



## **“UP, LA CASA IN VOLO”**

***PROGRAMMAZIONE ANNUALE EDUCATIVO-DIDATTICA  
SCUOLA DELL’INFANZIA PARITARIA  
“DINO ZAMBRA”  
A.S. 2024/2025***

**VIA AMENDOLA, 12- 65024 MANOPPELLO SCALO (PE)**

## PREMESSA

Alfred Hitchcock diceva: "Un film è la vita a cui sono state tagliate le parti noiose".

Per noi non è così. Un film, per essere tale, è proprio perché rappresenta e analizza le parti "noiose" della vita, come ad esempio il distacco, il lutto, la tristezza. L'importante è "come" lo si fa; quali immagini e metafore si utilizzano.

Dunque, qual è il modo migliore per poter rappresentare le "cose noiose" della vita se non i cartoni animati?

Quali personaggi possono essere più adeguati, se non i bambini con la loro purezza e con la loro semplicità?

Quest'anno porteremo in classe il film "UP". Con i suoi personaggi, le sue avventure, i suoi temi, accompagnerà i nostri bambini durante uno dei viaggi più importanti per la loro vita. Per alcuni sarà il primo, per altri magari no, ma tutti inizieranno un percorso di crescita, che rappresenterà una tappa fondamentale per il loro futuro andando a toccare ogni aspetto cognitivo, fisico ed emotivo.

La nostra scuola si pone come primo obiettivo tra tutti, ascoltare i bambini e i loro stati d'animo. È importante fargli capire che non è sbagliato piangere, non è sbagliato soffrire per il distacco o perché si ha paura. È fondamentale, però, fornire i giusti strumenti per superare queste e ogni altra fase di destabilizzazione. Non dobbiamo fargli credere che diventare grandi sia una cosa semplice e senza ostacoli, ma mostrargli che, se nel modo, nel posto e con le persone giuste, crescere, affrontare la vita, sarà sicuramente un'avventura all'insegna del divertimento e della conoscenza.

Il film proposto ci accompagnerà per tutto l'anno scolastico. Ogni scena, ogni personaggio sarà per noi una proiezione di ciò che faremo in classe. Lo analizzeremo sotto ogni punto di vista, seguendo i campi d'esperienza, gli obiettivi proposti dalle Indicazioni Nazionali. L'esperienza educativa sarà arricchita e promossa dalla fantasia, promuovendo il benessere, un sereno apprendimento attraverso la cura degli ambienti e la predisposizione degli spazi in modo strutturato, andando a stimolare ogni tipo di intelligenza: linguistica, musicale, artistica, logico-matematica, spaziale, interpersonale e intrapersonale. Per sviluppare il pensiero divergente del bambino si promuoverà la creatività e la curiosità innata, nel rispetto delle diverse individualità.

Iniziamo questo viaggio, un viaggio tra fantasia e realtà, un viaggio che vedrà contrapposte le avventure dei personaggi e le avventure dei nostri bambini, un viaggio all'unisono alla scoperta di un mondo ancora sconosciuto, favorendo l'incontro e gli scambi con l'altro.

## TRAMA DEL FILM

**Up** è un film Disney d'animazione del 2009 diretto da Pete Docter e Bob Peterson.


È il 1939 e **Carl Fredricksen** è un bambino che sogna infinite avventure ispirandosi a Charles Muntz, un esploratore che viaggia in giro per il mondo con i suoi cani, in cerca di animali rari. Mentre Carl corre con il suo palloncino blu per le strade del suo quartiere, immaginando spericolate avventure, sente una voce provenire da una strana casa; quando si avvicina, incontra **Ellie**, una bambina il cui sogno è quello di andare in Venezuela alle Cascade Paradise, luogo in cui Muntz aveva rinvenuto uno scheletro di un uccello gigante, rivelatosi poi un falso. Quella sera Carl promette a Ellie che un giorno la porterà alle Cascade Paradise.

I due non si lasceranno mai, trascorreranno tutta la vita insieme, ma a causa di una brutta malattia che gli porta via la sua amata Ellie, Carl non riuscirà a mantenere la sua promessa. L'uomo invecchia, continuando a vivere nella stessa casa in cui i due si sono conosciuti, ma che ora si trova al centro di un cantiere: la casa, infatti, deve essere abbattuta. Il vecchio Carl si rifiuta di andarsene perché quella casa conserva un grandissimo significato per lui, i ricordi della sua vita con Ellie.

Il dolore per la perdita ha fatto trasformare Carl in un anziano scorbuto. Un giorno **Russel**, scout di 8 anni, bussava alla sua porta per offrirgli il suo aiuto con lo scopo di ottenere un distintivo-scout "assistenza sugli anziani", ma viene immediatamente messo alla porta. Quello è il giorno dello sfratto: Carl fermo nella sua decisione, spicca il volo con tutta la casa grazie a migliaia di palloncini colorati gonfiati a elio, che sbucano dal tetto diretti alle Cascade Paradise. Inaspettatamente, durante il volo, Russel rimasto bloccato nella veranda, viene forzatamente fatto entrare in casa. Tra numerose peripezie e diversi ostacoli, i due arrivano e riescono a concludere il loro viaggio in Sud America, dove li attendono le Cascade Paradise.

