



# TEO e NINA ambasciatori del pianeta



A.S. 2024-2025

# PRESENTAZIONE

## TEO e NINA ambasciatori del pianeta

La progettazione e' la cornice entro la quale prende vita il percorso che i bambini e le bambine vivono quotidianamente a scuola in una dinamica evolutiva e costruttiva. L'uso dei personaggi guida Teo e Nina permette ai bambini di immedesimarsi nei personaggi stessi facilitando il processo di crescita all'interno di un percorso formativo unitario e continuo.

Nello specifico, i due personaggi guida si presentano come ambasciatori del Pianeta, essi stessi veicolano valori e insegnamenti e nel raccontare ai bambini e alle bambine la loro missione di protezione del mondo, li coinvolgono con estrema naturalezza e rendono quasi immediata l'assimilazione delle buone prassi per salvaguardare il Pianeta, a partire dalle piccole azioni.

La loro mediazione, che entra nel mondo animistico e fantastico dei bambini e delle bambine, amplifica la curiosita' e la motivazione personale, favorendo così il processo di apprendimento di tutti e di ciascuno, in modo altamente inclusivo.



# FINALITÀ

## TEO e NINA ambasciatori del pianeta

Nel corso dell'anno i bambini e le bambine, guidati da Teo e Nina verranno coinvolti in un viaggio alla scoperta delle ambientazioni del mare, del bosco, della montagna, della città e della campagna. Le proposte e le attività descrivono e sviluppano questi ambienti naturali e di vita e ne presentano alcuni elementi caratteristici, contestualizzandoli nel periodo stagionale, di volta in volta collegato.

In particolare, le finalità della progettazione si pongono l'obiettivo di:

- Favorire un sereno inserimento e un positivo ambientamento
- Scoprire e salvaguardare l'ecosistema naturale delle ambientazioni naturali e di vita in un'ottica di ecologia e di sostenibilità
- Favorire la conoscenza e la condivisione delle feste della tradizione e di alcune celebrazioni significative



# METODOLOGIE

## TEO e NINA ambasciatori del pianeta

- **CIRCLE TIME:** consiste nel sedersi in cerchio 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, consiste nel raccontare eventi, in modo emotivamente coinvolgente, per apprendere attraverso l'atto del narrare, ma anche per esprimersi e relazionarsi con gli altri.
- **COOPERATIVE LEARNING:** il metodo della cooperazione, 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.
- **EDUCAZIONE CIVICA:** l'insegnamento che ruota attorno a Costituzione, Sostenibilità, Cittadinanza Digitale forma cittadini responsabili e attivi, promuove competenze di cittadinanza
- **PSICOMOTRICITÀ:** consiste nell'accompagnare il gioco spontaneo, il movimento corporeo e il piacere del vissuto relazionale per favorire lo sviluppo psicomotorio e la maturazione psicologica.
- **OUTDOOR EDUCATION:** il metodo dell'educazione all'aperto, consiste nel prediligere attività sul territorio per favorire il benessere e l'interazione attiva e per conoscere l'ambiente. Rientrano esperienze più informali ed estemporanee, che integrano la formazione della persona come ad esempio la partecipazione ad attività culturali, artistiche, laboratoriali, visite a mostre e musei



# METODOLOGIE

## TEO e NINA ambasciatori del pianeta

- **LEARNING BY DOING:** il metodo del fare, consiste nell'apprendere dall'esperienza diretta, operando pensando e discutendone con il gruppo per sviluppare conoscenze e abilità, ma anche competenze personali e sociali trasversali.
- **PROBLEM SOLVING:** il metodo della collaborazione, consiste nel creare una situazione problematica, effettuare ipotesi e, attraverso l'errore, trovare soluzioni o azioni, per sviluppare il pensiero critico, la logica ma anche le soft skills e la creatività.
- **DIDATTICA DIGITALE:** la pratica dell'utilizzo delle TIC, consiste nell'utilizzo delle tecnologie digitali dell'informazione e della comunicazione per facilitare l'apprendimento attivo, ma anche per innovare il processo d'insegnamento.
- **ROLE PLAYING:** il metodo del gioco di ruolo, consiste nell'interpretare un ruolo in una situazione immaginaria, per sviluppare la capacità di risolvere problemi, mettersi in gioco, ma anche per favorire l'autostima e la creatività.
- **DIDATTICA LABORATORIALE:** la pratica della condivisione del sapere e del fare insieme, consiste nel partecipare attivamente all'apprendimento, per valorizzare le abilità e le competenze sociali, sviluppare la creatività, ma anche per favorire l'inclusione.
- **CLIL:** è il metodo dell'apprendimento integrato per favorire l'acquisizione della lingua inglese.



