



SCUOLA "LA MAIUSCOLA" S.R.L. IMPRESA SOCIALE
Via Pietro Giannangeli, 15 – 80029 Sant'Antimo (NA)
 **Format Progetto Curricolare – Scuola Primaria**

1. Titolo del progetto

Sulle orme di Leonardo: tra arte, scienza e ingegno

2. Area disciplinare / Ambito trasversale

Arte 🎨 – Scienze 📖 – Tecnologia ⚙️ – Storia 🏰 – Italiano 📖 – Inglese GB

3. Classe/i coinvolte

Classe quinta primaria

4. Durata

📅 Sei mesi

5. Docenti referenti / Collaborazioni

- Italiano e Storia: **Maria De Pompeis**
- Matematica, Tecnologia e Arte: **Mariarita Cristiano**
- Tecnologia: **Vittoria Liccardi**
- Inglese: **Emanuele Vasca**

6. Premessa e contesto di riferimento

Il progetto nasce dal desiderio di far conoscere agli alunni la figura di **Leonardo da Vinci**, simbolo del Rinascimento italiano e del legame tra **arte e scienza**. Attraverso un percorso interdisciplinare e laboratoriale, i bambini scopriranno l'ingegno di Leonardo esplorando i suoi dipinti, le invenzioni e la sua visione del mondo. Il progetto valorizza la curiosità, la creatività, il lavoro cooperativo e l'uso consapevole delle tecnologie digitali.

7. Finalità generali

- Promuovere l'interesse per la cultura rinascimentale.
- Stimolare il pensiero critico e la creatività.
- Sviluppare competenze interdisciplinari.
- Rafforzare collaborazione, comunicazione e cittadinanza attiva.

8. Obiettivi di apprendimento specifici

Italiano

- Comprendere e rielaborare testi informativi su Leonardo.
- Scrivere biografie, descrizioni e testi narrativi.
- Ampliare il lessico artistico e scientifico.

Matematica

- Analizzare proporzioni e simmetrie (Uomo Vitruviano).
- Risolvere problemi legati alle invenzioni leonardesche.

Tecnologia

- Comprendere il funzionamento di semplici macchine.
- Costruire modelli ispirati ai progetti di Leonardo.
- Creare animazioni digitali.

Storia

- Inquadrare Leonardo nel contesto del Rinascimento.
- Riconoscere i protagonisti e le scoperte dell'epoca.

Arte e immagine

- Osservare e riprodurre opere artistiche di Leonardo.
- Utilizzare tecniche pittoriche ispirate al Rinascimento.

Inglese

- Apprendere vocaboli legati ad arte e scienza.
- Produrre brevi testi biografici e descrittivi.

9. Competenze chiave europee coinvolte

- ☒ Comunicazione nella madrelingua
- ☒ Comunicazione nelle lingue straniere
- ☒ Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- ☒ Competenza digitale
- ☒ Imparare a imparare
- ☒ Competenze sociali e civiche
- ☒ Consapevolezza ed espressione culturale

10. Traguardi di competenza

- Comunicare in modo efficace e creativo in più linguaggi.

- Applicare conoscenze interdisciplinari a contesti concreti.
- Collaborare in gruppo e rispettare i ruoli.
- Utilizzare strumenti digitali per produrre contenuti.
- Comprendere il valore del patrimonio artistico e scientifico.

11. Contenuti disciplinari

- Vita e opere di Leonardo da Vinci.
- Il Rinascimento e i suoi protagonisti.
- Le invenzioni e le macchine di Leonardo.
- La prospettiva, la proporzione, la simmetria.
- L'Uomo Vitruviano e la Gioconda.
- Lessico artistico e scientifico in italiano e in inglese.

12. Metodologie e strategie didattiche

- 🌱 Apprendimento cooperativo.
- ✂️ Laboratori di costruzione e sperimentazione.
- 💻 Didattica digitale integrata (uso di tablet, app, animazioni).
- 🎭 Drammatizzazione e produzione video.
- 🧠 Problem solving e compiti di realtà.

13. Attività previste

 Mese	 Obiettivi operativi	 Attività e strumenti	 Materiali e risorse	 Verifica intermedia
Novembre	Conoscere la vita di Leonardo e il contesto storico	Lettura testi, linea del tempo, lessico in inglese	Libri, LIM, schede, video	Comprensione orale e scritta
Dicembre	Scoprire Leonardo scienziato e inventore	Analisi invenzioni, costruzione modellini, simmetrie	Cartoncini, materiali di riciclo, compasso	Produzione di modelli funzionanti
Gennaio	Analizzare Leonardo artista	Studio della Gioconda, laboratorio di pittura, scrittura creativa	Tempere, pennelli, cartelloni	Elaborato scritto e pittorico
Febbraio	Comunicare in lingua inglese	Descrizioni biografiche e artistiche in inglese	Schede e immagini	Presentazioni orali
Marzo-Aprile	Realizzare il prodotto finale	Copione, animazione digitale, mostra conclusiva	Tablet, pc, materiali multimediali	Visione collettiva e feedback

14. Strumenti e materiali

✍ Materiale artistico, cartoncini, compassi, strumenti digitali (tablet, LIM, PC), materiali di riciclo, testi informativi e biografie.

