

PROGETTO DIDATTICO-EDUCATIVO
DI DRAMMATIZZAZIONE

DIDATTICA IN FIABA

TITTI SCHOOL A.S. 2016/2017



INDICE:

Pag. 1 Premessa

Pag.2 I campi di esperienza applicati alle fiabe

Pag.3 Campo d'esperienza: il corpo e il movimento

Pag.4 Campo d'esperienza: i discorsi e le parole

Pag.5 Campo d'esperienza il sé e l'altro

Pag.6 Campo d'esperienza: la conoscenza del mondo

Pag.7 Campo d'esperienza: immagini, suoni e colori

Pag.8 Metodologia, attività, strumenti

Pag.9 Scansione temporale del progetto

Allegati

PREMESSA

L'incontro con la fiaba è molto stimolante perché sollecita nei bambini esperienze altamente educative, sul piano cognitivo, affettivo, linguistico e creativo.

La fiaba è un laboratorio di immagini vive che raccontano in forma simbolica vicissitudini della vita emotiva. Le grandi raffigurazioni narrative, del racconto fiabesco, i personaggi, gli ambienti, il mondo fatato che ne costituisce lo sfondo sono tutti elementi capaci di suscitare vissuti emozionali intensi e profondi.

In questo progetto si propone un itinerario specifico attraverso le fiabe; in quanto la fiaba rappresenta un momento magico nella comunicazione adulto-bambino, uno strumento linguistico, cognitivo, psicologico molto importante.

La fiaba con quella sua atmosfera "speciale", permette al bambino di identificarsi con i vari personaggi, di vivere con loro paure, e sogni.

Come dice Rodari può dare le chiavi per entrare nella realtà per strade nuove, può aiutare il bambino a conoscere il mondo e diventare il mezzo attraverso il quale parlare con lui di tante cose.

Narrare una fiaba è un atto ricco di valenze simboliche e pedagogiche. E' un vero atto d'amore per esplorare con l'immaginazione; e ricordiamolo, l'immaginazione è una risorsa indispensabile per conquistare un pensiero libero, uno spirito indipendente, una mente creativa.

Einstain diceva "La logica ti porterà da A a B, ma l'immaginazione ti porterà ovunque.

Questo progetto è uno spazio privilegiato per potenziare l'ascolto condiviso, lo sviluppo del pensiero narrativo, la capacità di immaginare e fantasticare

I CAMPI D'ESPERIENZA APPLICATI ALLE FIABE

Al fine di favorire il percorso educativo in ogni bambino, si farà riferimento a tutti i campi d'esperienza.

IL SE' E L'ALTRO

Attraverso l'ascolto e l'elaborazione delle fiabe, comprende che è possibile creare legami di complicità e superare situazioni oppostive che lo ostacolano. Egli riflette sulle relazioni interpersonali, si confronta, pone domande.

IL CORPO IN MOVIMENTO

In relazione alle fiabe, il bambino usa il proprio corpo per mimare situazioni ed imitare personaggi. Disciplina il suo corpo nell'ascolto e nella narrazione che richiedono capacità attentive, logiche e linguistiche.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

In relazione alle fiabe il bambino inventa storie partendo dalla conoscenza di quelle classiche, ripropone situazioni elaborandole e personalizzandole. Si esprime attraverso il linguaggio del disegno e della pittura.

I DISCORSI E LE PAROLE

In relazione alle fiabe il bambino ascolta e ripete accrescendo il proprio vocabolario e sperimentando forme lessicali correlate alle storie di cui è chiamato ad argomentare. Racconta, inventa e comprende le narrazioni di storie, discute, dialoga, chiede spiegazioni e formula ipotesi.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Le fiabe aiutano il bambino a cogliere la differenza tra reale e simbolico, tra tempo quotidiano e tempo surreale, a conoscere le trasformazioni naturali e cicliche legate alla natura e ai fenomeni fantastici.



