

9 VOLTE INTELLIGENTI

FANTASCUOLA E LE SORPRESE DEL FANTABOSCO

Introduzione

Il progetto educativo-didattico proprio dell'a.s. 2020-2021 è ispirato alla celebre teoria delle intelligenze multiple e mira a calare nella prassi didattica della scuola dell'infanzia quanto teorizzato da Howard Gardner. Secondo lo psicologo americano, non esiste un solo tipo d'intelligenza, ma una molteplicità di forme, ovvero potenzialità biologiche presenti sin dalla nascita che in ogni essere umano assumono una particolare combinazione di livelli di sviluppo, rendendo unico il suo profilo intellettuale.

L'evolversi di ciascuna intelligenza e il raggiungimento di gradi più o meno elevati, risulta in parte condizionato da fattori genetici, ma dipende anche dalle opportunità di apprendimento offerte da un particolare contesto culturale.

Gardner inizialmente teorizzò l'esistenza di sette intelligenze: **linguistica**, **matematica**, **intrapersonale** (implica una buona conoscenza di sé, che spesso si riflette in comportamenti all'insegna dell'autonomia e di una soddisfacente gestione della propria persona), **interpersonale** (rende l'individuo capace di costruire relazioni fondate sull'empatia nel comprendere i sentimenti, le emozioni e le esigenze degli altri), **cinestetica**, **musicale** e **visivo-spaziale**; in seguito aggiunse l'intelligenza **naturalistica** e infine ipotizzò l'intelligenza **esistenziale** (rende il soggetto incline alla riflessione sulle tematiche che solitamente risultano oggetto dell'indagine filosofica, quali i valori e la giustizia), non escludendo che in futuro se ne potessero individuare altre forme.

Ogni tipo di intelligenza che intendiamo mobilitare e valorizzare attraverso le proposte didattiche sarà mediata da un simpatico personaggio che più o meno palesemente la rappresenti (fatta eccezione per l'intelligenza intrapersonale, interpersonale e esistenziale, al cui sviluppo contribuisce la vita scolastica nella sua generalità). Ciò permetterà ai bambini di fruire delle esperienze didattiche e di accedere ai contenuti immergendosi in un mondo fantastico e fortemente motivante:

Il pappagallo **Lingualesta** (Intelligenza Linguistica)



Oltre ad essere un gran chiacchierone, il simpatico pennuto si diverte anche ad improvvisarsi poeta, inventando filastrocche per tutte le occasioni. Sarà pertanto il mediatore di attività di ascolto, comprensione del testo, riesposizione di storie, memorizzazione e arricchimento lessicale.

Il camaleonte **Pennellone** (Intelligenza visivo-Spaziale)

Grande artista dal carattere schivo e riservato, il bizzarro camaleonte promuoverà la libera espressione grafico-pittorica e l'approccio a diverse tecniche decorative.



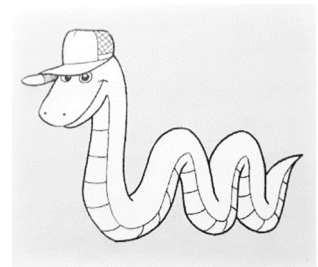
Lo scoiattolo **Matemì** (Intelligenza Matematica)



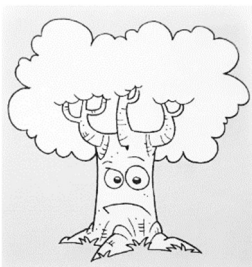
Questo insolito scoiattolino, talmente appassionato di conti e numeri tanto da sognarli anche durante il letargo, introdurrà i concetti logico-matematici di base attraverso giochi di classificazione, quantificazione, formazione e confronto tra insiemi. I bambini incontreranno Matemì anche attraverso giochi e attività di orientamento spaziale, discriminazione di colori, forme e dimensioni.

Il serpente **Giringiò** (Intelligenza cinestetica)

Giringiò, maestro ufficiale di ginnastica di Fantascuola, con il suo corpo super flessibile sarà il promotore di giochi e percorsi psicomotori, esperienze di percezione globale e segmentaria del corpo, attività di motricità fine, di coordinazione oculomaneale e di pregrafismo.



