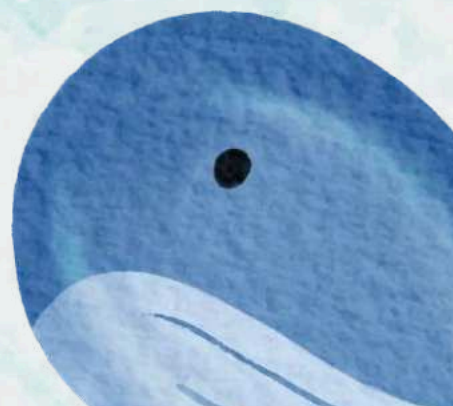


Aggiornamento Progetti 2024-25



5 Atti di bellismo

IC Bucine

Scuola dell'Infanzia di Ambra



Presentazione sintetica

Dal termine "bullismo" abbiamo coniato un nuovo termine contrario, ovvero il "bellismo" affinché i bambini potessero concentrarsi sulle buone azioni da compiere e non su quelle cattive. Bellismo significa fare del bene all'ambiente in cui viviamo, a noi stessi e a tutti gli esseri viventi e non viventi che ci circondano, stare bene con noi stessi ed insieme agli altri.

Finalità

- Rafforzare il sentimento di empatia verso il prossimo
- Gratificarsi attraverso le buone azioni che ci fanno stare bene -
Accettare ed accogliere le diversità come una risorsa -Rafforzare il senso di appartenenza ad un gruppo sezione
- Accettare e rispettare il prossimo

Descrizione dell'attività

Lettura del libro "Tea, chi ha paura dei bulli?"

Dopo la lettura del libro conversazione guidata su cos'è il bullismo e cosa possiamo fare per sconfiggerlo

Rappresentazione grafica di un atto di "bellismo" a scelta dei bambini

Mettiamo la nostra firma (impronta della mano) per dire no al bullismo e si al bellismo!

Costruzione del libro " 5 atti di bellismo " uno per ogni dito della mano!



Tempi

Un mese circa

Diario di bordo

Metodi di insegnamento: brain storming, problem solving, circle time, cooperative learning.

Risorse/strumenti utilizzati: libri, matite colorate, fogli bianchi, tempere.

Prodotto finale

Rappresentazione grafica degli atti di bellismo, costruzione di un libro con le impronte delle mani dei bambini e delle maestre

Valutazioni e ricadute sull'apprendimento

I bambini hanno appreso la consapevolezza di appartenere ad un gruppo sezione e di rispettare i compagni cercando di aiutare chi è in difficoltà. Inoltre hanno imparato a non discriminare chi è diverso da loro ma ad accoglierlo e farlo sentire amato.