# OBIETTIVI

## TEO e NINA ambasciatori del pianeta

### IL SE' E L'ALTRO

- *Comprendere l'importanza degli ambienti naturali*
- *Riflettere sulla salvaguardia degli ambienti naturali*
- *Rispettare le regole degli ambienti naturali*
- *Promuovere la cittadinanza attiva*
- *Riconoscere tipologie di rifiuti*
- *Sperimentare la raccolta differenziata*
- *Scoprire la funzione dei servizi cittadini*
- *Riconoscere comportamenti di sicurezza al mare*



# OBIETTIVI

## TEO e NINA ambasciatori del pianeta

### IL CORPO E IL MOVIMENTO

- *Sviluppare la creatività*
- *Effettuare percorsi su indicazione*
- *Scoprire la frutta autunnale*
- *Sperimentare con il corpo ruoli e situazioni*
- *Sviluppare la corporeità*
- *Scoprire gli sport invernali*
- *Scoprire ed animare gli elementi della strada*
- *Effettuare percorsi contestualizzati alla strada*
- *Partecipare attivamente al gioco*
- *Riflettere sulle conseguenze dell'abbandono dei rifiuti*



# OBIETTIVI

## TEO e NINA ambasciatori del pianeta

### *IMMAGINI, SUONI, COLORI*

- *Sviluppare la creatività e l'espressività*
- *Collaborare alla realizzazione di pannelli sugli ambienti naturali*
- *Utilizzare materiali naturali e di recupero*
- *Sviluppare la motricità fine*
- *Partecipare attivamente ai giochi*
- *Utilizzare carte e materiali di recupero*
- *Conoscere i mezzi di trasporto*
- *Conoscere gli abitanti del mare*
- *Completare un puzzle*



# OBIETTIVI

## TEO e NINA ambasciatori del pianeta

### *I DISCORSI E LE PAROLE*

- *Sviluppare la capacità di ascolto*
- *Comprendere un testo riferito agli ambienti naturali*
- *Rielaborare verbalmente e graficamente un racconto*
- *Partecipare in modo pertinente alla conversazione*
- *Memorizzare un testo in rima*
- *Arricchire il lessico inerente agli ambienti naturali*
- *Descrivere le caratteristiche degli ambienti naturali nelle quattro stagioni*
- *Denominare gli elementi degli ambienti naturali*



# OBIETTIVI

## TEO e NINA ambasciatori del pianeta

### LA CONOSCENZA DEL MONDO

- *Sviluppare il ragionamento logico*
- *Classificare in base ad un criterio*
- *Completare seriazioni di grandezza*
- *Approfondire la conoscenza degli ambienti naturali*
- *Intradurre al pensiero scientifico*
- *Conoscere le caratteristiche delle stagioni*
- *Sviluppare il senso di orientamento*
- *Avviare al pensiero computazionale*
- *Utilizzare dispositivi e contenuti digitali*
- *Sperimentare i concetti topologici*
- *Effettuare associazioni logiche*
- *Effettuare attività di coltivazione*
- *Completare le sequenze ritmiche*
- *Collaborare alla risoluzione di un problema*



# ENGLISH LESSONS



## Inglese

Lo scopo del percorso di apprendimento dell'inglese in età prescolare è quello di portare i bambini a conoscenza delle espressioni base attraverso le attività proposte, nonché riconoscere alcune semplici espressioni elementari. Nel nostro percorso durante le attività di inglese il nostro scopo sarà quello di stare bene insieme, divertendoci e imparando una nuova lingua.

### METODOLOGIA e OBIETTIVI

L'apprendimento della lingua inglese, come di ogni disciplina, avviene efficacemente solo se favorito da un ambiente emotivamente positivo per i bambini. Per questo motivo la priorità dell'insegnante sarà quella di accogliere i vostri figli e farli sentire a loro agio in un clima di serenità, all'interno del quale sviluppare i contenuti specifici. I bambini potranno assimilare il vocabolario e alcuni modi di dire comuni attraverso attività generalmente di tipo non frontale, durante le quali si utilizzeranno espressioni riferite a situazioni concrete. Saranno proposte principalmente **attività all'aperto**, **disegni** da fare insieme, brevi **canzoni**, **filastrocche**, **giochi**, e semplici **lavori manuali**, che aiuteranno i bambini a ricordare i concetti e i termini. I vari argomenti saranno affrontati in modo differente tenendo conto dell'età e considerando il naturale progredire della comprensione della lingua.