CAMPO D'ESPERIENZA

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

- dimostra autonomia nel movimento e nella cura di sé
- si mette in relazione con gli altri, con lo spazio, e con i materiali attraverso il corpo
- controlla schemi posturali e dinamici

OSA TRE ANNI

- muoversi con sicurezza nello spazio circostante
- riconoscere le principali parti del corpo su sé stesso
- coordinare il proprio movimento nel camminare

OSA QUATTRO ANNI

- raggiungere una completa autonomia nelle routine
- raggiungere un coordinamento oculo-manuale sufficiente per colorare dentro i bordi
- coordina il proprio movimento nello spazio rispetto ai compagni

OSA CINQUE ANNI

- camminare, correre, saltare, su comando in varie direzioni

-esprimere stati d'animo con mimica e movimento

-inventare e costruire affinando la manualità

Esprimere emozioni e sentimenti attraverso il corpo



I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Usa il linguaggio per esprimersi e comunicare, dimostra fiducia nell'esprimere agli altri le proprie idee, partecipa alle conversazioni e interagisce, racconta, inventa, ascolta, si misura con la creatività e la fantasia

O.S.A. TRE ANNI

- articolare ed eseguire nella giusta posizione i movimenti bucco-fonatori
- memorizzare e riprodurre semplici filastrocche
- usare una frase strutturata

O.S.A QUATTRO ANNI

- comunicare verbalmente le proprie necessità
- memorizzare filastrocche
- cimentarsi in piccole drammatizzazioni

Riordinare una sequenza

O.S.A CINQUE ANNI

- rafforzare la capacità di parlare in modo corretto
 - raccontare esperienze personali
 - stabilire associazioni logiche
-
- consolidare il piacere della lettura

Campo d'esperienza il sé e l'altro

Obiettivo di apprendimento

- partecipare alle attività in modo costruttivo e creativo
- conoscere la propria storia, apprendere tradizioni della propria cultura e apprezzare altre tradizioni.

Riflettere, confrontarsi, porre domande, dialogare.

Anni 3

- ricercare la relazione con l'adulto
- partecipare alle attività proposte

Partecipare alla cura dell'ambiente svolgendo incarichi

Anni 4

- condividere spazi e giochi
- collaborare per realizzare un lavoro comune
- sapere intervenire in modo appropriato nelle discussioni

Anni 5

- partecipare ai giochi in piccolo e grande gruppo
- vivere positivamente nuove esperienze
- consolidare la capacità di ascolto e di attenzione
- riconoscere i sentimenti descritti in una storia



LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Confronta e valuta quantità, riflette sull'ordine delle cose, si relaziona con lo spazio

O.S.A. TRE ANNI

- raggruppare e ordinare oggetti della stessa dimensione
- riconoscere in situazione il prima e il dopo
- intuire la ciclicità del tempo

O.S.A. QUATTRO ANNI

- distinguere semplici quantità tanto, poco, niente
- riordinare almeno tre oggetti piccolo, medio, grande
- compiere associazioni logiche individuando relazioni di causa effetto

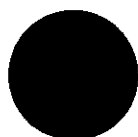
Utilizzare la conta come filastrocca dei numeri

O.S.A CINQUE ANNI

- comprendere alcuni significati e funzioni del numero
- operare con i numeri associando grandezze

Riconoscere e usare il linguaggio simbolico

- usare strategie personali per risolvere situazioni



IMMAGINI SUONI E COLORI

Usa materiali diversi per rappresentare e comunicare, disegna, trasforma colori secondo la sua creatività, ascolta brani di diversi stili con piacere, usa la voce per cantare semplici melodie

O.S.A ANNI TRE

- sperimentare tecniche pittoriche
- percepire e riconoscere i colori primari
- sperimentare diverse tecniche pittoriche

O.S.A QUATTRO ANNI

- sperimentare con diversi materiali
- eseguire correttamente le consegne
- saper leggere le immagini
- ascoltare con piacere e attenzione la lettura di un racconto
- riprodurre un ritmo con le mani o con strumenti musicali

O.S.A CINQUE ANNI

- sperimentare accostamenti di materiali diversi
- sperimentare tecniche pittoriche diverse
- migliorare la percezione figura sfondo
- esprimere emozioni legate alla musica
- percepire il ritmo attraverso il movimento



METODOLOGIA

Il percorso progettuale si svilupperà durante tutto l'anno scolastico. Lo spazio sarà quello dell'aula allestito ad hoc (tappeto gommato per terra, scenografia, musica introduttiva), il tempo sarà circa 50 minuti, 20 minuti racconto storia, 15 coinvolgimento dei bambini nella fase narrativa, attraverso le domande-stimolo, espressione delle proprie emozioni, ecc; 15 minuti fase produttiva: disegno oppure drammatizzazione.

