Casa di Torino dell'Istituto delle Suore di Sant'Anna della Provvidenza • CF/P.I. 01762810016
Istituto Paritario Sant'Anna • Via Massena, 36 - 10128 Torino - T. 011 5166511 - www.istituto-santanna.it

PIANO DI LAVORO ANNUALE

A.S. 25-26

"CHE MERAVIGLIA"

LA SCUOLA CON Pilù

L'infanzia è l'età dello sguardo, l'età in cui la meraviglia si sofferma sulle piccole cose e diventa grande negli occhi di bambini e bambine.

La ricerca della meraviglia mette al centro la relazione, la cura, l'emozione, stuzzica la curiosità, spinge verso ciò che non ti aspetti e ti conduce verso l'ignoto. È una spinta forte che mette in moto energie, desideri, passioni. Non c'è limite di tempo per sorprendersi e stupirsi, non c'è un'età piccola per cose grandi e meravigliose e non c'è un'età tanto grande per non stupirsi di cose minuscole.

Nel contesto educativo la meraviglia è il substrato dell'apprendimento, nella scuola lo sguardo dei bambini e le bambine è la porta per continuare a meravigliarsi.

Perché la **meraviglia**? Perché è l'elemento per vivere pienamente tutto ciò che ci circonda, per alzare lo sguardo e allungarlo rispetto ai limiti che di solito ognuno di noi si pone. Il progetto propone un percorso educativo-didattico caratterizzato e mediato dalla presenza del personaggio guida **Pilù**, che esplora insieme ai bambini e le bambine le quattro stagioni, e accompagna l'accoglienza, lasciando sia le Feste e le Giornate sia i Progetti alle rispettive tematiche di riferimento.

LA PEDAGOGIA DELLA MERAVIGLIA

L'educazione si compie solo ed esclusivamente tramite un apprendimento costante, per questo anche gli adulti hanno necessità di meravigliarsi, di assaporare il gusto di scoprire qualcosa di nuovo per poter poi educare i piccoli alla meraviglia.

Il filosofo Abraham Heschel ha affermato: "**Non è vero che imparare serve a vivere, perché imparare è vivere**". Smettere di imparare equivale a smettere di vivere. Come sostiene lo stesso Platone, la filosofia nasce dall'**incanto** e dallo **stupore**: tutto ciò che è abituale e prevedibile non attira la nostra attenzione, quel che invece attrae è l'inatteso, l'imprevedibile che fa apparire la realtà assolutamente nuova**. Nella meraviglia**, dice Platone, **gli occhi si aprono**. Lo stupore implica ilnon sapere, si stupisce chi non sa o non ricorda.

Sempre a questo proposito, il filosofo Tommaso D'Aquino scrive: "**Lo stupore è il desiderio di sapere qualcosa".**

Ad oggi si parla **di *wonder based learning***, l'apprendimento basato sullo stupore e sulla meraviglia. A differenzadell'adulto, per i bambini tutto ciò che li circonda è fonte inesauribile di interesse e scoperta, in un costante e continuo lavoro di ricerca scientifica.

La psicologa Alison Gopnik definisce i bambini come "**piccoli scienziati**" che interrogano costantemente la realtà con meraviglia, ponendosi l'obiettivo di conoscerla e di capirla. Senza rendersene conto, bambini e bambine seguono i passi della ricerca scientifica, che gli adulti seguono in laboratorio, spinti solo ed esclusivamente dalla meraviglia nei confronti di qualcosa di nuovo: osservano un fenomeno, formulano quesiti, ipotizzano, sperimentano, registrano e analizzano i dati, quindi traggono la loro conclusione.

Gli studi sulle neuroscienze evidenziano che, quando un bambino è stupito da una situazione o da un'attività, il suo cervello rilascia la dopamina, sostanza che dà piacere e ci motiva in modo intrinseco a continuare ciò che sta producendo tale piacere. L'apprendimento diviene perciò piacevole, stimolante e può essere costante e non limitato nel tempo. La figura dell'educatore diviene il regista educativo e architetto dello stupore, come definisce Sally Haughley, fondatrice di Fairy Dust Teaching. Nella pedagogia montessoriana si parla di proteggere e alimentare il senso della meraviglia, fornendo regolarmente occasioni per scoprire le meraviglie del mondo, ma anche quelle di cui sono capaci il proprio corpo e la propria mente.