# ENGLISH LESSONS



Inglese

## *LUNCH*

Vivremo assieme l'esperienza del Lunch (pranzo) con l'obiettivo di aiutare i bambini a conoscere i principali vocaboli legati all'alimentazione, ma anche di usare la lingua in un momento quotidiano differente dall'attività specifica di apprendimento.

## **SPECIFICHE PER FASCE D'ETA'**

Una parte degli argomenti trattati sarà di tipo trasversale per le diverse fasce d'età sia per la scelta annuale di un tema conduttore, sia per la necessità - nelle fasce più grandi- di recuperare e ricordare alcuni temi già affrontati. A questo proposito alcuni argomenti saranno nuovi ed altri verranno ripetuti sulla base delle peculiarità relative alle differenti fasi del percorso di crescita.

# ENGLISH LESSONS



## Inglese - Pulcini



Il gruppo dei Pulcini (3 anni) affronterà l'accostamento all'inglese tramite l'ascolto della sonorità della lingua e l'assimilazione di semplici parole.

Le attività si orienteranno principalmente verso metodologie di tipo orale-musicale (canzoni e gesti), giochi e alcune realizzazioni grafiche nel periodo conclusivo dell'anno. Ci proponiamo di imparare assieme alcune espressioni su diversi argomenti come:

- Salutare e presentarsi
- I nomi degli animali
- I colori
- Contare da 1 a 10
- I componenti principali della famiglia
- Alcune istruzioni elementari (sedersi, alzarsi, ascoltare etc.)



Per il gruppo degli Orsetti (4 anni) verrà implementato un percorso più strutturato, allo scopo di estendere il vocabolario relativo ai temi già affrontati in passato e di accompagnare i bambini nel conoscere nuovi argomenti, anche in ambiti più astratti.

Nel corso dell'anno i bambini consolideranno alcune delle conoscenze pregresse e acquisiranno dei nuovi contenuti costruendo un patrimonio linguistico riferito, per esempio, ad ambiti come:

- Salutare e presentarsi
- Stati d'animo ed emozioni
- I colori
- Implementazione del vocabolario specifico sul tema dell'anno
- Le quattro stagioni
- Contare
- Nomi degli animali
- I componenti principali della famiglia
- Le parti del corpo
- Espressioni, istruzioni e frasi di uso quotidiano



Gli obiettivi per i Tigrotti (5 anni) saranno rappresentati da un completamento dell'assimilazione dei concetti attraverso un approfondimento ulteriore rispetto agli anni precedenti e da un'estensione delle possibilità espressive affrontando nuove aree tematiche. Al termine di quest'anno di lingua inglese i bambini avranno mediamente assimilato e consolidato la comprensione e l'uso di alcune espressioni tipiche riguardo particolari situazioni tra cui:

- Implementazione del vocabolario specifico sul tema dell'anno
- Le quattro stagioni e vocaboli inerenti ad esse
- I componenti della famiglia
- Il cibo e l'alimentazione
- Le parti del corpo
- Gusti personali (mi piace/non mi piace)
- Comprensione e utilizzo di espressioni, istruzioni e frasi di uso quotidiano
- Salutare e congedarsi
- Presentarsi
- Stati d'animo ed emozioni
- I colori
- Contare
- Gli animali

## Educazione motoria

*Gli ambasciatori del pianeta Teo e Nina ci accompagneranno alla scoperta del nostro corpo attraverso il gioco e il movimento. Attraverso lo storytelling i bambini saranno i protagonisti delle avventure motorie, così da essere più coinvolti nelle proposte di gioco.*

*Lo scopo del ciclo di lezioni di educazione motoria ha come obiettivi principali, per le tre fasce d'età, la salute e lo sviluppo psico-fisico.*

*La salute, fondamentale per una buona qualità della vita, è anche uno dei più importanti diritti umani. E' uno stato di benessere fisico, mentale e sociale e non semplice assenza di malattia.*

*Per salute si intende lo stare bene, non solo dal punto di vista medico e biologico ma anche "ambientale", il poter partecipare attivamente alla vita sociale, il poter realizzare i propri desideri.*

*(ICF, 2001), giocare (U.N. Convention on the Rights of the Child 1989).*

*L'OMS riferisce che attualmente l'inattività fisica ha importanti ripercussioni sullo stato di salute generale della popolazione ed è identificata come prima causa di diabete, sovrappeso, obesità, malattie cardiovascolari e metaboliche a partire dai primi anni di vita.*