15. Inclusione e personalizzazione

Attività cooperative e laboratoriali che favoriscono la partecipazione di tutti. Gli alunni con BES saranno supportati da strumenti compensativi e metodologie inclusive (mappe, immagini, tutoraggio tra pari).

16. Verifica e valutazione

- **Modalità di verifica:** osservazioni sistematiche, elaborati scritti, prove pratiche, presentazioni multimediali, autovalutazione.
- **Criteri di valutazione:** coerenza con gli obiettivi, impegno, partecipazione, creatività, capacità di collegare le conoscenze.

17. Documentazione e diffusione



Foto e video del percorso;



Video animato finale;



Mostra dei lavori artistici e dei modellini;



Presentazione multimediale alle famiglie.

18. Esiti attesi e impatto educativo

- Maggiore consapevolezza del patrimonio artistico-scientifico.
- Potenziamento delle competenze linguistiche, digitali e collaborative.
- Sviluppo del pensiero creativo e dell'autostima.
- Promozione dell'inclusione e della cittadinanza attiva.

19. Eventuale continuità / Prospettive future

Il percorso potrà essere ampliato nella scuola secondaria con laboratori di robotica, arte digitale e storia delle invenzioni.

20. Firma / Approvazione



Docente referente: _____



Dirigente scolastico: _____



Data: _____



SCUOLA "LA MAIUSCOLA" S.R.L. IMPRESA SOCIALE
Via Pietro Giannangeli, 15 – 80029 Sant'Antimo (NA)
 **Format Progetto Curricolare – Scuola Primaria**

1. Titolo del progetto

"Diversità e Inclusione"

2. Area disciplinare / Ambito trasversale

 Educazione civica –  Italiano – Inglese –  Matematica –  Storia –  Geografia – 
Arte e immagine –  Musica

3. Classe/i coinvolte

Tutte le classi della scuola primaria : quarta

4. Durata

 Da novembre a maggio

5. Docenti referenti / Collaborazioni

- Docenti di classe e specialisti di area linguistica, artistica e musicale
- Collaborazioni esterne: associazioni culturali o enti impegnati su temi di **diritti umani, intercultura e inclusione**

6. Premessa e contesto di riferimento

La scuola, come comunità educante, ha il compito di promuovere **il valore della diversità come ricchezza** e di formare cittadini capaci di empatia, solidarietà e partecipazione attiva.

Il progetto "Diversità e Inclusione" nasce per favorire la **consapevolezza delle differenze** (culturali, linguistiche, fisiche, sociali) e per **educare al rispetto reciproco e ai diritti umani**, attraverso attività interdisciplinari, esperienziali e creative.

7. Finalità generali

-  Sensibilizzare gli alunni sul valore della diversità e dell'inclusione.
-  Promuovere l'empatia, il rispetto e la collaborazione.

-  Conoscere i diritti e i doveri fondamentali della persona.
-  Sviluppare competenze di cittadinanza attiva.
-  Creare prodotti artistici e comunicativi che diffondano i valori dell'inclusione.

8. Obiettivi di apprendimento specifici

Italiano

- Leggere e comprendere testi e storie che promuovono inclusione e rispetto.
- Scrivere testi narrativi e riflessivi sui valori della convivenza.
- Utilizzare un linguaggio non discriminatorio e rispettoso.

Inglese

- Conoscere vocaboli legati all'identità, alla diversità e all'amicizia.
- Realizzare brevi dialoghi e manifesti bilingui sui diritti e sull'inclusione.

Matematica

- Leggere e rappresentare dati semplici sulla popolazione e la diversità.
- Interpretare grafici e problemi legati a contesti interculturali.

Storia e Geografia

- Riconoscere le radici culturali proprie e altrui.
- Comprendere l'evoluzione dei diritti civili nel tempo.
- Collocare eventi e civiltà sulla linea del tempo e sul planisfero.

Educazione civica

- Conoscere la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani.
- Riconoscere comportamenti equi e inclusivi.
- Promuovere la cultura del rispetto e della pace.

Arte e immagine / Musica

- Realizzare opere e canzoni ispirate alla diversità e all'uguaglianza.
- Esprimere sé stessi e la propria identità attraverso linguaggi creativi.

9. Competenze chiave europee coinvolte

- ☒ Competenze sociali e civiche
- ☒ Comunicazione nella madrelingua
- ☒ Comunicazione nelle lingue straniere
- ☒ Imparare a imparare

- ☑ Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- ☑ Consapevolezza ed espressione culturale
- ☑ Senso di iniziativa e imprenditorialità

10. Traguardi di competenza

- Comprendere il valore delle differenze individuali e culturali.
- Riconoscere i propri diritti e doveri come cittadini.
- Agire in modo solidale e rispettoso.
- Utilizzare linguaggi diversi per esprimere messaggi di inclusione.
- Collaborare efficacemente all'interno del gruppo classe.