TABELLA DI PROGETTAZIONE ANNUALE

CHE MERAVIGLIA.. La scuola con Pilù

PERIODO: Annuale (da Settembre a Giugno)

METODOLOGIE DIDATTICHE: Circle-time- Gioco (simbolico- di finzione- euristico-costruzioni - ad incastro)- Learning by doing- Cooperative learning- Didattica laboratoriale/esperienziale- Outdoor Education- Roule playng- Storytelling- Peer to peer-Montessori

DOCUMENTAZIONE delle attività / **VALUTAZIONE** : Esposizione in sezione delle esperienze fatte o vissute dai bambini, raccolta a fine anno di tutti gli elaborati realizzati dai bambini e delle foto che testimoniano la loro giornata ed esperienze a scuola

CAMPI D'ESPERIENZA	**COMPETENZE EUROPEE**
- IL SÈ E L'ALTRO - IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI SUONI E COLORI - DISCORSI E LE PAROLE - CONOSCENZA DEL MONDO	Competenza alfabetica funzionale • Competenza multilinguistica • Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria • Competenza digitale • Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare • Competenza in materia di cittadinanza • Competenza imprenditoriale • Competenza in materia di consapevolezza e d'espressione culturali
AMBITI PRINCIPALI	**OBIETTIVI PRINCIPALI**
Emotivo- relazionale Grafico- pittorico Motorio-prassico Linguistico- espressivo Drammatico- teatrale Logico-matematico	- Maturare progressivamente una buona autonomia di base - Sensibilizzare a mantenere pulita ed ordinata la propria classe in modo autonomo - Utilizzare e modulare la propria voce nei vari contesti - Utilizzare il linguaggio verbale-orale per esprimere le proprie necessità - Riconoscere il gruppo classe creando amicizie e legami affettivi - Migliorare motricità fine e quella globale - Riconoscere i colori e le grandezze - Conoscere le regole e rispettarle - Riconoscere gli eventi atmosferici - Giocare classificando e raggruppando - Riconoscere e muoversi nello spazio della scuola - Sperimentare la successione temporale attraverso l'osservazione del cambiamento stagionale - Rispettare i turni (di parola, di gioco) - Sperimentare la rappresentazione grafica e manipolativa delle caratteristiche delle stagioni - Sensibilizzare al rispetto della natura e degli animali - Sensibilizzare al riconoscimento delle differenze come punti di forza

FESTIVITÁ

- Natale
- Carnevale
- Pasqua

- Feste: dei nonni, del papà, della mamma
ESPERIENZE EDUCATIVE
Attività grafico-pittoriche- manipolative Attività creative per addobbare insieme la classe Attività esplorative / osservative Raccolta di elementi stagionali- esperienze outdoor education Attività manipolative Preparazione/creazione di manufatti Conversazioni Attività ritmiche musicali Laboratorio di lettura Osservazione dei cambiamenti stagionali e atmosferici Costruire il presepe insieme Preparazione recita natale + progetto continuità Preparazione saluti finali+ progetto continuità Attività percettive

Le esperienze educative proposte ai bambini riguarderanno:

Area di sviluppo	Obiettivi	Attività esperienziali
Motoria	Potenziare movimenti Grosso-motori Potenziare movimenti di Motricità-fine	- giochi con la palla (presa e lancio) - seguire semplici percorsi lungo una linea retta - eseguire piccole e semplici coreografie - mantenere il cerchio, la fila, fare salti - costruzione di torri - giochi manipolativi - giochi ad incastri - attività coordinazione oculo-motoria (infilare, spostare/prendere con pinze, etc) - attività grafico pittoriche
Comunicazione e linguaggio	Promuovere e potenziare la comunicazione e il linguaggio verbale e non verbale per esprimere i propri bisogni e stati d'animo. Aumentare il vocabolario Potenziare la comprensione di quanto comunicato Promuovere la modulazione della tonalità	- attività musicali (favoriscono e stimolano l'ascolto, la ripetizione) - attività artistiche-creative (favoriscono l'espressività individuali e la reinterpretazione di ciò che osservano, scoprono la realtà da punti di vista differenti con un'esperienza diretta dei sensi) - attività di lettura (stimolano l'ascolto e i cambi di tonalità, suscitano emozioni dando voce ai loro pensieri)
Cognitiva	Potenziare l'attenzione, la memoria, l'osservazione Promuovere l'adozione di strategie per risolvere problemi Comprensione di concetti di dimensione e quantità	- attività grafico-pittoriche - attività manipolative - attività percettive (per stimolare nozioni di dimensioni, locazione e quantità) - gioco euristico

