bambini.

- I bambini provano a ricordare i nomi delle figure: 1. Karagkiozis, 2. Nionios, 3. Uncle George, 4. Veszopoula, 5. Kollitiri
- L'insegnante legge ai bambini la storia del Teatro delle Ombre.
- L'insegnante mostra ai bambini la scatola, presenta l'argomento del progetto e presenta tutti gli elementi necessari per realizzare un Teatro delle Ombre.
- Le "figure mobili" - lavoro creativo - arte e design.
- I bambini colorano le figure, le ritagliano e le assemblano utilizzando fermacampioni e cannucce per poterli manovrare durante lo spettacolo.

Azioni supplementari:

Questa attività può essere svolta il primo giorno, per dare ai bambini l'opportunità di prendere confidenza con il primo personaggio del Teatro delle Ombre - la figura di Karagiozis.

Il secondo giorno possono conoscere gli altri personaggi e provare a giocare con loro dietro il telo.

Il terzo giorno possono creare la scenografia dello spettacolo.

Il quarto giorno realizzare tutte le figure necessarie per lo spettacolo.

L'ultimo giorno il lavoro può essere riassunto attraverso gioco interattivo, durante il quale i bambini possono indovinare i nomi dei personaggi del teatro delle ombre, scoprire nuove figure, etc.

Sulla base delle attività precedenti, si possono utilizzare elementi della metodologia CLIL, chiedendo ai bambini di rispondere alle domande:

1. Dove si svolge l'azione?
2. Chi c'è nella sfilata?
3. Chi vive nel palazzo?
4. Chi c'era dietro il telo?

E continuare a giocare con la storia

I bambini possono associare i nomi alle immagini delle diverse figure del Teatro delle Ombre. Possono anche creare il proprio gioco diventando attori e creando le proprie storie.



Scatola itinerante - Scenario per il progetto Erasmus +

Preparato da: Mihaela Peneva , Diana Todorova - insegnante senior presso la scuola dell'infanzia "Brothers Grimm", Shumen, Bulgaria.

Proposta di progetto:"Healthy and strong with me be"

Scenario del progetto:

- Introduzione al progetto
- Fine del progetto
- Sintesi del progetto

Gruppo: 30 bambini

Età: 4-5 anni

Finalità: Stimolare l'attività motoria e il rafforzamento complessivo dell'organismo del bambino attraverso attività all'aperto. Stimolare la creatività e l'iniziativa.

Obiettivi operativi relativi ai bambini:

- Trova un "tesoro" attraverso la lettura di una mappa.
- Rafforza la conoscenza di uno stile di vita sano.
- Migliora i movimenti motori controllati: correre, saltare a piedi uniti, saltare imitando le rane, corsa nei sacchi/passi .
- Si interessa alle attività motorie organizzate e svolge attività di gioco di gruppo.
- Riconosce l'importanza dell'esercizio fisico all'aperto per migliorare la salute.
- Impara nuove parole in inglese.
- Organizza giochi.

Materiali didattici: puzzle, palloncini, elementi del corpo, base in cartone per il gioco "The Magic Carpet".

Attività

- I bambini sono sulla mappa
- L'insegnante presenta la scatola e i bambini osservano la scena.
- L'insegnante presenta ai bambini i primi materiali di gioco contenuti nella scatola.
- L'insegnante spiega lo scopo del gioco "Assemble the Bunny".
- I bambini giocano.
- L'insegnante spiega lo scopo del gioco "Feed the Rabbit".
- I bambini giocano.
- L'insegnante spiega ai bambini il gioco "Magic Carpet".
- I bambini giocano al gioco "Magic Carpet".

Tutti i giochi consentono all'insegnante e ai bambini



Piano delle attività "TravelingProjects a Journey to Future Competences"

Preparato da: Ewelina Kuc, Judyta Steglińska –
Insegnanti presso la Scuola dell'infanzia No. 206
Łódź, Poland

Argomento del progetto: tolleranza e integrazione

Titolo del progetto/scatola: "Different does not mean worse"

Piano della lezione - Introduzione al progetto

Gruppo: 20 bambini

Età: 3, 4, 5, 6 anni

Metodi:

- Percettivo (presentazione della scatola)
- Orale (istruzioni, risposte dei bambini)
- Elementi della metodologia CLIL
- Memoria

Tipologia di lavoro:

- Lavorare di gruppo
- Lavoro individuale

Risorse didattiche:

- Scatola: progetto con un contenuto
- Il libro "An ugly duckling",
- Gioco di memoria,
- Foglio di lavoro
- Immagini relative a caratteristiche estetiche (grasso, magro, alto, corto, bello, brutto, felice, triste)

Attività:

1. Canzone-gioco di riscaldamento: "If You're Happy..."

- L'insegnante canta la canzone mostrando ai bambini i movimenti legati alle parole del testo.

2. Gioco introduttivo all'argomento "An ugly duckling"

- Iniziando a conoscere la scatola (presentazione della storia dell'"anatroccolo"). L'insegnante legge ai bambini frammenti selezionati della fiaba, mostrando il disagio dell'anatroccolo (deriso dagli altri).

3. L' insegnante pone ai bambini le domande:

- Perché l'anatroccolo è stato deriso?
- Come si sentiva l'anatroccolo?
- Cosa è successo all'anatroccolo alla fine della storia?

L'insegnante spiega che tali sentimenti riguardano anche le persone.

4. Gioco didattico: "Two different"

L'insegnante mostra ai bambini immagini di personaggi con diverse caratteristiche (grasso, magro, alto, basso, triste, felice, bello, brutto). I bambini e l'insegnante nominano le caratteristiche del personaggio, poi l'insegnante distribuisce il foglio di lavoro. Ci sono 3 immagini sulla carta che mostrano personaggi diversi. Il compito dei bambini è quello di abbinare l'immagine al suo opposto (es. grasso-magro).



5. Gioco di ballo "Two to couple"

L'insegnante accende musica, i bambini ballano liberamente. Quando la musica si interrompe, i bambini formano coppie nominate dall'insegnante (femmina-maschio, femmina-femmina, maschio-maschio, alto-basso).

6. Gioco didattico "Memory"

L'insegnante mostra ai bambini le carte illustrate, quindi distribuisce le carte in modo tale da coprire le immagini/i personaggi, il compito dei bambini è quello di trovare due carte uguali (i bambini scoprono le carte a turno). Il gioco termina quando tutte le carte vengono appaiate.

7. Riepilogo e ringraziamento alla classe

L'insegnante per riassumere la lezione spiega ai bambini che l'aspetto fisico non ha importanza, perché indipendentemente da come siamo fatti, possiamo divertirci insieme.

Azione supplementare:

1. I bambini possono disegnare sulle loro carte di lavoro (con qualsiasi tecnica) il loro amico (basso, alto, grasso, carino, felice, magro)
2. I bambini possono disegnare il loro amico preferito e raccontare le caratteristiche fisiche e il carattere.





Vertimas į italų kalbą

Istituto Comprensivo

Anzio 3



Polonia, Lodz 2019