I gesti della cortesia

IC Bucine

Scuola dell'Infanzia di Ambra

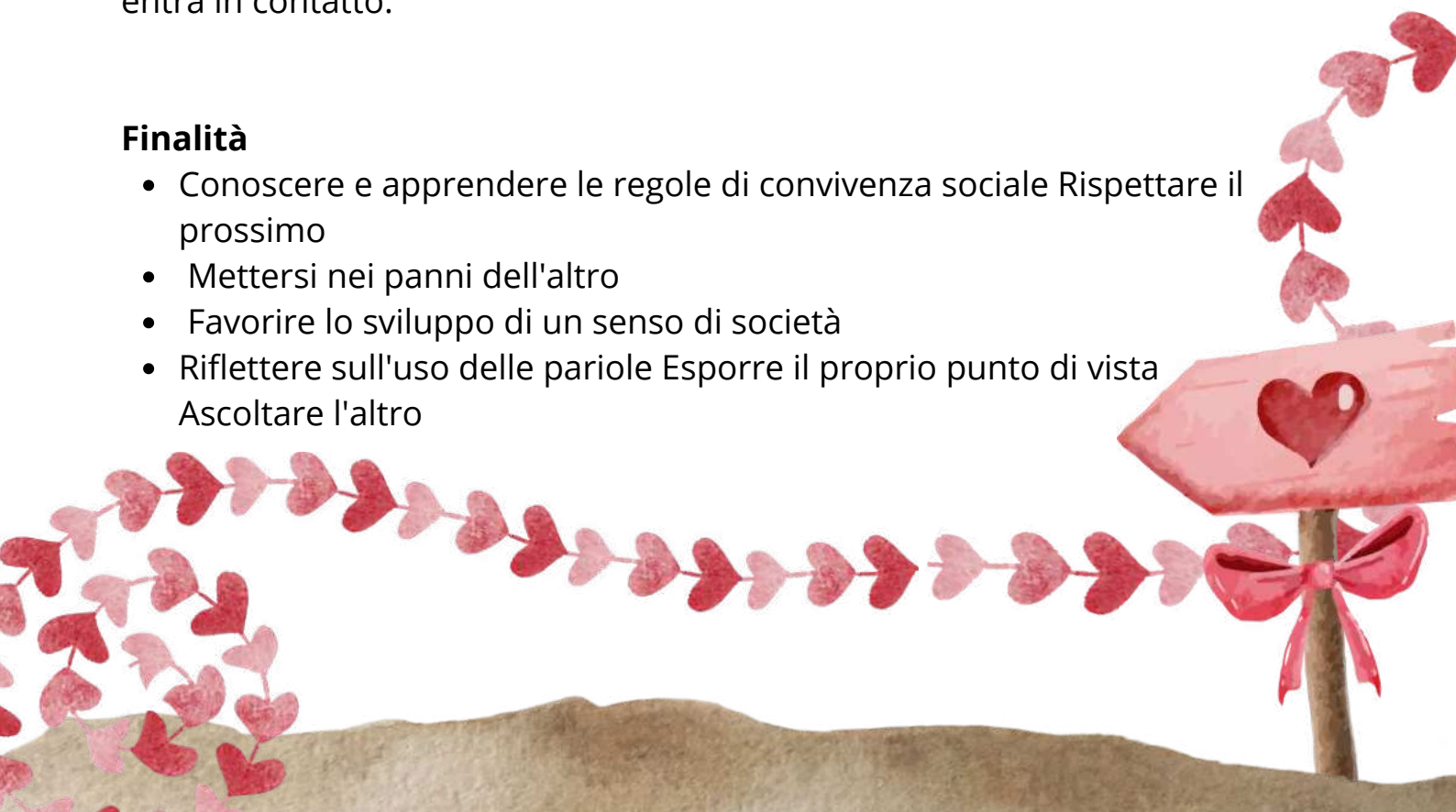
Presentazione sintetica

I gesti di cortesia consistono nell'insegnare al bambino i gesti e le parole giuste per vivere in società. Il bambino fin da subito è parte di un gruppo sociale, la famiglia, in cui esistono regole stabilite in quel determinato gruppo. A scuola bambine e bambini si inseriscono in un nuovo gruppo nel quale le regole non saranno uguali a quelle delle famiglia e che andranno acquisite e condivise con i nuovi membri fino a farle proprie e riportarle in ogni ambito nel quale vive il bambino.

Nella Casa dei Bambini come in ogni gruppo o società le regole sono fondamentali e devono essere vissute costantemente all'interno dell'ambiente. I bambini e le bambine diventano consapevoli delle regole che non devono essere concepite come divieti, ma come comportamenti messi in atto come diritti e doveri. Da quest'ambito concreto il bambino piano piano riesce a trasporre le regole anche in un ambito maggiormente virtuale e ad attuarle anche attraverso i dispositivi tecnologici con i quali entra in contatto.

Finalità

- Conoscere e apprendere le regole di convivenza sociale Rispettare il prossimo
- Mettersi nei panni dell'altro
- Favorire lo sviluppo di un senso di società
- Riflettere sull'uso delle parole Esporre il proprio punto di vista
Ascoltare l'altro



Descrizione dell'attività

Abbiamo immaginato di parlare di Bellismo anziché di bullismo per mettere in senso positivo l'esperienza. I bambini attraverso un momento condiviso dicono quali sono le regole più importanti da rispettare a scuola. Ne scegliamo 5 una per ogni dito della mano, ciò per riportare un tema un po' astratto al proprio corpo a qualcosa che possiamo enumerare toccando le dita mentre elenchiamo i punti.

Le regole sono:

- contribuisci a tenere pulito e ordinato
- chiedi scusa
- ascolta
- condividi e dai fiducia agli altri
- aiuta qualcuno a non sentirsi escluso

I bambini per ogni regola hanno svolto un piccolo disegno che rappresentasse la situazione.

Abbiamo creato un libro con le regole e dei disegni a rappresentarle. Alla fine del libro c'è l'impronta di ogni mano dei bambini e delle bambine e delle insegnanti come se fosse un'assunzione di responsabilità, un timbro che lasciamo per dire sì ai 5 atti di bellismo.

Il libretto è in classe e può essere sfogliato dai bambini in qualsiasi momento.

Dopo questa prima parte abbiamo avviato una parte di dialogo. Considerato che la bellezza è una categoria filosofica e può non essere chiaro il significato di bellezza ai bambini o comunque non tutti possono avere la stessa idea di ciò che è bello abbiamo letto un albo illustrato intitolato "Che cosa è bello?" il senso del libro è proprio questo: chiedere cosa è bello e vedere che le risposte sono tutte diverse, ogni soggetto del libro infatti ha un'idea diversa di bellezza. A conclusione abbiamo parlato con i bambini di cos'è la bellezza per loro e a chiusura del progetto ognuno ha disegnato una cosa bella.