	Promuovere la classificazione di oggetti per colore, forme, categorie	
Affettiva-relazionale-sociale	Promuovere la conoscenza e la gestione delle proprie emozioni Promuovere la conoscenza dell'altro da sé e l'appartenenza al gruppo Promuovere giochi di gruppo	- gioco simbolico - drammatizzazioni - progetto continuità

La progettazione nella sezione primavera lavorerà con particolare attenzione ai bisogni di autonomia, scoperta e relazione propri di quest'età**.**

L'intervento educativo, mira a sviluppare:

L' **IDENTITÀ:** significa vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io, stare bene, essere rassicurati nella molteplicità del proprio fare e sentire, sentirsi sicuri in un ambiente sociale allargato, imparare a conoscersi e ad essere riconosciuti come persona unica ed irripetibile, sperimentare diversi ruoli e forme di identità.

- *Percepire la propria corporeità*
- *Riconoscere e nominare le parti del corpo*
- *Comprende il sé e l'altro da sé*

L'**AUTONOMIA:** significa avere fiducia in sé e fidarsi degli altri, provare soddisfazione nel fare da sé e saper chiedere aiuto o poter esprimere insoddisfazione e frustrazione, elaborando progressivamente risposte e strategie; esprimere sentimenti ed emozioni; partecipare alle decisioni esprimendo opinioni, imparando ad operare scelte ed assumere comportamenti ed atteggiamenti sempre più consapevoli.

- *Sviluppare senso d'appartenenza al gruppo classe*
- *Esplora l'ambiente circostante*
- *Gioca e crea con i materiali a disposizione provando a far da sé*
- *Prova nuovi sapori*
- *Incoraggiamento nell'utilizzo delle posate*
- *Approcciarsi ai momenti di igiene personale in maniera autonoma*

Le **COMPETENZE:** significa giocare, muoversi, manipolare, curiosare, domandare, imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione, l'osservazione e il confronto tra proprietà, quantità, caratteristiche, fatti; ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi, raccontare e rievocare azioni ed esperienze e tradurle in tracce personali e condivise; essere in grado di descrivere, rappresentare e immaginare, ripetere con simulazioni e giochi di ruolo, situazioni ed eventi con linguaggi diversi.

- *Sviluppare l'attenzione all'ascolto*
- *Arricchire il lessico*
- *Sviluppare creatività ed immaginazione anche graficamente*

La **CITTADINANZA:** significa scoprire l'altro da sé e attribuire importanza agli altri e ai loro bisogni, stabilire regole condivise fondate sulla reciprocità dell'ascolto e dell'attenzione verso gli altri; implica il primo riconoscimento di diritti e doveri uguali per tutti, significa porre le fondamenta di un comportamento eticamente orientato, rispettoso degli altri, dell'ambiente e della natura.

- *Partecipare in modo positivo ai giochi e attività di piccolo gruppo*
- *Rispettare le regole e rispettare il proprio turno*

- *Assumere un atteggiamento rispettoso nei confronti degli altri e dell'ambiente*

Si ritiene utile sintetizzare i principi base delle metodologie utilizzate nelle proposte educativo-didattiche:

- **CIRCLE TIME**: il metodo del "cerchio del tempo", che si rifà alla pedagogia umanista di Maslow e Rogers, consiste nel sedersi in circolo e dialogare per esprimersi, comunicare e conoscersi, ma anche per facilitare la risoluzione di conflitti, la comunicazione e l'inclusione.
- **STORYTELLING**: è il metodo della narrazione, che si rifà al Costruttivismo, consiste nel raccontare eventi, in modo emotivamente coinvolgente, per apprendere attraverso l'atto del narrare, ma anche per esprimersi e relazionarsi con gli altri.
- **LEARNING BY DOING**: il metodo del fare, che si rifà all'attivismo pedagogico di Froebel, Dewey e Montessori, che consiste nell'apprendere dall'esperienza diretta, operando, pensando e discutendone con il gruppo per sviluppare conoscenze e abilità, ma anche competenze personali, sociali e trasversali.
- **ROLE PLAYNG**: il metodo del gioco di ruolo, che si rifà allo psicodramma di Moreno, consiste nell'interpretare un ruolo in una situazione immaginaria, per sviluppare la capacità di risolvere problemi, mettersi in gioco, ma anche favorire l'autostima e la creatività.
- **PEER TO PEER**: il metodo dell'educazione tra pari, che si rifà al Costruttivismo, consiste nella trasmissione di esperienze e conoscenza tra i membri del gruppo di pari, per sperimentare e progettare attività, ma anche per aumentare le abilità relazionali e veicolare le life skills, competenze indispensabili per il raggiungimento del successo formativo.
- **COOPERATIVE LEARNING**: il metodo della cooperazione, che si rifà alla Pedagogia attiva, al Costruttivismo e alla Psicologia Umanistica e a quella sociale, consiste nel lavorare in gruppo per mettere, ciascuno, il suo sapere e le sue competenze a disposizione, per favorire lo sviluppo delle proprie capacità, la leadership e la gestione dei conflitti.
- **MONTESSORI**: è un sistema educativo, che si rifà appunto alla Montessori, che consiste nel porre il bambino con la sua indipendenza e la sua libertà di scelta, al centro del suo processo di crescita, per favorire la sua autonomia e il senso di responsabilità, ma anche la consapevolezza e la fiducia di sé.
- **EDUCAZIONE CIVICA**: l'insegnamento che ruota intorno a tre nuclei fondamentali, la Costituzione, la Sostenibilità e la Cittadinanza Digitale, per formare cittadini responsabili e attivi, promuovere la partecipazione alla vita civica, ma anche per costruire competenze di cittadinanza.

DOCUMENTAZIONE DELLE ESPERIENZE EDUCATIVE

La raccolta costante da parte dell'educatrice del materiale e delle informazioni, oltre a rappresentare uno strumento fondamentale di documentazione della vita di sezione, permette lo sviluppo di un'importante competenza professionale che consiste nell'interrogarsi continuamente circa le "buone pratiche" che guidano il lavoro con bambini e famiglie.

Oltre alla documentazione generica circa il servizio, rappresentata dal progetto educativo e dal piano annuale di lavoro, il materiale riguardante ogni bambino (personale, ma soprattutto inerente alla loro produzione) viene raccolto in cartelline dopo essere stato esposto periodicamente in sezione per una condivisione costante con le famiglie e per un rimando agli stessi bambini.

Questo permetterà, al termine dell'anno scolastico, di poter ripercorrere nel colloquio finale, quello che è stato il percorso annuale all'interno della Sezione Primavera, evidenziando progressi ed eventuali criticità.

PROGETTO DI FAMILIARIZZAZIONE CON LA LINGUA INGLESE

In continuità con l'offerta formativa del nostro istituto, proponiamo anche ai bambini della Sezione Primavera un progetto di familiarizzazione con la lingua inglese, per un totale di 4,5 ore settimanali, concentrate in una sola mattinata (8,30-13,00) per evitare eccessivi cambi di figure educative durante la settimana.

Tale progetto sarà guidato da una Docente Specialista. Il progetto avrà durata annuale da settembre a giugno.

OBIETTIVI GENERALI

La lingua, in tutte le sue funzioni e forme, è uno strumento essenziale per comunicare e conoscere, per rendere sempre più complesso e meglio definito il proprio pensiero.

Avvicinare il bambino a una lingua straniera in maniera positiva crea un' esperienza significativa e stimolante, atta ad arricchire lo sviluppo cognitivo offrendo al bambino un ulteriore strumento di organizzazione dei propri saperi in un proficuo scambio con gli altri.

Novità importante è l'introduzione delle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente, dette anche di Cittadinanza, stabilite con Raccomandazione del Parlamento Europeo del 2018. Il sistema scolastico italiano le assume come orizzonte di riferimento a cui tendere.

FINALITÁ E TRAGUARDI DI SVILUPPO TRATTE DALLE INDICAZIONI 2012

Il bambino:

- ascolta e riproduce vocaboli
- comprende brevissime espressioni e risponde ai saluti

- si interessa alle attività proposte
- scopre la presenza di lingue diverse
- riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi
- si misura con la creatività e la fantasia

PRINCIPALI METODOLOGIE DIDATTICHE

ROUTINE

Ogni lezione, a cadenza settimanale, è strutturata in modo da rispettare una routine. Ciò permetterà di evitare l'insorgere di ansie e paure nei confronti di ciò che non si conosce e, allo stesso tempo, di memorizzare i contenuti, tramite la ripetizione di vocaboli, canzoni e rituali.