La scansione temporale del progetto avverrà secondo lo schema allegato (pag.9).

Le strategie didattiche utilizzeranno il canale dell'esperienza didattica e del vissuto personale. Si realizzeranno laboratori in cui i bambini saranno i soli protagonisti, liberi di esprimere la propria personalità.

Si ascolteranno e rielaboreranno storie a livello verbale, grafico-pittorico, musicale. Si predisporrà un ambiente motivante, atto a stimolare gli apprendimenti, la fantasia, la danza, la drammatizzazione, la creatività.

Si predisporrà l'ascolto attivo e propositivo che attraverso le domande-stimolo incoraggi l'autostima e la sicurezza.

ATTIVITA'

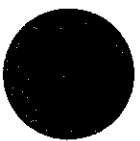
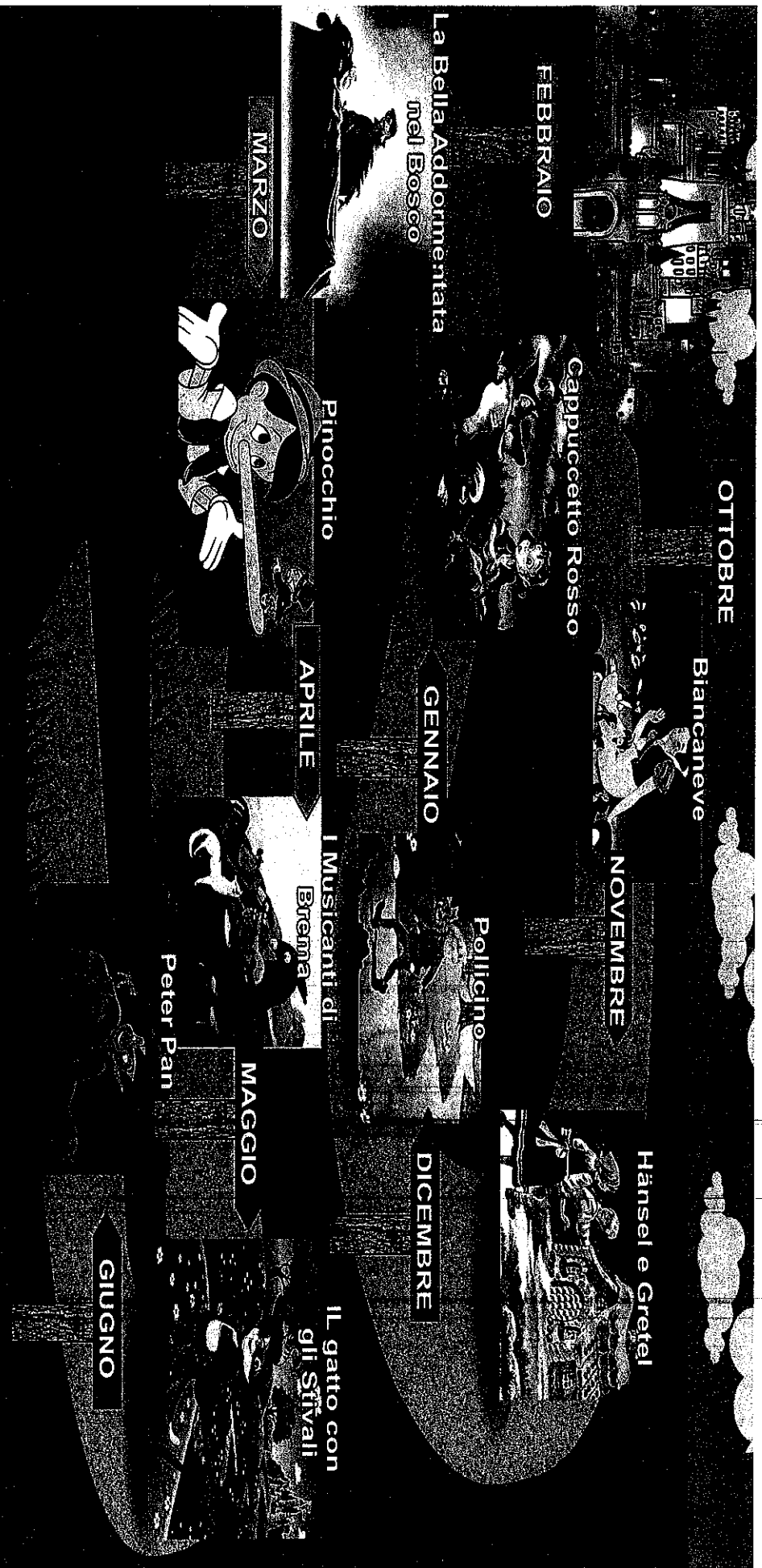
Ascolto di storie, visione di storie, verbalizzazioni, ricostruzione di storie, analisi degli elementi che compongono la fiaba, individuazione delle sequenze, giochi simbolici, giochi motori, giochi ritmici, memorizzazione di canti e filastrocche, disegno e pittura dei personaggi, drammatizzazioni, travestimenti, inventa storie, inventa finali diversi.