*Sviluppo psico-fisico*

*Praticando regolarmente educazione motoria si allenano:*

- *Competenze motorie (Mobilità, Manualità e Tattilità, Equilibrio)*
- *Funzioni esecutive (inibizione o controllo inibitorio, memoria di lavoro, flessibilità di risposta cognitiva).*

*Un bambino che prova piacere nel muoversi sarà un adulto che praticherà regolarmente attività motoria. Durante lo svolgimento di una attività motoria il nostro organismo rilascia endorfine, meglio conosciute come gli ormoni del buonumore. Quindi allenare il corpo fin dai primi anni di vita crea un buona consuetudine che porterà con se per tutta la vita. L'organizzazione AHA (The American Heart Association) raccomanda almeno 60 minuti di attività aerobica al giorno per i bambini.*



# ATTIVITA'

## Educazione motoria

*Le lezioni si svolgono in forma ludica, tali da essere interessanti e coinvolgenti agli occhi del bambino. Le proposte di gioco sono principalmente strutturate, attraverso dei giochi e situazioni con delle regole precise spiegate prima di ogni gioco e costantemente ripetute durante lo svolgimento dell'attività, attraverso le attività non strutturate il bambino potrà migliorare la conoscenza del proprio corpo e l'autoefficacia.*



# LABORATORI

## Coding

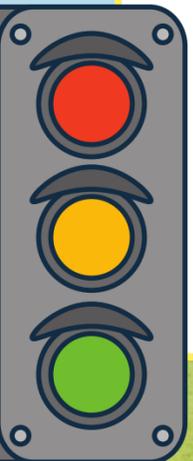
Il laboratorio e' rivolto ai bambini di 4 anni della scuola dell'infanzia.

Per coding si intende una serie di istruzioni (algoritmo), messe in sequenza, la cui esecuzione da parte di un calcolatore permette di ottenere un risultato.

In ambito educativo si intendono tutte quelle attività che vengono svolte per sviluppare i prerequisiti per la programmazione informatica vera e propria e, in particolare per sviluppare il **pensiero computazionale**, vale a dire l'insieme dei processi mentali che servono non solo per risolvere un problema, ma anche di trovare la procedura per ottenere il risultato, passo dopo passo.

Inizieremo il nostro percorso con il **coding unplugged**, una sottocategoria del coding, utile a programmare senza dispositivi digitali, attraverso dei giochi, esso oltre ad essere molto efficace e divertente, aiuta il bambino a:

- pianificare
- ragionare passo dopo passo
- scoprire che un'attività si può scoprire in tante piccole azioni
- descrivere queste piccole azioni in serie di comandi-istruzione, da condividere con altri



# LABORATORI

## Laboratorio artistico

Il laboratorio artistico è rivolto ai bambini di 5 anni. È uno spazio dove sviluppare la capacità di osservare con gli occhi e con le mani per imparare a guardare la realtà con tutti i sensi e conoscere di più, dove stimolare la creatività e il pensiero progettuale creativo.

La prima peculiarità da attribuire al laboratorio artistico è quella dell'apertura. Lavorare in modo aperto porta inevitabilmente con sé l'idea di dover definire una finalità, senza però pretendere di determinare in anticipo tutti i passaggi che porteranno alla meta scelta.

Per questo motivo occorre pensare ad un percorso nel quale l'originalità di ogni bambino possa irrompere per rendere il lavoro proprio e lasciare un segno nella sua crescita.

L'essenziale non è l'esito della creazione ma il processo creativo-artistico. Scoprire, creare, giocare con tutto ciò che è affascinante e procura sensazioni di benessere, divertimento, conquista.

La seconda peculiarità da attribuire al laboratorio artistico è legata alla motivazione.

Il laboratorio prende forma a partire dai bisogni, dalle curiosità e dai desideri dei bambini che gli insegnanti sanno cogliere, rilanciare e trasformare in esperienza didattica.

# LABORATORI

## Laboratorio artistico

Esperienza didattica che diventa, per i bambini, maggiormente produttiva, accattivante e coinvolgente proprio perché nata e sviluppata da loro nelle piste di lavoro e ciò facilita la concentrazione, l'interesse e l'attenzione sull'attività.

### METODOLOGIA

Nel laboratorio artistico i bambini sviluppano diversi linguaggi quali quelli grafici, pittorici, plastici, musicali e teatrali. Ogni bimbo potrà esprimersi mettendo in gioco le proprie attitudini speciali per percorrere ogni volta un nuovo "viaggio" nel mondo dell'arte.