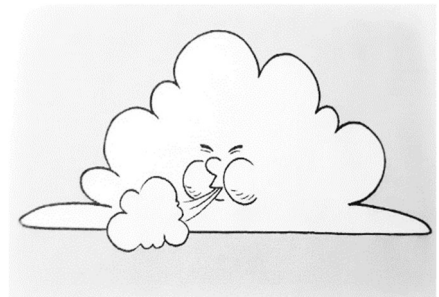
L'albero **Nonò** (Intelligenza naturalistica)



Attraverso i racconti che hanno come protagonista questo albero sbadato e brontolone, i bambini saranno stimolati all'osservazione e alla riflessione su fenomeni e elementi naturali, alla conoscenza degli aspetti caratterizzanti le stagioni, all'acquisizione di concetti relativi alla ciclicità e alla successione temporale e di condotte rispettose dell'ambiente naturale.

Il Vento (Intelligenza musicale)

Considerando che il suono è prodotto da vibrazioni che si propagano attraverso l'aria, il personaggio vento è stato individuato come mediatore fantastico delle attività sonoro-musicali. Il simpatico "direttore dell'orchestra delle nuvole" guiderà i bambini alla scoperta della realtà sonora attraverso giochi di discriminazione uditiva, scoperta del concetto di ritmo, esecuzione di canti corali e individuali.



SETTEMBRE 2020

INTELLIGENZA LINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura racconto "Fantascuola e le sorprese del Fantabosco" - Ricostruzione del racconto e verifica della comprensione - Espressione e motivazione delle proprie preferenze in relazione ai personaggi
INTELLIGENZA MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> - Classificare e raggruppare secondo attributi e caratteristiche enunciate (gli insiemi)
INTELLIGENZA VISUO-SPAZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Costruzione collettiva dello scenario
INTELLIGENZA CINESTETICA	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di simulazione di posture e andature - Giochi alternanza movimento/staticità
INTELLIGENZA MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco musicale

OTTOBRE 2020 - AUTUNNO

INTELLIGENZA LINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura racconto "Nonò e le sue foglie gialle" - Ricostruzione del racconto e verifica della comprensione - Prime conoscenze alfabetiche → Il mio nome è... - Il mio nome inizia con... - Il mio nome finisce con...
INTELLIGENZA MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di quantificazione: uno/tanti - pochi/molti - quantificazione numerica
INTELLIGENZA VISUO-SPAZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Nonò in autunno: dipingere con l'impronta digitale - Tecnica del Frottage - Realizzazione addobbi autunnali per abbellimento dell'ambiente sezione
INTELLIGENZA CINESTETICA	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco psicomotorio: le tane - Gioco psicomotorio: il vento - Attività di pregrafismo → Percorsi lineari - Attività spaziale-temporale → Sopra / Sotto
INTELLIGENZA NATURALISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Esperienze di osservazione ed esplorazione degli aspetti naturali che caratterizzano la stagione autunnale
INTELLIGENZA MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> - Giochi di riconoscimento e riproduzione di suoni e rumori (Tombola degli animali - Tombola dei suoni)

NOVEMBRE 2020 - COLORI

INTELLIGENZA LINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura racconto "I segreti di pennellone" - Ricostruzione del racconto e verifica della comprensione - Prime conoscenze alfabetiche → - Il domino delle vocali - Il dado delle vocali
INTELLIGENZA MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> - Ritmo logico binario e ternario
INTELLIGENZA VISUO-SPAZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Dipingere con i colori primari - Dai colori primari ai derivati
INTELLIGENZA CINESTETICA	<ul style="list-style-type: none"> - Esecuzioni di percorsi motori - Attività di pregrafismo → Percorsi non lineari - Attività spaziale-temporale → Davanti / Dietro
INTELLIGENZA NATURALISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Esplorazione visiva e definizione del colore di elementi e prodotti naturali e artificiali, nella realtà o su immagini che li rappresentano
INTELLIGENZA MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco musicale