STRUMENTI

Cartelloni colori a tempera, colori a dita, colori a matita, forbici, abiti di scena, corone, oggetti magici (bacchette, anelli, pozioni, ecc), filastrocche, libri, schede strutturate (vedi allegati), visione di cd.

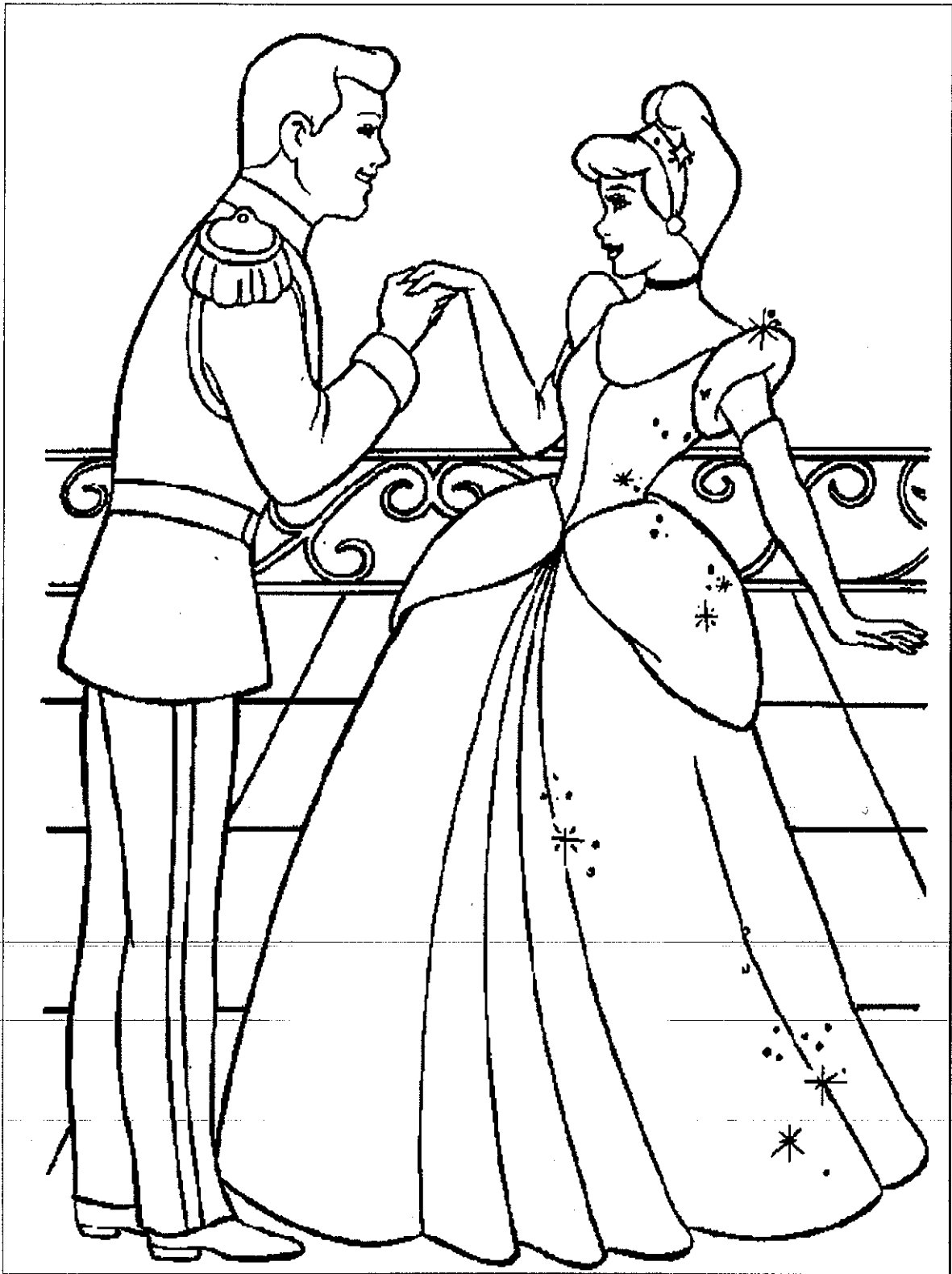


SCANSIONE TEMPORALE DEL PROGETTO







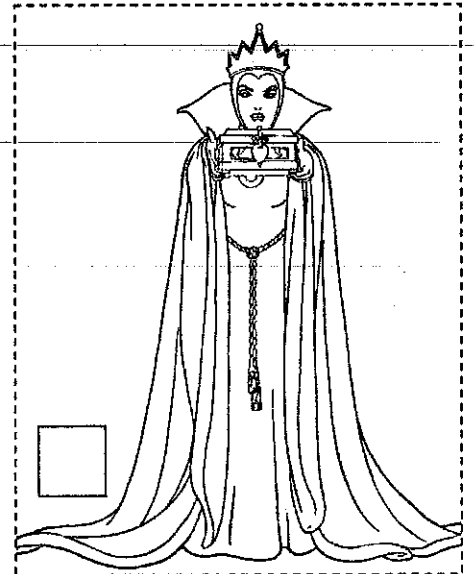
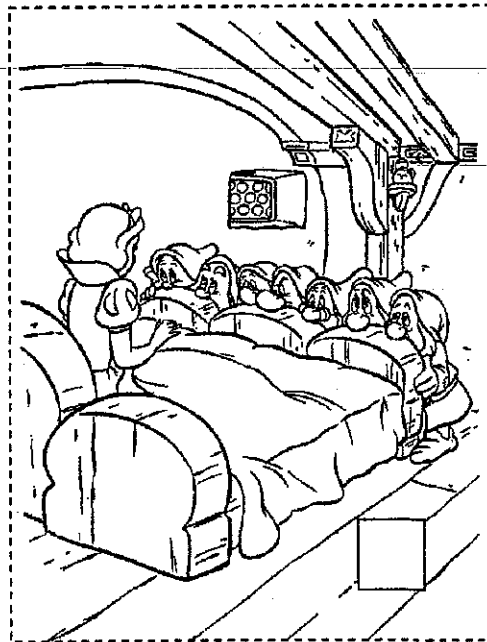
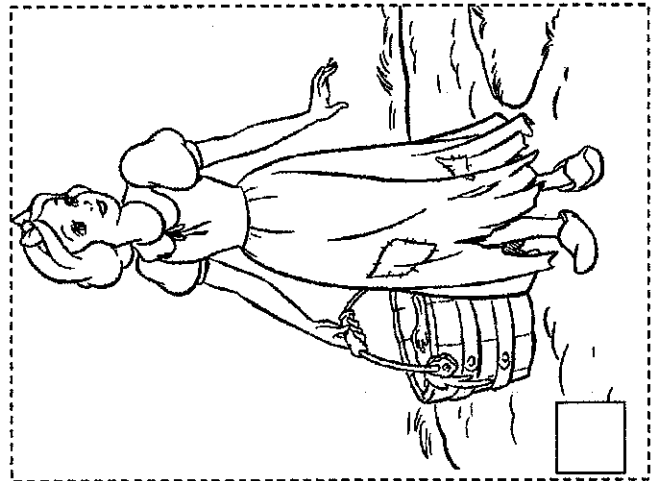
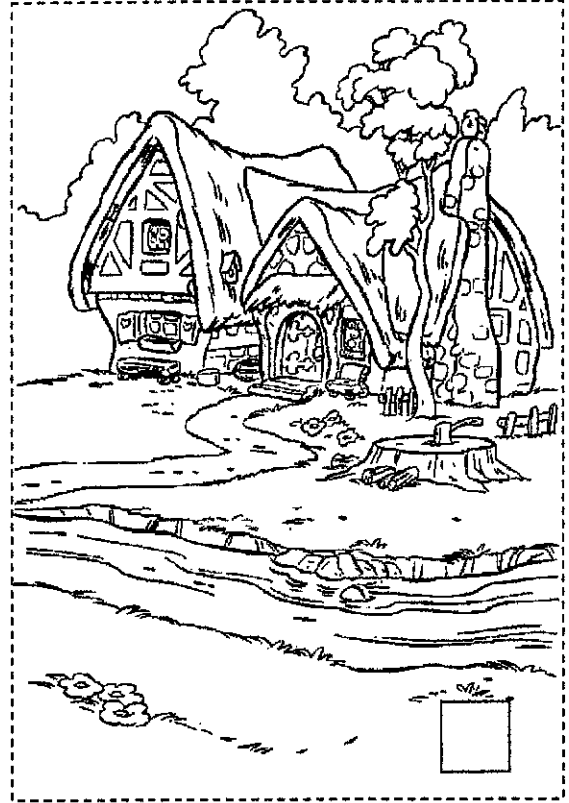