Perché cosa c'è di più bello che "spaziare" da un'espressione artistica all'altra come per esempio raccontare una storia per poi viverla trasformandosi nei suoi protagonisti e inventandone dei nuovi.

Ascoltando e/o producendo la musica che la accompagna per poi rappresentare la storia graficamente come dei pittori e renderla reale attraverso delle attività plastiche svolte per costruire una scenografia.

In questo laboratorio inoltre viene presentata l'occasione di collaborare con i propri compagni per la realizzazione di un progetto comune attraverso attività da svolgere in gruppo.

# LABORATORI

## Laboratorio in lingua inglese

Il laboratorio è rivolto ai bambini di 5 anni della scuola dell'infanzia.

Come sfondo integratore utilizzeremo l'orso Paddington: viaggiatore per eccellenza che accompagnerà i tigrotti in questo percorso lungo tutto l'anno scolastico.

Sull'onda della progettazione didattica "Teo e Nina ambasciatori del pianeta", ci piace quindi immaginare questo percorso scolastico come un viaggio in cui ogni bambino assume l'atteggiamento del viaggiatore che ricerca, esplora, scopre e conosce, implementando la conoscenza della lingua inglese.



L'insegnamento della religione cattolica, rientra "nel quadro delle finalità della scuola". Tale insegnamento intende favorire lo sviluppo integrale della personalità del bambino valorizzandone la dimensione religiosa. Intende valorizzare l'unicità e la singolarità dell'identità; sviluppare l'autonomia avere fiducia in se e fidarsi degli altri; riflettere sull'esperienza e sviluppare l'attitudine a porsi domande; sviluppare il senso della cittadinanza prestando attenzione agli altri e ai loro bisogni in un contesto multiculturale e multireligioso. Nello specifico, il progetto di educazione religiosa "Dio ci ha donato il mondo. Impariamo ad amarlo" si struttura in 3 unità didattiche.

### 1. SAN FRANCESCO

Obiettivi:

- Conoscere la figura di San Francesco

Attività didattiche:

- Impariamo la canzone "Lodato sii Signore". Ascoltiamo il Cantico delle creature e lo rappresentiamo con tecniche grafico pittoriche diverse.
- Lettura dell'episodio e drammatizzazione di San Francesco e il lupo.

### 2. LA CREAZIONE

#### Obiettivi:

- Conoscere il racconto biblico della Creazione.
- Scoprire che Dio ha creato il cielo e la terra
- Intuire nel gesto della Creazione l'amore di Dio.
- Favorire atteggiamenti di cura e rispetto nei confronti del Creato.
- Cogliere la differenza tra ciò che è creato da Dio e ciò che è costruito dall'uomo.

#### Attività didattiche:

- Prima e dopo la Creazione
- Rappresentiamo graficamente la cronologia della creazione, mettendone in evidenza gli avvenimenti così come sono descritti nel brano della Genesi
- Giochiamo alla Creazione: ciò che è stato creato da Dio e ciò che è stato creato dall'uomo

### 3. COME NOE' AMIAMO E PROTEGGIAMO IL MONDO

Obiettivi:

- Conoscere la figura di Noè Attività didattiche:
- Impariamo e mimiamo la canzone "I due liocorni"
- Leggiamo i brani biblici: L'arca di Noè e il diluvio universale

Verranno comunque affrontati i momenti salienti della vita di Gesù: Natale, Pasqua...



## La giostra dei libri

La giostra dei libri si propone di avvicinare i bambini alla scoperta dei libri e del loro immenso valore: insieme li guarderemo, li sfoglieremo cercando di capire la loro bellezza, i messaggi e i loro contenuti.

Il progetto si articola in diverse modalità:

- Divisi a gruppetti i bambini verranno accompagnati dall'insegnante nello spazio attrezzato a "biblioteca" dove potranno ascoltare la lettura di storie, favole, tematiche varie, e scegliere da osservare il libretto che più colpisce la loro curiosità.
- Si forniranno spiegazioni relative al mondo dei libri: cos'è un libro, come nasce, perché è importante leggere, cos'è una biblioteca, una libreria. Faremo conversazione e stimoleremo le domande dei bambini affinché imparino ad apprezzare i libri.
- Sarà importante che i genitori insieme ai bimbi scelgano dei libri da donare per ampliare la nostra giostra.
- I bambini inoltre, con i loro genitori, potranno nei giorni ed orari dedicati, visionare e scegliere un libro in prestito da tenere a casa per alcuni giorni.