11. Contenuti disciplinari

- La diversità culturale e linguistica.
- I diritti umani e la Dichiarazione Universale (ONU).
- Le civiltà e i popoli del mondo.
- Dati e statistiche sulle popolazioni.
- Linguaggi del rispetto e dell'inclusione.
- Espressioni artistiche e musicali legate ai temi della pace e dell'uguaglianza.

12. Metodologie e strategie didattiche



Apprendimento cooperativo e peer tutoring



Analisi di testi e storie significative



Role playing e simulazioni di situazioni sociali



Laboratori creativi e artistici



Attività musicali e canore condivise



Uso di strumenti digitali per la documentazione e la comunicazione

13. Attività previste

 Fase	 Obiettivo operativo	 Discipline coinvolte	 Attività e strumenti	 Verifica
Fase 1 – Riconoscere la ricchezza delle differenze (Novembre–Dicembre)	Comprendere la diversità come risorsa	Italiano, Inglese, Storia, Geografia, Arte, Ed. civica	Lettura di storie da culture diverse, mappe delle origini, creazione del “Patto di classe”, autoritratti culturali	Osservazioni, discussioni guidate, elaborati grafici
Fase 2 – I diritti fondamentali e l'equità	Approfondire i diritti umani	Ed. civica, Italiano, Inglese,	Studio della DUDU, scrittura di testi sui diritti, creazio-	Questionari, schede di rifles-

 Fase	 Obiettivo operativo	 Discipline coinvolte	 Attività e strumenti	 Verifica
(Gennaio–Febbraio)	e la giustizia	Matematica, Storia	ne di manifesti bilingui e grafici statistici	sione, lavori espositivi
Fase 3 – L’azione empatica e la simulazione (Marzo)	Sperimentare comportamenti inclusivi	Italiano, Inglese, Geografia, Matematica	Role play su situazioni di equità, stesura di un “piano di pace di classe”, giochi cooperativi	Osservazione diretta e autovalutazione
Fase 4 – Sintesi, creazione e diffusione (Aprile–Maggio)	Comunicare e celebrare l’inclusione	Tutte le discipline	Mostra finale con testi, disegni, grafici e canzoni sull’inclusione	Presentazione pubblica, valutazione collettiva

14. Strumenti e materiali

-  Testi e racconti multiculturali
-  Mappe geografiche e carte del mondo
-  Tabelle e grafici di dati reali
-  Materiali artistici (cartoncini, colori, collage, stoffe)
-  Strumenti musicali, basi audio, microfono
-  LIM, computer o tablet per ricerche e presentazioni

15. Inclusione e personalizzazione

Il progetto, per natura, è centrato sull’inclusione. Le attività saranno differenziate per livello e canale comunicativo (verbale, visivo, corporeo). Si valorizzeranno i **talenti individuali** e le esperienze personali degli alunni come risorsa per il gruppo.

16. Verifica e valutazione

- **Modalità di verifica:** osservazioni sistematiche, prove pratiche, questionari, lavori di gruppo, portfolio delle attività.
- **Criteri di valutazione:** partecipazione, collaborazione, capacità di riflessione, utilizzo del linguaggio inclusivo, qualità dei prodotti realizzati.
- **Autovalutazione:** scheda “Mi sento incluso quando...” e diario delle emozioni.

17. Documentazione e diffusione

-  Mostra e presentazione pubblica dei lavori
-  Cartelloni e testi bilingui sui diritti umani
-  Collage e opere grafiche sulla diversità
-  Inno o canzone sulla pace e sull’inclusione
-  Video o presentazione finale condivisa con famiglie e comunità

18. Esiti attesi e impatto educativo

- Crescita del senso civico e del rispetto reciproco.

- Maggiore empatia e collaborazione tra pari.
- Comprensione concreta dei concetti di equità e diritti.
- Diffusione di atteggiamenti inclusivi nel quotidiano scolastico.

19. Eventuale continuità / Prospettive future

Il progetto potrà proseguire con la creazione di un **“Festival della Diversità”** annuale, con laboratori interculturali, esposizioni e performance artistiche aperte al territorio.

20. Firma / Approvazione



Docente referente: _____



Dirigente scolastico: _____



Data: _____



SCUOLA "LA MAIUSCOLA" S.R.L. IMPRESA SOCIALE
Via Pietro Giannangeli, 15 – 80029 Sant'Antimo (NA)
 **Format Progetto Curricolare – Scuola Primaria**

1. Titolo del progetto

“Nel mondo delle fiabe con Pinocchio”

2. Area disciplinare / Ambito trasversale

 Italiano –  Matematica –  Scienze –  Storia –  Arte e Immagine – GB Inglese

3. Classe/i coinvolte

Classe terza primaria

4. Durata

 Sei mesi

5. Docenti referenti / Collaborazioni

- **Maria De Pompeis** – Italiano, Arte e Immagine
- **Dominga Puca** – Scienze, Matematica, Storia
- **Emanuele Vasca** – Inglese

6. Premessa e contesto di riferimento

Le fiabe rappresentano un **ponte tra fantasia e realtà**, un linguaggio universale capace di educare alla riflessione e all'empatia.