Tempi

L'elaborato è stato sviluppato in un mese mentre le regole di convivenza impartite e l'atteggiamento che tentiamo di sviluppare, come ad esempio l'ascolto dell'altro e delle sue esigenze, hanno la durata di un anno scolastico

Diario di bordo

I metodi d'insegnamento sono stati: Circle time, philosophy for children, metodo della pedagogia di Maria Montessori

Prodotto finale

Rielaborazioni grafico pittoriche, elaborato di un libro.

Valutazioni e ricadute sull'apprendimento

Apprendere regole di vita comune ed estenderle ad ogni ambito del quale il bambino fa parte. Imparare a considerare l'altro non come un ostacolo ma come un alleato. Pensare che ciò che facciamo ricade verso

il prossimo anche se questo prossimo non sappiamo chi possa essere e potrebbe anche non essere un nostro amico stretto. Ad esempio quando il bambino usa il materiale e lo riordina lo fa per il bambino che verrà dopo, ma non sa chi sarà il bambino che verrà dopo. Ragionare sulle parole e rendersi conto che possono avere un significato diverso per gli altri e quindi capire che possono esserci tanti punti di vista diversi e che è importante accoglierli.

Abituarsi a spiegare il proprio punto di vista e ascoltare quello dell'altro





AVVENTURA *nella città digitale*

IC Bucine

Scuola dell'Infanzia di Bucine- sez. 5 anni

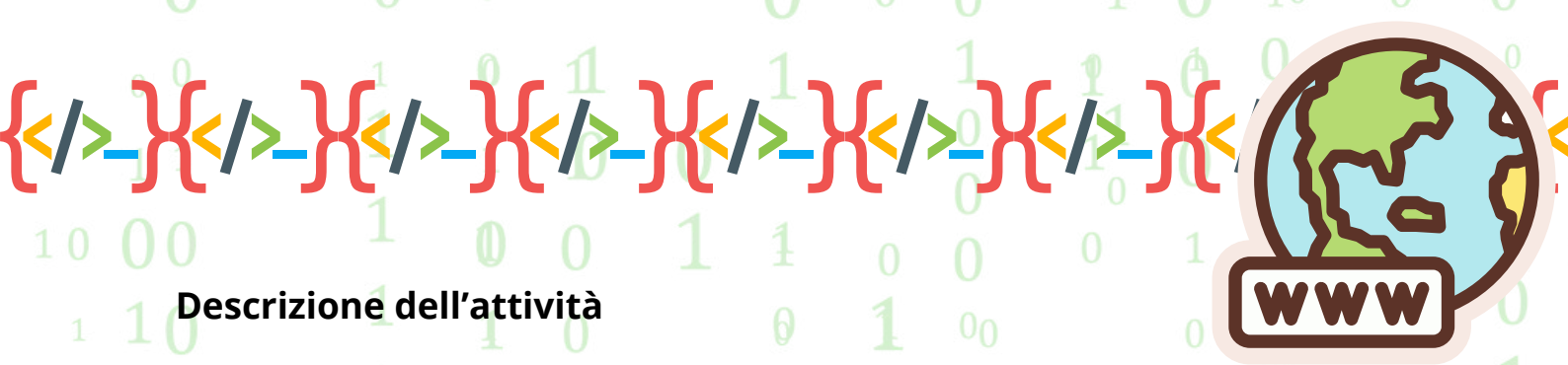
Presentazione sintetica

L'attività di inserisce nel progetto del nostro istituto relativo al cyber help e mira a sviluppare competenze tecnologiche e conoscenze relative al mondo digitale, mediante lo strumento del coding e della programmazione. Tale strumento aiuta i bambini a comprendere la realtà e a problematizzarla. Abbiamo creato una situazione-problema, quella presentata nella storia che abbiamo scritto, intitolata: "Avventura nella città mangia bambini" e in seguito ci siamo interrogati sui possibili scenari di un utilizzo sbagliato della rete e dei device. Abbiamo analizzato la storia in sequenze, ci siamo immedesimati nei personaggi mediante la drammatizzazione ed infine abbiamo ripercorso le vicende della protagonista, Maria, all'interno del reticolo che abbiamo creato in palestra. Questo ci ha permesso di ordinare la storia in un prima, durante e dopo e percorrere il reticolo seguendo delle indicazioni ben precise. Quello che abbiamo fatto con il nostro corpo lo abbiamo fatto, in seguito, programmando i piccoli bluebot a nostra disposizione, Abbiamo creato tutti i personaggi della nostra storia, incollato Maria sul robot, e inserito tutto quanto nei tavoli da coding. Questo ci ha permesso di suddividerci i compiti e direzionare il robot verso "la strada corretta".

