

# **PROGETTO SMART EAS**

## **IL GATTO E LA FATA**

**STORIA INVENTATA DAI BAMBINI DELLA  
SCUOLA DELL'INFANZIA DI VIA  
CIMAROSA SEZ. E LATINA**

Scuola dell'Infanzia Via Cimarosa

Sez. E

Insegnanti: Daniela Baldisserrì

Vittoria Leone

Partendo dal gioco "Raccontami una storia" composto da carte suddivise in cinque mazzi: personaggi, azioni, caratteristiche, luoghi e oggetti; i bambini hanno inventato una favola.

La storia è stata suddivisa in otto sequenze e rappresentata graficamente dai bambini.

Successivamente è stato progettato un percorso guidato nel quale sono state inserite le varie sequenze.

A questo punto i bambini a turno, seguendo le indicazioni, si sono serviti di un'auto telecomandata, attraverso i comandi destra, sinistra, sopra, sotto, avanti e dietro, seguendo l'ordine cronologico delle sequenze.

### Conclusioni:

al termine di questa esperienza abbiamo constatato che i bambini hanno partecipato attivamente divertendosi.

### Competenze:

Linguistica: la storia inventata

Creativa: il disegno

Logica: le sequenze

Digitale: la macchina telecomandata

### Abilità:

Il bambino usa la propria fantasia per inventare la storia.

La verbalizza condividendo con gli altri bambini le proprie emozioni.

Si esprime attraverso il disegno.

Ordina le sequenze (prima e dopo) e si avvale dei concetti topologici (destra, sinistra, sopra, sotto, avanti, dietro).

### Conoscenza:

Conoscenza dei simboli grafici e dei percorsi.

Conoscenza dei numeri, concetti matematici e topografici.

Conoscenza dei comandi della macchina telecomandata

(avanti, indietro, sopra, sotto, destra, sinistra).

Conoscere e condividere storie.

Conoscenza di linguaggi convenzionali e non.

## LA FATA E IL GATTO

C'era una volta un gatto furbo che girava per il bosco con la macchina della polizia. Qui incontrò una fata bella che con la sua bacchetta preparava una pozione.


























Questa pozione serviva a trasformarsi in orco per sconfiggere la strega cattiva che andava in bicicletta nel bosco e schiacciava tutti i fiorellini.

Il gatto, dopo aver bevuto la pozione, si trasformò in orco e insieme alla fata affrontarono la strega cattiva nel bosco e la sconfissero.

La missione era stata compiuta.

Vissero tutti felici e contenti.

# IL PERCORSO

<b>FASI EAS</b>	<b>AZIONI DOCENTE</b>	<b>AZIONI STUDENTE</b>	<b>LOGICA DIDATTICA</b>
<b>PREPARATORIA</b>	<p><b>In classe</b>  Assegnazione del compito: inventare una storia tramite l'uso di materiale strutturato  Fornire uno stimolo</p>	<p><b>A casa</b>  Ricerca immagini dei personaggi e dei luoghi della storia  <b>A scuola</b>  Rappresentare la storia in sequenze</p>	PROBLEM SOLVING
<b>OPERATORIA</b>	<p>Stabilire i tempi di esecuzione delle attività proposte  Organizzare il percorso da eseguire</p>	<p><b>In classe</b>  Esecuzione del percorso stabilito rispettando sequenze logiche e comandi</p>	LEARNIG BY DOING
<b>RISTRUTTURATIVA</b>	<p>Correzione degli errori  Fissare i concetti  Valutazione dei risultati raggiunti</p>	<p><b>In classe</b>  Rafforzamento dei concetti topologici</p>	REFLECTIVE LEARNING