Il progetto prende ispirazione dalla storia di **Pinocchio**, simbolo della letteratura per l'infanzia italiana, per costruire un percorso **interdisciplinare** in cui lettura, scienza, matematica, arte e lingua inglese si intrecciano in modo creativo e coinvolgente.

Attraverso **esperimenti, laboratori, giochi linguistici e attività artistiche**, gli alunni esploreranno non solo la fiaba, ma anche il suo valore educativo e morale.

7. Finalità generali

- Promuovere il piacere della lettura e la comprensione del testo narrativo.
- Stimolare la fantasia e la creatività.
- Integrare linguaggi e discipline.
- Favorire la cooperazione e il lavoro di gruppo.

- Educare ai valori e al pensiero critico attraverso il racconto simbolico.

8. Obiettivi di apprendimento specifici

Italiano

- Leggere e comprendere fiabe e favole.
- Individuare personaggi, ambientazioni e sequenze.
- Produrre testi scritti (riassunti, descrizioni, nuove fiabe).

Scienze

- Conoscere il corpo umano e le sue trasformazioni.
- Osservare e classificare materiali (legno, carta, ecc.).

Matematica

- Risolvere problemi ambientati nella fiaba.
- Eseguire esercizi di misura (tempo, distanza, percorsi).

Storia

- Riconoscere il contesto storico di *Pinocchio*.
- Confrontare la scuola di ieri e di oggi.

Arte e immagine

- Illustrare scene della fiaba.
- Realizzare burattini e maschere.

Inglese

- Apprendere vocaboli legati al mondo della fiaba.
- Riconoscere emozioni e personaggi in lingua inglese.

9. Competenze chiave europee coinvolte

- ☒ Comunicazione nella madrelingua
- ☒ Comunicazione nelle lingue straniere
- ☒ Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- ☒ Competenza digitale
- ☒ Imparare a imparare
- ☒ Competenze sociali e civiche
- ☒ Consapevolezza ed espressione culturale

10. Traguardi di competenza

- Comprendere e rielaborare testi narrativi.
- Lavorare in gruppo in modo cooperativo e rispettoso.
- Applicare conoscenze disciplinari a contesti reali e fantastici.
- Esprimere emozioni e idee con linguaggi diversi.
- Riflettere sui comportamenti e i valori trasmessi dalle fiabe.

11. Contenuti disciplinari

- La fiaba e la favola: struttura, morale, differenze.
- La storia di Pinocchio e il suo autore, Carlo Collodi.
- Il legno e i materiali naturali.
- Il corpo umano e i cinque sensi.
- La scuola di ieri e di oggi.
- Lessico tematico in inglese: personaggi, emozioni, oggetti.

12. Metodologie e strategie didattiche



Apprendimento cooperativo



Lettura espressiva e comprensione guidata



Laboratori creativi e manipolativi



Didattica per scoperta ed esperimento



Drammatizzazione e gioco simbolico



Uso di strumenti digitali e audiovisivi

13. Attività previste

 Mese	 Obiettivi operativi	 Attività e strumenti	 Materiali e risorse	 Verifica intermedia
Novembre	Scoprire le caratteristiche delle fiabe	Lettura e confronto fiaba/favola, mappa concettuale	Libri di fiabe, LIM, cartelloni	Comprensione e classificazione
Dicembre	Avvicinarsi alla storia di Pinocchio	Lettura guidata, illustrazioni, esperimenti sul legno	Legno, carta, immagini	Produzioni grafiche e orali
Gennaio	Analizzare il contesto storico e scientifico	Confronto “scuola di ieri e oggi”, corpo umano	Foto d’epoca, schede, disegni	Confronto scritto e orale
Febbraio	Sviluppare logica e creatività	Giochi logici e di misura, illustrazioni, memory game	Schede di lavoro, materiali di riciclo	Problem solving e osservazioni
Marzo-Aprile	Rielaborare e rappresentare la fiaba	Scrittura creativa, costruzione burattini e marionette	Cartone, tempere, stoffe	Presentazione del prodotto finale

14. Strumenti e materiali

 Libri e testi di fiabe, cartelloni, materiali di riciclo, legno, colori, tablet, LIM, strumenti audiovisivi, sagome di burattini.

15. Inclusione e personalizzazione

Attività diversificate per livelli di competenza, mappe concettuali, immagini e supporti visivi. Uso del **tutoraggio tra pari** e valorizzazione dei linguaggi non verbali per favorire la partecipazione di tutti.

16. Verifica e valutazione

- **Modalità di verifica:** osservazione diretta, prove scritte, lavori di gruppo, elaborati grafici, autovalutazione.
- **Criteri di valutazione:** partecipazione, coerenza con gli obiettivi, creatività, capacità di riflessione sui contenuti valoriali.