Finalità

- Avvicinare i bambini al pensiero computazionale e al problem solving;
- Potenziare e promuovere il senso critico e un uso consapevole delle tecnologie digitali;
- Sperimentare con il corpo i vari linguaggi espressivi;
- Padroneggiare le prime competenze basilari di tipo logico;
- Cooperare in un gruppo per raggiungere un obiettivo comune.





Descrizione dell'attività

Verranno proposte attività principalmente unplugged, senza l'uso di strumentazione tecnologica. Queste attività potranno includere l'utilizzo di piccoli robot, nonché l'immaginazione dei bambini che si trasformano in robot e programmatori attraverso giochi e percorsi corporei. Durante queste attività, i bambini saranno incoraggiati a seguire l'approccio di "aiutami a fare da solo", al fine di stimolare la loro creatività e immaginazione. L'obiettivo è quello di incoraggiarli a sviluppare procedimenti creativi per risolvere i problemi che incontrano. Tutti i percorsi educativi saranno realizzati attraverso l'apprendimento esperienziale e ludico, con un'enfasi sull'apprendimento cooperativo.

FASE 1 (avvio): In questa prima parte ho deciso di avvicinare i bambini al tema della sicurezza digitale e del cyber help (progetto attualmente in corso nell'Istituto Comprensivo) mediante una storia autoprodotta che cercasse di far capire a bambini così piccoli i rischi ed i pericoli del mondo digitale.

Lettura della storia;

Discussione;

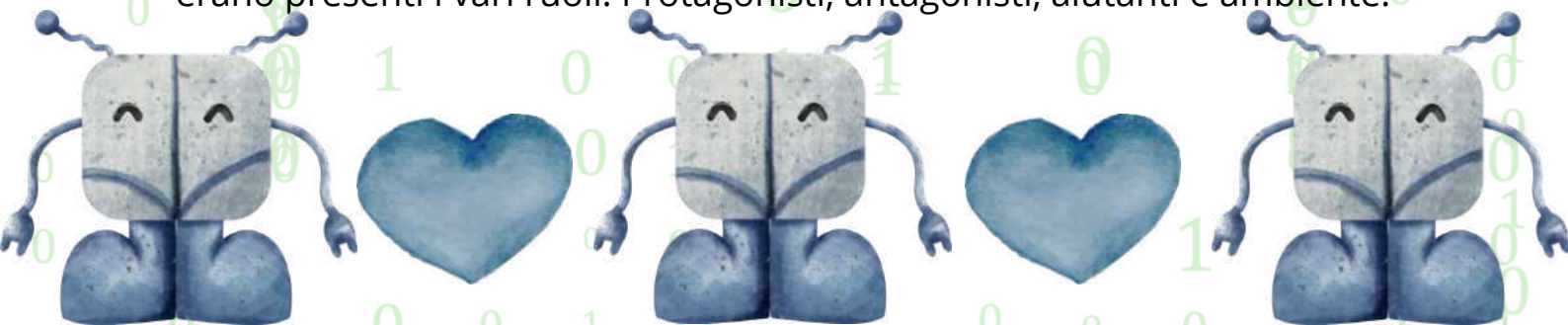
Drammatizzazione della storia: I bambini in prima persona interpretano i personaggi principali della storia realizzando e utilizzando il materiale a disposizione in sezione. Specialmente nella scuola dell'infanzia

l'interiorizzazione di concetti complessi come questo passa dalla sperimentazione dell'esperienza in prima persona, con il corpo.

FASE 2 (svolgimento)

Rielaborazione della storia in sequenze e verifica:

Abbiamo svolto poi un primo momento di verifica nel quale, in cerchio, i bambini in una specie di passaparola, hanno ricostruito la storia. Poi individualmente sono stati invitati a disegnare alcune parti del racconto (prima, durante, dopo). Poi in piccoli gruppi hanno realizzato i personaggi della storia, utilizzati infine per la creazione di un cartellone nel quale erano presenti i vari ruoli: Protagonisti, antagonisti, aiutanti e ambiente.