## CAMPI D'ESPERIENZA, OBIETTIVI E TRAGUARDI.

Gli argomenti che andremo a trattare avranno come filo conduttore, appunto, il film "UP". Divideremo il film in cinque sequenze cardine che andremo, poi, a sviluppare e ad analizzare, secondo i campi d'esperienza e gli obiettivi che saranno di nostro interesse per lo sviluppo evolutivo del bambino. Infine, andremo a concludere il nostro viaggio andando a valutare e verificare il buon raggiungimento degli obiettivi preposti.

SEQUENZE DEL FILM	CAMPO D'ESPERIENZA	OBIETTIVI
<p>Incontro tra Carl e Russel. Inizialmente non è facile, hanno bisogno di tempo prima che nasca sintonia e fiducia tra i due.</p> 	<p><b>Il sé e l'altro.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Superare la dipendenza affettiva e vivere il distacco dalla famiglia con serenità.</li> <li>-Prendere consapevolezza della propria identità.</li> <li>-Prendere consapevolezza delle proprie esigenze e i propri bisogni e iniziare a muovere i primi passi in autonomia.</li> <li>- Manifestare emozioni e sentimenti.</li> <li>-Riconoscere il sé dall'altro.</li> <li>-Stabilire relazioni positive con adulti e compagni.</li> <li>-Gestire i conflitti, cooperare e condividere con l'altro.</li> </ul>
<p>Carl non vuole lasciare la sua casa, simbolo di sicurezza. Per questo motivo, con l'aiuto dell'amico Russel, legano tanti palloncini ad elio in modo da volare insieme e iniziare questo viaggio</p>	<p><b>Conoscenza del mondo</b></p> <p>Iniziare un viaggio significa scoprire ciò che il mondo ci offre, il paesaggio, i materiali, gli spazi che ci circondano e fare esperienza di essi. Ogni bambino</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Manipolare, smontare e montare.</li> <li>-Raggruppare per semplici caratteristiche.</li> <li>-Intuire rapporti di successione.</li> <li>-Osservare fenomeni con curiosità, osservandone</li> </ul>



rappresenta un palloncino. Più i palloncini sono legati forti tra di loro, più sono coesi, più la casa volerà in alto. Ed è quello che dovrà accadere in classe: più i bambini saranno legati tra di loro, più si viaggerà lontano e si apprenderà tanto.

anche forma, colore e dimensione.

- Concetti di quantità (poco, tanto), qualità (bello, brutto, grande, piccolo) e topografici (lontano, vicino).
- Orientarsi negli spazi aula/scuola.
- Riconoscere le dimensioni temporali (routine giornaliera).
- Sviluppare curiosità e rispetto per l'ambiente.
- Sviluppare capacità di osservare ed esplorare.

Durante il loro viaggio, incontreranno tre ostacoli che metteranno a dura prova il loro cammino. Sono tre cani di grandi dimensioni che dovranno allontanare e superare: Alfa, Beta e Gamma.




**Discorsi e parole.**  
I bambini, all'età di 2-3 anni, devono superare tre vincoli cognitivi per potersi rapportare con il mondo circostante e sono: linguaggio verbale, linguaggio corporale, linguaggio grafico che appartengono rispettivamente ai tre campi d'esperienza che analizzeremo di seguito.


- Usare il linguaggio per comunicare, interagire ed esprimere bisogni.
- Parlare e dialogare con grandi e piccoli.
- Ascoltare e comprendere semplici storie, racconti e narrazioni.
- Memorizzare e ripetere brevi filastrocche e poesie.
- Avvicinarsi con curiosità al libro e ad averne cura.
- Acquisire la capacità di ascolto, anche attraverso giochi di parole.

	<b>Corpo e movimento.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Acquisire corrette forme alimentari e di igiene.</li> <li>-Avere consapevolezza del proprio corpo e dei suoi meccanismi.</li> <li>-Avere consapevolezza e controllo globale del proprio corpo.</li> <li>-Padroneggiare le diverse modalità di correre, saltare e camminare, riconoscendo le sedi opportune in cui farlo.</li> <li>-Esprimere e comunicare con il corpo.</li> <li>-Scoprire le capacità percettive del proprio corpo.</li> <li>-Riconoscere e saper denominare le parti del proprio corpo.</li> </ul>
	<b>Immagini, suoni e colori.</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Scoprire tecniche diverse, per decorare e creare.</li> <li>-Seguire un semplice ritmo.</li> <li>-Cantare in gruppo memorizzando brevi canzoncine.</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizzare il proprio corpo per produrre suoni.</li> <li>-Eseguire movimenti liberi associati alla musica.</li> <li>-Conoscere i colori primari.</li> <li>-Manipolare materiali diversi.</li> <li>-Sviluppare immaginazione e fantasia.</li> <li>-Assistere con interesse a brevi spettacoli teatrali.</li> </ul>
<p>Prima che il viaggio possa concludersi, Carl ritrova il libro dei ricordi, lasciato da sua moglie Ellie, in cui vi erano tutti i loro momenti più belli e significativi. "Grazie per l'avventura, ora va e vivine un'altra".</p> 	<p><b>Traguardi e finalità</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Il bambino avrà sviluppato la propria identità, saprà giocare in modo costruttivo con gli altri; riflette, discute e pone domande.</li> <li>-Il bambino vive la propria corporeità, ne riconosce la capacità espressiva e i segnali che il corpo gli manda. Ne riconosce le parti e ne controlla i movimenti.</li> <li>-Il bambino utilizza le varie intelligenze, verbali e non, per esprimersi. Segue spettacoli, ascolta e scopre il paesaggio.</li> </ul>