17. Documentazione e diffusione



Raccolta fotografica del percorso didattico



Esposizione dei burattini e delle illustrazioni



Realizzazione di un piccolo libro illustrato di classe



Presentazione finale per le famiglie

18. Esiti attesi e impatto educativo

- Sviluppo della fantasia e del pensiero critico.
- Maggiore consapevolezza dei valori della fiaba.
- Potenziamento delle competenze linguistiche, logiche e artistiche.
- Promozione della cooperazione e della comunicazione efficace.

19. Eventuale continuità / Prospettive future

Il progetto potrà proseguire nel ciclo successivo con la scoperta di altre fiabe europee e la realizzazione di un laboratorio teatrale o audiovisivo.

20. Firma / Approvazione



Docente referente: _____



Dirigente scolastico: _____



Data: _____



SCUOLA "LA MAIUSCOLA" S.R.L. IMPRESA SOCIALE
Via Pietro Giannangeli, 15 – 80029 Sant'Antimo (NA)
 **Format Progetto Curricolare – Scuola Primaria**

1. Titolo del progetto

"Cenerentola oggi: una fiaba tra lingue, numeri e colori"

2. Area disciplinare / Ambito trasversale

 Italiano – Inglese –  Arte e immagine –  Musica –  Matematica –  Scienze – 
Educazione civica –  Educazione all'affettività

3. Classe/i coinvolte

Classe **seconda** della scuola primaria

4. Durata

 **Da novembre a maggio – 1 ora settimanale (circa 25 incontri)**

5. Docenti referenti / Collaborazioni

- **Pasqualina D'Agostino** – Italiano, Arte e Immagine
- **Emanuele Vasca** – Lingua inglese
- **Mariarita Cristiano** – Matematica e Scienze
- **Francesco Ruoppolo** – Musica

6. Premessa e contesto di riferimento

Ascoltare storie è una tappa fondamentale della crescita: sostiene **sviluppo cognitivo, emotivo e sociale**, favorisce l'**immedesimazione** con i personaggi e allena **immaginazione, problem solving ed empatia**.

In questa prospettiva, lo **Storytelling** è uno strumento didattico potente, soprattutto per le **lingue straniere**: riduce l'ansia da prestazione, promuove **ascolto autentico, condivisione** e partecipazione attiva. Il racconto coinvolge **udito, vista ed emozioni**, fino alla **messaggio in scena** della fiaba.

Il progetto rilegge **Cenerentola** in chiave contemporanea e **bilingue**, integrando linguaggi **artistici, logico-matematici, scientifici e musicali**.

7. Finalità generali

- 🗣️ Sviluppare competenze linguistiche in **italiano e inglese** tramite ascolto, lettura, recitazione.
- 🗨️ Promuovere **creatività**, collaborazione e partecipazione.
- 🧮 Rafforzare abilità **logico-matematiche** in contesti narrativi.
- 🔬 Stimolare **curiosità scientifica** su materiali e fenomeni dello spettacolo.
- 🎵 Valorizzare linguaggi **espressivo, musicale e corporeo**.

8. Obiettivi di apprendimento specifici

Italiano

- Comprendere la fiaba di *Cenerentola*; riconoscere **personaggi, ambienti, sequenze**.
- Riformulare, **riscrivere** e **drammatizzare** la storia in chiave moderna.

Inglese

- Ampliare lessico su **personaggi, emozioni, oggetti** della fiaba.
- Memorizzare e **recitare** semplici **dialoghi bilingui**; cantare canzoncine a tema.

Matematica

- Eseguire **conteggi, sequenze, misure** in contesti narrativi; tempi e ordine (prima–dopo–infine).
- Stimare e calcolare **materiali e misure** per costumi e scenografie.

Scienze

- Osservare materiali **naturali/sintetici, trasparenti/opachi**; fenomeni di **luce e ombra**.
- Riflettere su **riuso e riciclo** creativo.

Arte e immagine

- Realizzare **bozzetti, scenografie, costumi**; costruire elementi scenici con **materiali di recupero**.

Musica

- Apprendere canti e **pattern ritmici**; accompagnare la rappresentazione.

Educazione civica & all'affettività

- Riflettere su **regole, prudenza, rispetto**; riconoscere e nominare le **emozioni**

9. Competenze chiave europee coinvolte

☑ Comunicazione nella madrelingua · ☑ Comunicazione nelle lingue straniere · ☑ Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia · ☑ Competenza digitale · ☑ Imparare a imparare · ☑ Competenze sociali e civiche · ☑ Consapevolezza ed espressione culturale

10. Traguardi di competenza

- Comprendere e **produrre** testi narrativi e **dialogici**.
- Comunicare in **inglese** in situazioni **autentiche**.
- Collaborare alla **realizzazione** di un prodotto comune.
- Applicare saperi **scientifici e matematici** in modo creativo.
- Esprimersi con **linguaggi artistici, musicali e corporei** integrati.