FASE 3-4 (svolgimento)

Realizzazione degli ostacoli per il reticolo del coding

Reticolo con il corpo

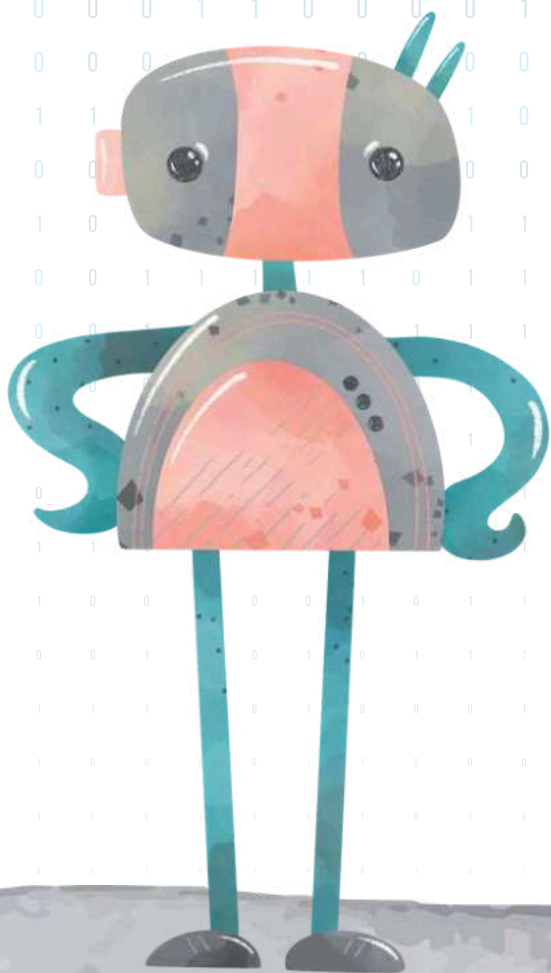
In queste due fasi i bambini stessi, per prima cosa, realizzeranno gli ostacoli che poi verranno utilizzati nel reticolo grande: Gli alberi, le case, le auto senza pilota, lo sconosciuto, il bambino triste e le parolacce. In piccoli gruppi verranno suddivisi i lavori da realizzare.

Nella quarta fase ho posizionato nel reticolo la casella d'ingresso e quella di uscita ed ho chiesto ai bambini di posizionare i vari ostacoli all'interno di ogni riquadro del reticolo secondo una logica che va dal punto di partenza fino

a giungere all'obiettivo finale che rappresenta l'uscita.

Inseguito ho fatto lavorare i bambini a coppie, mentre gli altri osservavano. Un bambino sarà una specie di robot, in questo caso la protagonista della nostra storia (Maria), che eseguirà i movimenti dell'altro bambino che "guida" dall'esterno, posizionando sul reticolo le frecce di direzione.

In questo caso l'obiettivo è raggiungere il cartello che rappresenta l'uscita dal "gioco" senza imbattersi pericoli o ostacoli.



FASE 5 (conclusione)

I bambini divisi nei vari tavoli, programmano il bluebot per fargli raggiungere l'uscita. A turno eseguono i vari comandi che portano il robot ad effettuare un percorso rispetto che un altro. Importante in quest'ultima fase il momento del debugging.

Non sempre il robottino raggiunge il quadrato finale e capita a volte che si scontri con gli "ostacoli" inseriti nel percorso. Questo momento è altrettanto formativo per andare verso quella che viene definita una "didattica dell'errore". Il debugging appunto si riferisce al processo di individuazione, comprensione e correzione dell'errore, i cosiddetti "bug".

Insieme all'insegnante e ripercorrendo i "passi" del bluebot ricerchiamo i "blocchi di codice fuori posto". Insieme ci chiediamo cosa è andato storto, analizziamo le cause dell'errore e sperimentiamo soluzioni. Solitamente questa fase è realizzata grazie all'aiuto collettivo. I bambini che osservano possono condividere le loro idee ed esplorare possibili soluzioni. L'apprendimento dell'errore è necessario al fine portare l'alunno alla riflessione del suo apprendere e aiutarla a controllare in modo positivo i suoi sforzi, i suoi insuccessi e le sue insicurezze. I bambini imparano che gli errori sono parti normali del processo di apprendimento e che è importante perseverare e continuare a provare anche quando si incontrano sfide, cioè imparano a vedere gli errori come opportunità per imparare a migliorare.

In sintesi, il debugging si concentra sull'insegnare ai bambini a riconoscere, comprendere e risolvere gli errori nei programmi o attività di coding, incoraggiando il pensiero critico, la perseveranza e la collaborazione. Anche se le attività di coding nella scuola dell'infanzia possono essere semplici, introdurre il concetto di debugging aiuta i bambini a sviluppare abilità importanti che possono essere applicate in futuro.