DICEMBRE 2020 - INVERNO/ SANTO NATALE

INTELLIGENZA LINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura racconto "Fiocchi d'argento" - Ricostruzione del racconto e verifica della comprensione - Poesia natalizia - Prime conoscenze alfabetiche → Il dado delle consonanti (B, F, N, R, S)
INTELLIGENZA MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> - Riordino in sequenza ("Fiocchi d'argento") - Prima/Dopo (parte I°) - Quantificazione: Il gioco delle scatole
INTELLIGENZA VISUO-SPAZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Creazione dono s. Natale
INTELLIGENZA CINESTETICA	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco psicomotorio - La palla - Attività di pregrafismo → Le direzioni - Attività spaziale-temporale → Aperto/Chiuso
INTELLIGENZA MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> - Canto natalizio
IRC	<ul style="list-style-type: none"> - Percorso d'Avvento: Gesù nasce

GENNAIO E FEBBRAIO 2021 - INVERNO / CARNEVALE

INTELLIGENZA LINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura racconto "Mascherine intorno all'albero" - Ricostruzione del racconto e verifica della comprensione - Prime conoscenze alfabetiche → Il dado delle consonanti (C, M, P, T, Z) - Il dado delle consonanti (D, G, L, Q, V) - Denominazione rapida → Prendi le figure con le parole - Prendi i colori con le parole
INTELLIGENZA MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco matematico: Indovina chi... - Le forme geometriche - Grande/medio/piccolo - Lungo/medio/corto
INTELLIGENZA VISUO-SPAZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione addobbi invernali per abbellimento dell'ambiente sezione - Collage: cotone (neve) / coriandoli e stelle filanti
INTELLIGENZA CINESTETICA	<ul style="list-style-type: none"> - Il sogno di Girìngiò - Giochi psicomotori sulla percezione corporea - Attività di pregrafismo → Disegnare le forme - Attività spaziale-temporale → Dentro/Fuori - In alto/In basso
INTELLIGENZA NATURALISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Esperienze di osservazione ed esplorazione degli aspetti naturali che caratterizzano la stagione invernale
INTELLIGENZA MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> - Canto carnevalesco
IRC	<ul style="list-style-type: none"> - Percorso d'Avvento: Gesù cresce

MARZO E APRILE 2021 - PRIMAVERA / EMOZIONI / S. PASQUA

INTELLIGENZA LINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Lettura racconto "L'albero dai fiori arcobaleno" - Ricostruzione del racconto e verifica della comprensione - Poesia pasquale - Denominazione rapida → Cerca la figura - Cerca il colore
INTELLIGENZA MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none"> - Riordino in sequenza (dalla semina al fiore) - La linea dei numeri - La configurazione numerica: giocare con i dadi
INTELLIGENZA VISUO-SPAZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione addobbi primaverili per abbellimento dell'ambiente sezione - Creazione dono per Festa del Papà - Creazione dono S. Pasqua
INTELLIGENZA CINESTETICA	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco psicomotorio - Attività di pregrafismo → Percorsi tratteggiati - Attività spaziale-temporale → Vicino/Lontano - Destra/Sinistra
INTELLIGENZA NATURALISTICA	<ul style="list-style-type: none"> - Esperienze di osservazione ed esplorazione degli aspetti naturali che caratterizzano la stagione primaverile - La semina (fiori)
INTELLIGENZA MUSICALE	<ul style="list-style-type: none"> - Gioco musicale
IRC	<ul style="list-style-type: none"> - Percorso di Quaresima: Gesù muore e risorge

ù

MAGGIO E GIUGNO 2021 - ESTATE

INTELLIGENZA LINGUISTICA	<ul style="list-style-type: none">- Lettura racconto "La raccolta dei frutti"- Ricostruzione del racconto e verifica della comprensione- Consapevolezza fonologica → Gioco delle lettere
INTELLIGENZA MATEMATICA	<ul style="list-style-type: none">- Riordino in sequenza (dal fiore al frutto) - Prima/Dopo (parte II)- Le carte da gioco- Luna Park
INTELLIGENZA VISUO-SPAZIALE	<ul style="list-style-type: none">- Creazione dono per Festa della Mamma- Realizzazione addobbi estivi per abbellimento dell'ambiente sezione- L'Acqua colorate: acquarelli - spruzzi - spugne
INTELLIGENZA CINESTETICA	<ul style="list-style-type: none">- Gioco psicomotorio- Attività di pregrafismo → Primi percorsi
INTELLIGENZA NATURALISTICA	<ul style="list-style-type: none">- Esperienze di osservazione ed esplorazione degli aspetti naturali che caratterizzano la stagione estiva