11. Contenuti disciplinari

- La fiaba di **Cenerentola** e i suoi **valori** universali.
- Struttura della fiaba, **morale**, riscrittura.
- Lessico **bilingue** (personaggi, oggetti, emozioni).
- **Sequenze temporali**, conteggi simbolici (12 rintocchi, 2 scarpe...).
- Materiali di scena e **fenomeni luminosi**.
- Espressione **corporea, musicale e artistica**.

12. Metodologie e strategie didattiche



Storytelling con lettura animata e comprensione guidata



Cooperative learning e laboratori creativi



Role playing e drammatizzazione (IT/EN)



Supporti **digitali** (LIM, audio, video)



Didattica per **scoperta** e produzione di artefatti



Attività **ritmiche e canore** integrative

13. Fasi del progetto (modalità Storytelling)

Fase 1 – Lettura animata (Novembre–Dicembre)

Obiettivo: comprendere la fiaba tradizionale e riflettere sui valori.

- **Italiano:** Lettura **animata** con voci dei personaggi; domande guida; riordino **sequenze**.
- **Inglese:** Presentazione personaggi (Cinderella, Prince, Stepsisters, Fairy Godmother...); **chants e rhymes**.

- **Matematica:** Conteggi simbolici (12 rintocchi, 2 scarpe...), **ordinamenti temporali**.
- **Scienze:** Materiali **trasparenti/opachi** (vetro, stoffe, metalli) – mini esperimento.
- **Civica/Affettività:** Valori (bontà, giustizia, prudenza), **riconoscimento emozioni**.

Fase 2 – Visual storytelling (Gennaio)

Obiettivo: ricreare le scene con immagini e oggetti.

- **Arte:** Sagome di **cartoncino**, storyboard illustrato, bozzetti costumi e scenografie.
- **Italiano/Geografia:** Ambientazioni (castello/città), **mappe** dei luoghi della storia.
- **Inglese:** Flashcards e **posters** bilingui (scene titles, props).
- **Matematica:** Misure per costumi/scenografie; sequenze e **pattern**.

Fase 3 – Drammatizzazione in italiano (Febbraio–Marzo)

Obiettivo: consolidare comprensione, attenzione ed espressività.

- **Italiano:** Copione breve in italiano; **lettura espressiva**, dizione e ritmo.
- **Musica:** Scelta **tema musicale**, giochi di ritmo e accompagnamento.
- **Scienze:** **Luce/ombra** per la scena; prove con torce e silhouette.
- **Civica:** Regole della **sicurezza in scena** e cooperazione.

Fase 4 – Ascolto, memorizzazione e drammatizzazione in inglese (Aprile–Maggio)

Obiettivo: portare in scena la versione bilingue.

- **Inglese:** Memorizzazione **battute chiave**, mini-dialoghi, **pronuncia**.
- **Arte:** Ultimi ritocchi a scenografie e costumi (materiali di **riciclo**).
- **Musica:** Canzone in IT + EN; prova generale con **accompagnamento**.
- **Evento finale:** Rappresentazione “**Cinderella Today**”; diario illustrato **bilingue**.

13-bis. Attività previste (scansione mensile)

 Me- se	 Obiettivi operativi	 Attività e strumenti	 Materiali e ri- sorse	 Verifica inter- media
Novem- bre	Scoprire la fiaba	Lettura animata, comprensione, riordino sequenze	Libri illustrati, LIM, schede	Domande guida, mappe-sequenze
Dicem- bre	Valori e simboli	Giochi linguistici EN, esperimenti materiali trasparenti/opachi	Cartoncini, acqua, vetro, stoffe	Disegni tematici, osservazioni
Gennaio	Visual storytelling	Sagome e storyboard, bozzetti costumi/scena, posters bilingui	Quaderni, tablet, immagini	Produzioni grafiche e orali
Febbra- io	Copione IT	Stesura scene IT, misure per costumi, prove lettura espressiva	Stoffe, carta, metro, colori	Lettura/espressione, check copione
Marzo	Laboratori creativi	Costumi e oggetti di scena, prove di canto, luci/ombre	Materiali di riciclo, strumenti musicali	Lavoro pratico cooperativo

 Me- se	 Obiettivi operativi	 Attività e strumenti	 Materiali e ri- sorse	 Verifica inter- media
Aprile	Prove genera- li	Dialoghi EN, allestimento com- pleto, accompagnamento musica- le	Luci, torce, sceno- grafie	Simulazione e revi- sione
Maggio	Spettacolo & riflessione	“Cinderella Today”, diario bilin- gue con foto/disegni	Foto, testi, disegni	Autovalutazione e circle time

14. Strumenti e materiali

-  Libri di fiabe; schede operative; cartoncini e colori
-  Stoffe, materiali di **riciclo**, tempere, colla, forbici
-  Tamburelli, maracas, triangoli
-  Luci/torce per esperimenti scenici
-  Computer o tablet per audio/canzoni/video in inglese

15. Inclusione e personalizzazione

Attività **differenziate** per livello, **mappe visive**, supporti audio, **peer tutoring**. Compiti di scena diversificati (narratore, attori, scenografi, musicisti) per valorizzare i **talenti** di ciascuno, con particolare attenzione agli alunni con **BES**.