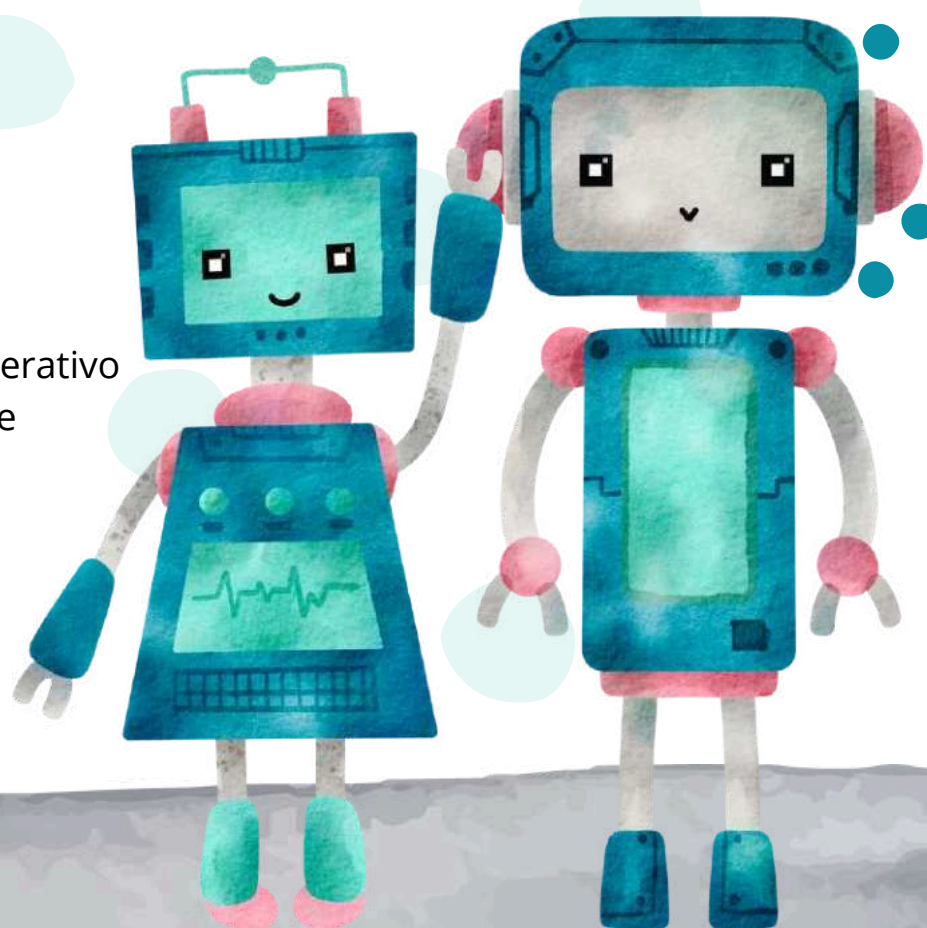
Tempi

Un mese

Diario di bordo

Metodi di insegnamento:

- Tinkering
- Storytelling
- Apprendimento cooperativo
- Didattica laboratoriale
- Problem solving
- STEAM
- Peer education



Risorse/strumenti utilizzati:

1. Materiale di cancelleria;
2. Tavoli da coding;
3. Reticolo su tappeto (può essere realizzato anche utilizzando dello scotch sul pavimento);
4. Bluebot (robot semplici e intuitivi che possono essere programmati dai bambini per eseguire semplici azioni).

Organizzazione del laboratorio:

1. L'attività laboratoriale è stata organizzata nella sezione della biblioteca in cui sono presenti i tavoli da coding.
2. In una prima fase, i bambini hanno osservato l'attività guidata dagli insegnanti, in seguito, hanno potuto sperimentare, a piccoli gruppi, autonomamente l'attività di coding.

Prodotto finale

- Cartellone con i personaggi
- Rappresentazione grafica della storia raccontata
- Oggetti da predisporre sul reticolo
- PowerPoint
- Foto e video del progetto

Valutazioni e ricadute sull'apprendimento

Il laboratorio del coding nella scuola dell'infanzia ha dimostrato di avere una serie di valutazioni e ricadute sull'apprendimento che possono essere considerate valide e significative.

Innanzitutto, il coding può promuovere lo sviluppo di competenze cognitive cruciali, come la risoluzione dei problemi, la logica e il pensiero critico. Attraverso l'attività di programmazione, i bambini imparano a scomporre i problemi complessi in passaggi più semplici e a trovare soluzioni creative.



In secondo luogo, il coding può aiutare i bambini a sviluppare competenze digitali essenziali che sono sempre più importanti nella società moderna. Queste competenze includono la comprensione dei concetti informatici fondamentali, la capacità di utilizzare gli strumenti digitali in modo efficace e la consapevolezza delle questioni legate alla sicurezza, cybersecurity, del cyberhelp e alla privacy online.