CLIL

CLIL sta per Content Language Integrated Learning e consiste nell' attivare un apprendimento integrato: la lingua inglese non è materia di studio di per sé stessa, ma viene utilizzata per insegnare altri contenuti disciplinari. Il CLIL, quindi, non prende il posto della lezione classica di inglese, ma si affianca all'attività di insegnamento linguistico curricolare. In questo modo l'esposizione dei bambini alla lingua straniera si amplia e l'ambiente di apprendimento diviene meno artificiale e più legato alla reale vita della sezione. Lingua, contenuto ed esperienza nel CLIL sono integrati e connessi. Nella Sezione Primavera tutto ciò è ancora più efficace, poiché a differenza degli altri ordini di scuola non c'è una scissione netta tra le varie discipline e la lingua inglese può e deve essere utilizzata in svariati momenti della giornata scolastica per permetterne un'acquisizione precoce e proficua.

PARTI E CONCETTI AFFRONTATI CON LA METODOLOGIA CLIL

T.P.R. (Total Physical Response)

Il TPR è una strategia che introduce lo studio di una lingua a partire dall'esecuzione di istruzioni verbali, i comandi.

L'insegnante dà un comando, associato al movimento corrispondente; il bambino esegue l'azione appropriata (Es. Alzati: l'insegnante si alza e invita l'alunno ad alzarsi ecc.).

RECUPERO E RINFORZO

Durante ogni lezione verranno riproposti ambiti già trattati, cioè alcuni vocaboli, tematiche o concetti presentati in precedenza. Ciò serve per valutare le acquisizioni dei bambini e avvicinarla ad un primo approccio di autovalutazione su ciò che hanno già affrontato.

IMPARARE GIOCANDO

Partendo dal presupposto che l'apprendimento di una seconda lingua nell'età infantile passa attraverso il divertimento, il gioco e la sua sonorità, è opportuno utilizzare giochi che coinvolgano i bambini sia dal punto di vista grafico sia da quello motorio, programmando giochi in grande e piccolo gruppo, per spronare anche la collaborazione tra pari.

CHANTS

Per stimolare e rafforzare l'acquisizione del lessico affrontato nella lezione, viene presentato un "CHANT", ossia un gioco musicato che coinvolge i bambini, i quali possono esprimersi liberamente col proprio corpo e acquisire, in maniera ludica, concetti lessicali. Inoltre, facilita la memorizzazione e la sonorità della nuova lingua.

STORYTELLING

L'utilizzo delle storie in lingua, calibrate secondo l'età e audiolette da una persona madrelingua, offre svariati vantaggi nella didattica. Difatti, mediante le storie i bambini hanno modo di apprendere la lingua inglese in maniera divertente e di sviluppare le abilità linguistiche in modo naturale e attraverso il coinvolgimento di vari stili di apprendimento.

Le storie:

- Incrementano le capacità di ascolto e di concentrazione nel bambino, il quale coglie il senso generale della storia,

anticipa gli eventi, formula ipotesi e fa previsioni;

- Stimolano la creatività del bambino e la sua capacità di sviluppare in modo costante la propria fantasia;
- Favoriscono l'acquisizione del lessico e delle strutture in modo naturale, inoltre,

il linguaggio ripetitivo e di facile acquisizione agevola la loro memorizzazione;

- Favoriscono l'acquisizione dei suoni e dei ritmi in modo naturale, il bambino così familiarizza con la lingua nel processo di ascolto e riesce a riprenderne in maniera autonoma suoni e ritmi linguistici;
- Favoriscono l'acquisizione di una pronuncia corretta mediante le ripetute attività di ascolto e di esposizione alla lingua autentica, e il bambino si abitua ad utilizzare una pronuncia corretta;
- Favoriscono la socialità all'interno del gruppo-sezione attraverso la condivisione sociale nell'attività di ascolto e la narrazione. In questo modo il bambino si mette in relazione con l'intero gruppo-sezione rafforzandone il legame coesivo.