16. Verifica e valutazione

- **Modalità:** osservazioni sistematiche, rubriche, prove pratiche/orali, portfolio.
- **Criteri:** partecipazione, collaborazione, creatività, uso della lingua, integrazione dei linguaggi.
- **Autovalutazione:** scheda semplificata (“*Cosa mi è piaciuto / cosa ho imparato / cosa rifarei*”).

17. Documentazione e diffusione

-  **Diario illustrato bilingue** (foto + testi)
-  Spettacolo “Cinderella Today”
-  Esibizione **corale/ritmica**
-  Mostra di **bozzetti, costumi e scenografie**
-  Presentazione **multimediale** finale

18. Esiti attesi e impatto educativo

- Miglioramento della **competenza linguistica** in IT/EN.
- Crescita di **creatività**, espressività ed **autostima**.
- Rafforzamento di **cooperazione** e **clima di classe**.
- Competenze **trasversali** (logico-scientifiche, artistiche, musicali).

- Educazione alla **sostenibilità** (riuso materiali).

19. Eventuale continuità / Prospettive future

Prosecuzione con altre **fiabe** in chiave contemporanea; laboratorio di **teatro bilingue** o **stop motion** basato su storytelling.

20. Firma / Approvazione



Docente referente: _____



Dirigente scolastico: _____



Data: _____



SCUOLA "LA MAIUSCOLA" S.R.L. IMPRESA SOCIALE
Via Pietro Giannangeli, 15 – 80029 Sant'Antimo (NA)
 **Format Progetto Curricolare – Scuola Primaria**

1. Titolo del progetto

"Fiabe in cerchio: ascolto, emozione e scoperta"

2. Area disciplinare / Ambito trasversale

 Italiano – Inglese –  Arte e Immagine –  Musica –  Scienze –  Matematica – 
Educazione all'affettività

3. Classe/i coinvolte

Classe **prima** della scuola primaria

4. Durata

 Da **novembre a maggio** – **1 ora settimanale** (circa **25 incontri**)

5. Docenti referenti / Collaborazioni

- **Insegnante prevalente:** Annunziata Dell'Omo
- **Docente di lingua inglese:** *Emanuele Vasca*

6. Premessa e contesto di riferimento

Il progetto nasce dalla consapevolezza che **ascoltare le storie** è un momento centrale nella crescita del bambino: stimola linguaggio, fantasia ed empatia, aiutando a comprendere emozioni e comportamenti.

Attraverso la **metodologia dello storytelling**, i bambini entrano nel mondo delle fiabe in modo naturale e coinvolgente, apprendendo parole, suoni e gesti in italiano e in inglese.

Il **circle time** e il **brainstorming** sono strumenti privilegiati per favorire il dialogo, la condivisione di idee e la partecipazione emotiva.

7. Finalità generali

-  Sviluppare **competenze linguistiche** orali in italiano e inglese.
-  Promuovere **ascolto, attenzione, empatia** e partecipazione.

-  Favorire **creatività** e capacità di espressione corporea.
-  Potenziare la **manualità** e la rappresentazione simbolica.
-  Abituare al **lavoro cooperativo** e al rispetto delle regole del gruppo.

8. Obiettivi di apprendimento specifici

Italiano

- Ascoltare e comprendere brevi racconti o fiabe.
- Riconoscere **personaggi, ambientazioni e sequenze**.
- Ricostruire oralmente la storia con parole proprie.

Inglese

- Comprendere **parole chiave** e semplici frasi tratte da fiabe note.
- Imparare vocaboli relativi a **personaggi, colori, oggetti, emozioni**.
- Partecipare a giochi linguistici e canti in lingua.

Arte e Immagine

- Rappresentare graficamente scene, personaggi e luoghi.
- Costruire semplici **sagome o burattini** per la drammatizzazione.

Musica

- Ascoltare e ripetere brevi **canzoncine o filastrocche** legate alla fiaba.
- Sperimentare il **ritmo** e l'intonazione.

Matematica

- Contare oggetti o elementi presenti nelle fiabe.
- Riconoscere **forme e sequenze logiche**.

Scienze

- Osservare materiali (legno, carta, stoffa) presenti nelle storie.
- Scoprire i **cinque sensi** attraverso il racconto.

Educazione all'affettività e civica

- Riconoscere le **emozioni** dei personaggi e proprie.
- Riflettere sul **valore delle regole, dell'aiuto e dell'amicizia**.