Inoltre, la metodologia del coding può favorire lo sviluppo delle competenze sociali e collaborative. Molte attività di programmazione coinvolgono il lavoro di squadra e la risoluzione di problemi insieme ad altri bambini, incoraggiando la comunicazione, la condivisione delle idee e la cooperazione.

Infine, l'utilizzo del coding può avere un impatto positivo sulle aspirazioni e sulla fiducia dei bambini riguardo alle loro capacità di apprendimento. L'esperienza di creare qualcosa di nuovo e funzionante attraverso il coding può aumentare l'autostima dei bambini e incoraggiarli a perseguire interessi legati alla tecnologia e all'informatica anche in futuro.

In relazione al cyber help: il coding e l'utilizzo di metodologie come la peer education possono essere utili nella scuola dell'infanzia per diversi motivi:

1. Sviluppo delle competenze digitali di base
2. Comprendere la tecnologia
3. Promuovere la sicurezza online
4. Stimolare il pensiero critico e la risoluzione dei problemi

La peer education è un approccio efficace per promuovere la consapevolezza e lo sviluppo di comportamenti positivi tra gli studenti. Attraverso percorsi di peer education, gli studenti possono essere coinvolti attivamente nel processo di apprendimento e nell'aiutare i loro compagni ad affrontare tematiche complesse, in questo caso relative al cyber help, e approfondire:

1. atteggiamenti responsabili, attraverso attività di role-playing e discussioni, possono imparare a mettersi nei panni degli altri e a considerare le conseguenze delle proprie azioni.
2. Conoscenze e competenze per un utilizzo sicuro della rete: Attraverso la lettura di storie e attività pratiche, gli studenti possono acquisire conoscenze e competenze necessarie per utilizzare in modo sicuro e responsabile la tecnologia e i social media. Possono imparare a identificare e gestire situazioni di rischio online e a proteggere la propria privacy e sicurezza.



IL GIOCO DELL'OCA

Scuola dell'Infanzia di Castelnuovo dei Sabbioni
Scuola dell'Infanzia di Santa Barbara

Presentazione sintetica

L'attività ha inizio con la lettura della storia di Eric Carle "La coccinella prepotente". La protagonista di questo cartonato è una scorbutica e prepotente coccinella che vuole per forza battersi con qualcuno ma alla fine capisce che è meglio diventare più gentile e generosa. In piccolo gruppo vengono realizzate le tessere del gioco dell'oca con i personaggi della storia. Si gioca in un massimo di sei bambini alla volta e ogni bambino, muovendosi sul piano di gioco, rappresenta la propria pedina. Si riflette sui comportamenti corretti e non corretti e sulle conseguenze.

Finalità

- Riconoscere e discriminare le emozioni proprie e altrui.
- Discriminare i comportamenti corretti e non corretti, riflettere sulle conseguenze.
- Giocare in modo creativo e costruttivo con gli altri.
- Favorire relazioni positive all'interno della sezione.

Tempi

Una settimana per la realizzazione del gioco che poi può essere riproposto durante tutto l'anno.



Descrizione dell'attività

FASE 1- Narrazione della storia "La coccinella prepotente di Eric Carle", riflessione sulla storia, sui comportamenti presenti e le relative conseguenze.

FASE 2- Individuazione dei personaggi e degli elementi della storia.

FASE 3- Realizzazione di 24 caselle plastificate 30x30 che andranno a formare il percorso del gioco dell'oca.

FASE 4- Condivisione delle regole del gioco: chi capita nelle caselle della coccinella gentile viene premiato e va avanti o tira di nuovo il dado (4 caselle del gioco), chi capita nelle caselle della coccinella prepotente viene punito, resta fermo un turno o torna indietro (sempre 4 caselle).

FASE 5- Gioco nello spazio di motoria in piccoli gruppi. I bambini a turno lanciano il dado e si muovono nella plancia del gioco con il proprio corpo. **FASE 6-** Al termine del gioco conversazione in piccolo gruppo e rielaborazione dell'esperienza vissuta.

Diario di bordo

FASE 1- In sezione, seduti in circle time, lettura animata ad alta voce della storia. A seguire drammatizzazione a gruppi della lettura durante la quale vengono utilizzati stoffe e accessori identificativi di personaggi della storia.

FASE 2- In sezione, sempre seduti in circle time l'insegnante propone una conversazione guidata per andare ad individuare una lista con tutti i personaggi della storia soffermandosi in particolar modo sulle due coccinelle, sui loro comportamenti e sulle conseguenze di essi. Per fare ciò può essere utile ripercorrere con i bambini le pagine dell'albo illustrato.