© DISNEY

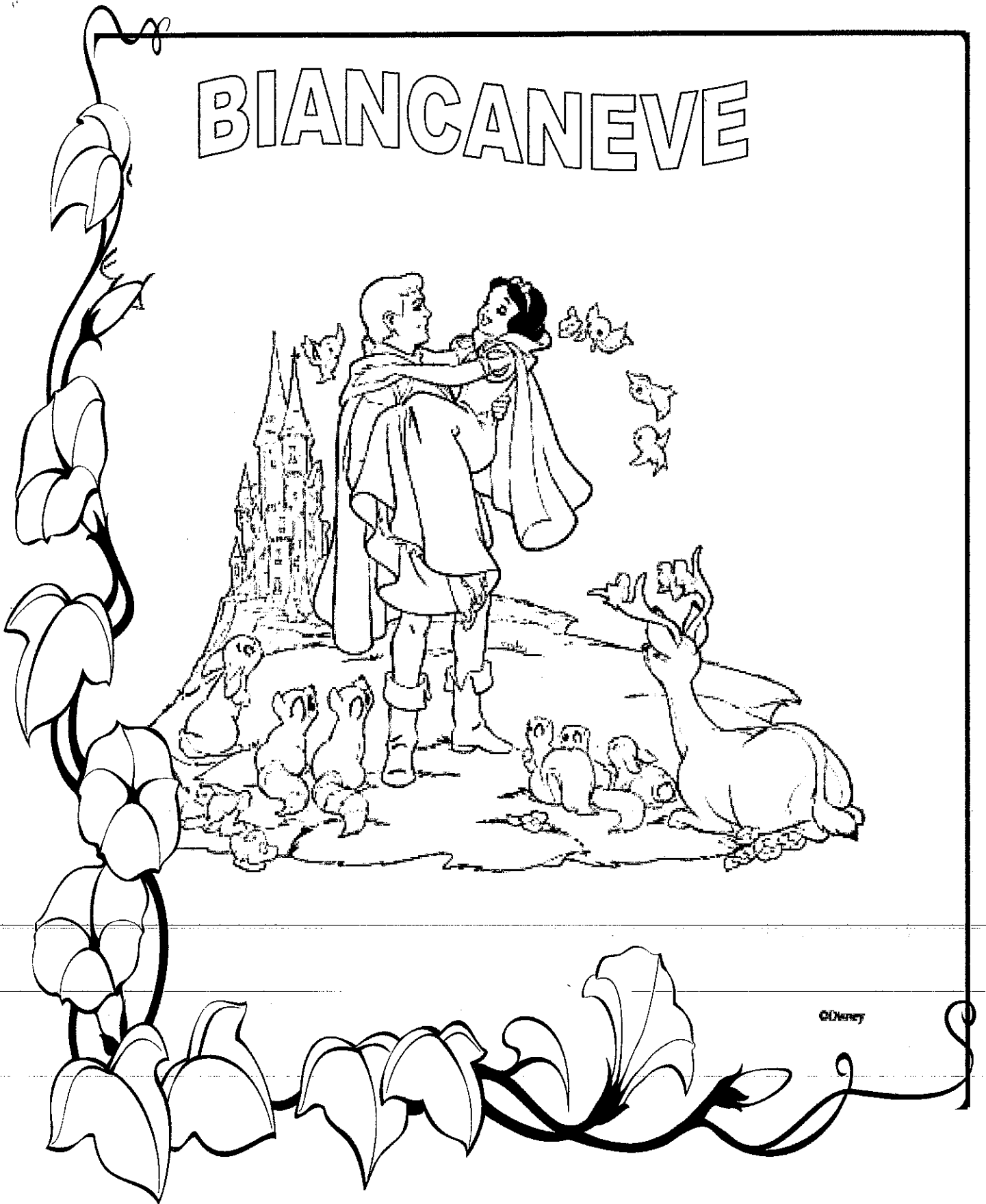






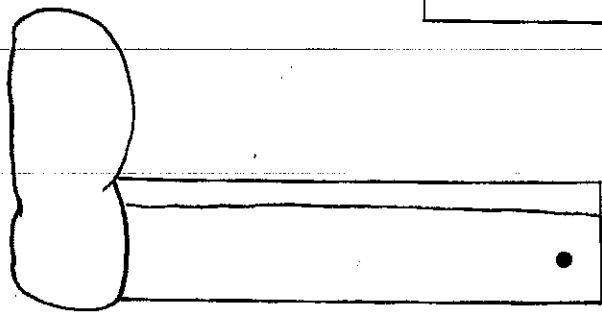
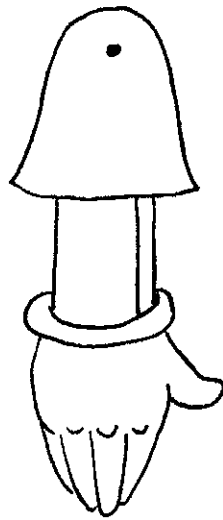