9. Competenze chiave europee coinvolte

- ☑ Comunicazione nella madrelingua
- ☑ Comunicazione nelle lingue straniere
- ☑ Imparare a imparare
- ☑ Competenze sociali e civiche
- ☑ Consapevolezza ed espressione culturale

10. Traguardi di competenza

- Comprendere brevi testi orali e visivi.
- Comunicare in modo semplice e rispettoso.
- Collaborare in gruppo con comportamenti positivi.
- Esprimersi attraverso voce, gesto, immagine e suono.
- Sviluppare curiosità e piacere per la lettura e l'ascolto.

11. Contenuti disciplinari

- Fiabe classiche e moderne (*Cappuccetto Rosso, Cenerentola, Il gatto con gli stivali...*)
- Struttura della fiaba: inizio–sviluppo–fine.
- Lessico bilingue: nomi, colori, animali, emozioni.
- Conteggi, forme, sequenze.
- Riconoscimento di materiali e fenomeni naturali.
- Espressione grafica, corporea e musicale.

12. Metodologie e strategie didattiche



Storytelling e lettura animata



Circle time e conversazioni guidate



Brainstorming e raccolta di idee



Drammatizzazione e gioco simbolico



Laboratori creativi e manipolativi



Attività musicali e canzoni bilingui



Apprendimento cooperativo e inclusivo

13. Fasi del progetto (Storytelling Path)

Fase 1 – Ascolto e scoperta della fiaba (Novembre–Dicembre)

Obiettivo: Avvicinare i bambini al racconto e ai personaggi.

- Lettura **animata** della fiaba in italiano.
- Circle time: “Cosa mi piace della storia?”.

- Giochi di riconoscimento: chi è il buono, chi è il cattivo?
- In inglese: presentazione dei **personaggi principali** (Cinderella, Red Riding Hood, etc.) con flashcards e canti semplici.

Fase 2 – Ricreiamo la fiaba (Gennaio–Febbraio)

Obiettivo: Comprendere e visualizzare la sequenza narrativa.

- Disegno delle scene principali.
- Costruzione di **sagome o burattini** in cartoncino.
- Brainstorming collettivo: “Come possiamo cambiare la storia?”.
- Giochi di abbinamento: immagini–parole in IT/EN.
- Attività di **conteggio e classificazione** degli elementi della storia.

Fase 3 – Dalla storia all’azione (Marzo–Aprile)

Obiettivo: Drammatizzare e interiorizzare la fiaba.

- Role play e **drammatizzazione** della storia in italiano.
- Ripetizione e **memorizzazione** di brevi dialoghi in inglese.
- Giochi di **luci e ombre** con torce e sagome.
- Canzoncine e suoni legati ai personaggi.
- Attività di scienze: osservazione di materiali (vetro, legno, stoffa) o elementi naturali del racconto.

Fase 4 – Condivisione e festa finale (Maggio)

Obiettivo: Rielaborare l’esperienza e condividere il lavoro.

- Spettacolo o piccola **messa in scena bilingue** della fiaba.
- Mostra dei disegni e dei burattini realizzati.
- Circle time conclusivo: “Cosa ho imparato dalla storia?”.
- Realizzazione di un **diario illustrato** del percorso.

14. Strumenti e materiali



Libri illustrati di fiabe



Cartoncini, forbici, tempere, colla, stoffe



Torce e materiali di scena semplici



Strumenti ritmici e basi musicali



LIM, audio e video in inglese

15. Inclusione e personalizzazione

Il progetto adotta una **didattica inclusiva** basata su **esperienze concrete e multisensoriali**.

Tutti i bambini possono partecipare secondo le proprie capacità, assumendo ruoli diversi (narratore, attore, artista, musicista).

Sono previsti **tempi flessibili, supporti visivi e attività guidate** per favorire la partecipazione di alunni con bisogni educativi speciali.

16. Verifica e valutazione

- **Modalità:** osservazioni dirette, griglie di comportamento, verifiche orali e grafiche, autovalutazione guidata.
- **Criteri:** attenzione, partecipazione, collaborazione, comprensione, creatività, rispetto delle regole.
- **Autovalutazione:** “Cosa mi è piaciuto?”, “Cosa ho imparato?”, “Come mi sono sentito?”.

17. Documentazione e diffusione



Foto e video delle attività



Piccolo spettacolo bilingue di fine progetto



Esposizione di disegni e burattini



Diario illustrato collettivo



Presentazione digitale alle famiglie

18. Esiti attesi e impatto educativo

- Potenziamento della **competenza linguistica e comunicativa**.
- Miglioramento dell'**attenzione, memoria e ascolto attivo**.
- Sviluppo di **autostima, empatia e cooperazione**.
- Avvio all'**educazione interculturale e bilingue**.
- Sperimentazione gioiosa del **fare scuola insieme**.

19. Eventuale continuità / Prospettive future

Proseguimento nel secondo anno con nuove fiabe e storie dal mondo, laboratori di **teatro bilingue e storytelling digitale**.

20. Firma / Approvazione



Docente referente (prevalente): _____

GB **Docente di lingua inglese:** *Emanuele Vasca*



Dirigente scolastico: _____



Data: _____

