

## Ideazione

La progettazione annuale, *La vera storia di Mary Poppins*, ha sortito un interesse notevole nei bambini tanto da spingermi a collegarmi al progetto nella sua interezza. Ho avuto la possibilità di lavorare secondo diverse modalità mai approfondite, lo sfondo integratore fantastico, che ha fornito l'opportunità a tutti i bambini di fare, sperimentare, esplorare, inventare. La curiosità infantile, sollecitata dalla magia della fiaba di scoprire, lavorare, giocare e apprendere insieme ha rappresentato il collante.

## Fasi della progettazione

La progettazione annuale ha impegnato l'attività didattica per sei mesi, circa. Il progetto ha interessato tutti i bambini della scuola con attività di gruppo. Il progetto è stato così svolto:

1. **narrazione** della fiaba di Mary Poppins;
2. **rielaborazione individuale** attraverso **domande stimolo**;
3. **visione** del film in **dvd** (ha dato realtà ai personaggi e agli ambienti plasmando il pensiero narrativo);
4. **rappresentazione grafica e trasposizione** di essa (utile per fissare i nuclei fondanti della storia);
5. **realizzazione di un cartone animato** attraverso un programma in rete ([www.goanimate.it](http://www.goanimate.it)) dove ho sfruttato un ambiente virtuale con figure animate, dialoghi e musiche;
1. **realizzazione di un eBook**, libro multimediale con un software mac;

Tutte le attività sono state svolte in gruppo sia per rafforzare l'incontro con l'altro, in uno spazio di apprendimento inclusivo, e sia per accogliere le esigenze personali e di apprendimento dei bisogni speciali.

La realizzazione di un **eBook** e di un **cartone animato** hanno permesso di esercitare le competenze digitali, di creare un ambiente di apprendimento altamente stimolante plasmato attraverso la negoziazione di significati e scelte eseguite in gruppo. I bambini sono stati co-protagonisti, soggetti attivi dell'apprendimento stimolati maggiormente grazie all'uso di strumenti interattivi. I prodotti digitali hanno rappresentato, quindi, lo strumento e l'ambiente di apprendimento inclusivo e creativo.

## **Analisi della situazione**

La progettazione è stata ideata sfruttando il progetto annuale. La magia della narrazione e la condivisione all'interno di uno spazio inclusivo ha permesso di realizzare un lavoro stimolante, dinamico e allo stesso tempo unico. Tutti i bambini hanno accolto, con grande entusiasmo, una storia che non conoscevano, Mary Poppins, la donna che arriva dal cielo con il vento dell'est e va via con il vento dell'ovest con il suo ombrello e la borsa magica.

La magia ha fatto accendere la curiosità nei loro occhi, la narrazione ha catturato i loro sguardi.

Le insegnati hanno collaborato per creare un ambiente di apprendimento altamente stimolante nel cycle time, con tutti i bambini, la voce narrante ha letto con enfasi la fiaba, eseguita dall'insegnante, e l'aiuto della voce narrante è stata eseguita dai bisogni speciali.

## **Destinatari**

Tutti i bambini della scuola dell'infanzia di Campovalano (26).

## **Spazi**

Il progetto si è svolto in sezione, nell'atrio e nel cortile della scuola per le prove di drammatizzazione.

## **Tempi**

I tempi sono stati molto dilatati. Per la narrazione è stato impiegato un tempo minimo di 10 minuti ripetuto per 3 giorni minuti (rafforzata giornalmente per i bisogni speciali per consolidare gli apprendimenti, facendo dilatare i tempi individuali); per la creazione del libro cartaceo 20 minuti per 3 giorni mentre per l'eBook e il cartone animato è servito 1 ora per tre giorni.

## **Obiettivi formativi**

### **Il Sè e l'altro:**

- favorire la socializzazione e la collaborazione con il gruppo dei pari;
- stimolare il rapporto amicale;
- ascoltare l'altro;
- consolidare l'autostima e la fiducia in se stessi (attraverso assegnazione di incarichi)
- rispettare le regole civili e sociali;
- condividere ed accettare le scelte del gruppo,
- partecipare al lavoro di gruppo;

## **Immagini, suoni e colori**

- favorire l'espressione vocale;
- potenziare l'espressione grafico pittorica;
- sperimentare nuove forme di espressione grafica;
- utilizzare le tecnologie digitali, con l'aiuto dell'insegnate (libro digitale)
- promuovere la drammatizzazione;

## **I discorsi e e parole**

- rafforzare la capacità di ascolto nella narrazione;
- comprendere messaggi verbali;
- rispondere a domande-stimolo;
- potenziare la rielaborazione di un racconto;
- leggere un immagine;

## **La conoscenza del mondo:**

- percepire lo scorrere del tempo;
- conoscere i diversi ambienti;
- comprendere la quantità;
- rafforzare la capacità di scelta;
- cooperare con il gruppo.

## **Materiali**

I materiali utilizzati per la realizzazione del progetto:

- materiale di facile consumo (fogli, colori, colla, cartoncino ...);
- materiale di recupero (lana, bottoni, perle e gemme di collane ....)
- materiali multimediali (tablet, smatphone, noteBook, software, stampante)

## **Metodologie**

La **cooperazione**, il vivere in gruppo, è stata la metodologia più adatta per le attività e gli obiettivi pensati avviati nel **cicle time**. La **narrazione**, con lo **storytelling**, l'**ascolto attivo** insieme allo **sfondo integratore** hanno fatto da collante allo scenario fantastico.

Il **peer tutoring**, aiuto reciproco, ha permesso di livellare le personalità, **l'assistenza** ha saldato i rapporti nel gruppo inclusivo. La **rappresentazione grafica**, **eBook**, ha reso possibile documentare l'apprendimento, mentre il **cartone animato** ha permesso di saldare gli apprendimenti attraverso il

**Brainstorming.** La **drammatizzazione** di fine anno regalerà a tutti, in maniera indistinta, il prodotto condiviso insieme.

### **Verifica**

Le attività sono state valutate attraverso un'osservazione sistematica continua, in itinere, di tutto il gruppo. I bisogni speciali hanno evidenziato un tempo più lungo per la comprensione del testo narrativo e l'interiorizzazione. In questo caso i tempi si sono dilatati, ho eseguito dei rinforzi positivi, individuali, ripetuti per più giorni prima di passare ad altre attività.