FASE 3- In questa fase, più laboratoriale, i bambini vengono suddivisi per fasce di età. I bambini di 3 anni si occuperanno degli sfondi delle 24 caselle, in un laboratorio dedicato, utilizzando tecniche diverse come cere e acquerelli. I bambini di 4 anni, si occuperanno invece di ricreare alcuni elementi della storia (come ad esempio il mare, le foglie, ecc.) che poi andremo ad incollare sugli sfondi delle caselle già pronti. I bambini lavoreranno a coppie utilizzando fogli colorati, matite, forbici e colla. Infine, all'interno di un terzo laboratorio, i bambini di 5 anni, dopo aver scelto uno dei personaggi della storia, lo disegneranno, coloreranno usando matite e pennarelli messi a loro disposizione, ritaglieranno e incolleranno sulle caselle.



La coccinella gentile verrà disegnata da 4 bambini diversi e sarà riconoscibile da cuoricini incollati intorno a lei. Anche la coccinella prepotente sarà disegnata 4 volte, ma sarà riconoscibile da dei fulmini incollati insieme a lei sulla casella. Infine, le insegnanti provvederanno a plastificare e numerare le caselle così realizzate.

FASE 4- Utilizzando la tecnica del problem solving viene chiesto ai bambini della sezione, riuniti in circle time, di individuare delle regole condivise che ci permetteranno di poter giocare al nostro gioco dell'oca. Dopo un iniziale brainstorming in cui l'insegnante annota su dei cartoncini tutte le regole individuate dai bambini, si inizia a riflettere su ogni singola regola fino ad arrivare a sceglierne solo alcune, in modo che alla fine le regole siano poche, semplici e soprattutto condivise da tutti i bambini. Vengono così individuate le caselle in cui il giocatore viene premiato e quelle in cui viene punito. Per ognuna di queste caselle l'insegnante scrive cosa dovrà fare il giocatore che ci cade sopra (es. "Vai avanti di una casella", "Torna in dietro di due caselle",

" Resta fermo un turno" ecc.). E' in questa fase che i bambini stessi decidono di associare la coccinella gentile a dei "premi" e la coccinella prepotente a degli "ostacoli". Si riflette quindi tutti insieme sul perché di questa scelta e sulle conseguenze dei comportamenti della coccinella prepotente.

FASE 5- Le insegnanti suddividono i bambini in gruppetti di 5 o 6 bambini. Un gruppo alla volta uscirà dalla sezione con un'insegnante e in uno spazio ampio, solitamente utilizzato per l'educazione motoria, inizieremo a costruire il percorso del gioco dell'oca sul pavimento, cercando, con l'aiuto dell'insegnante, di ordinare le caselle. Dopo di che i bambini a turno, lanceranno un dado di gommapiuma di lato 15 cm circa e si muoveranno così sulle caselle del gioco rispettando le regole precedentemente condivise. Per facilitare lo svolgimento del gioco può essere utile attaccare le caselle sul pavimento con dello scotch di carta. In questa fase l'insegnante, oltre ad osservare attentamente le dinamiche che si vengono a creare tra i bambini, farà porre l'attenzione dei bambini sulle emozioni che stanno provando. Provvederà inoltre a raccogliere la documentazione fotografica dell'esperienza.





FASE 6- Terminata la fase 5, i bambini del piccolo gruppo si riuniranno per un momento di riflessione finale dell'esperienza svolta. Utilizzando un pc, l'insegnante può far rivedere le foto appena scattate ai bambini per far notare alcune dinamiche/emozioni. L'obiettivo è quello di arrivare a far riflettere i bambini sul fatto che la gentilezza genera gentilezza creando un clima sereno dove tutti possiamo essere felici.

Prodotto finale

- Caselle realizzate dai bambini.
- Documentazione fotografica.

Valutazioni e ricadute sull'apprendimento

Come sempre alla scuola dell'infanzia, l'osservazione rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare ogni bambino in questo percorso attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. All'osservazione si affianca la documentazione che lascia traccia delle esperienze vissute e aiuta i bambini e le insegnanti a riflettere su di esse.

In particolare, può essere utile per le insegnanti condurre un'osservazione strutturata con l'aiuto di una tabella in cui riportare i comportamenti gentili e i comportamenti prepotenti messi in pratica dai bambini durante il gioco libero. L'osservazione può essere ripetuta prima e dopo la realizzazione del progetto, così da poter mettere a confronto i risultati dell'osservazione e capire l'incidenza del progetto sui comportamenti abituali dei bambini.