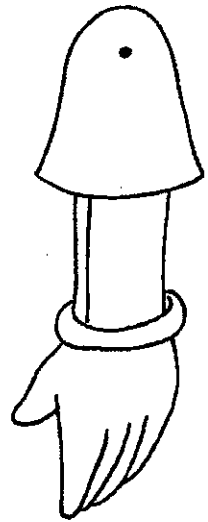


BIANCANEVE

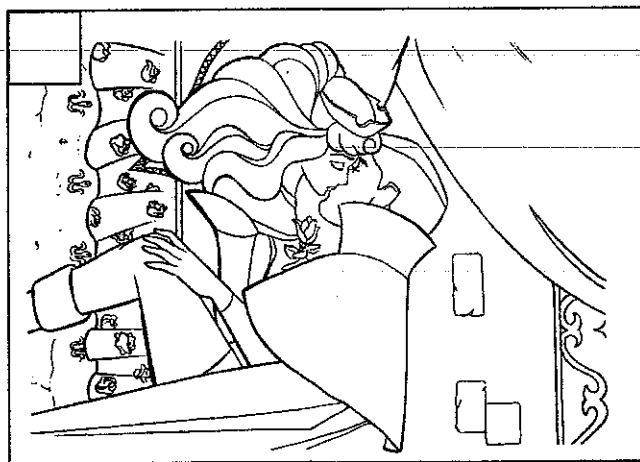
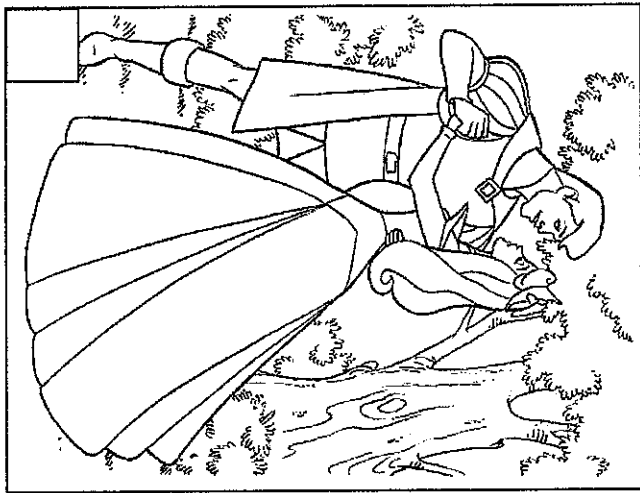


©Disney









LA BELLA ADDORMENTATA