		<p>-Il bambino usa la lingua italiana in modo opportuno, formula frasi e discorsi in senso compiuto, utilizzando anche le parole gentili all'occorrenza.</p> <p>-Il bambino raggruppa e ordina oggetti, li confronta, li osserva, ne comprende il funzionamento.</p> <p>-i bambini, realizzeranno il proprio quaderno, nel quale saranno riportate tutte le attività svolte durante l'anno. Perché possa rappresentare un bagaglio d'esperienza per quando saranno più grandi.</p>
--	--	--

<p>Il viaggio è concluso: i due arrivano finalmente in Sud America e Russel ottiene il distintivo.</p> 	<p><b>Verifica e valutazione</b></p>	<p>La valutazione avverrà in collegio dei docenti dove si esprimono successi o difficoltà emerse dalle verifiche di plesso. Avverrà in team, in itinere e finale, dell'andamento dell'attività didattica portandola a conoscenza delle famiglie. La pratica dell'autovalutazione e della rendicontazione sociale</p>
--	--------------------------------------	--



		sono volte al miglioramento continuo della qualità educativa.
--	--	---

## METODOLOGIE E ATTIVITA'

La nostra scuola si preoccuperà di raggiungere gli obiettivi sopra elencati, attraverso metodologie e attività che andranno a sviluppare e a stimolare le intelligenze del bambino che riproponiamo brevemente: intelligenza linguistica, logico-matematica, spaziale (visiva e grafica), intrapersonale, interpersonale e musicale. Le metodologie utilizzate più frequentemente sono:

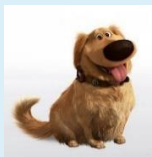
- 1) GIOCO. Esso viene valorizzato come una dimensione di crescita, come una risorsa privilegiata sia sul piano relazionale sia cognitivo in quanto, attraverso l'attività ludica, il bambino si rivela a sé stesso e agli altri in una molteplicità di aspetti, comunica i propri pensieri e sentimenti, affronta e filtra le situazioni più difficili, consolida la propria autonomia, l'identità e le competenze. In modo specifico, lavoreremo attraverso il gioco simbolico, il gioco "facciamo finta di" nei quali i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali; ed attraverso il gioco di squadra, in modo tale da insegnare ai bambini l'importanza del rispetto dell'altro e delle regole.
- 2) LEARNING BY DOING. Grazie alla posizione strategica e non casuale della nostra scuola che predispone un cortile allestito con piante e animali (sia finti sia veri), il bambino osserverà e toccherà con mano il suo ambiente circostante. A seconda delle stagioni che vivremo durante l'anno scolastico (autunno, primavera, inverno ecc.) e delle loro principali caratteristiche (il tempo, frutti tipici, la vegetazione ecc) porteremo avanti un'educazione out-door, dove i bambini avranno un ruolo attivo nell'osservare come la natura cambi con il tempo meteorologico; potranno osservare i frutti che nascono e che verranno colti direttamente dall'albero o le foglie che cadono in autunno.

Per quanto riguarda le attività, invece, il percorso didattico, seguirà innanzitutto i momenti fondamentali dell'anno ovvero:

- i cambi climatici e di stagione;
- le festività;
- le ricorrenze (es: giornata mondiale dell'albero, giornata mondiale dell'acqua ecc.).

Dopodiché, susseguiranno varie tematiche che serviranno per la crescita del bambino, sempre scelte in relazione agli obiettivi sopra esposti, che verranno stabilite o mensilmente o settimanalmente, a seconda dell'andamento della classe, rispettando i tempi di apprendimento di ogni bambino. Le attività principali che andranno svolte, saranno: l'accoglienza (che caratterizzerà la fase iniziale dell'anno scolastico; la scuola accoglierà i bambini e le bambine in modo personalizzato, in un ambiente protettivo e sereno; le insegnanti si faranno carico delle emozioni nei delicati momenti dei primi distacchi e dei primi passi verso l'autonomia, promuovendo rapporti di fiducia e collaborazione con le famiglie. Per i bambini nuovi iscritti l'inserimento sarà molto graduale e mirato secondo i bisogni di adattamento e le esigenze di ogni singolo bambino in accordo con la famiglia); attività in lingua inglese (come supporto alla didattica di classe); propedeutica musicale (gestita da un insegnante interno che si occuperà di seguire i bambini nelle attività musicali); attività di prudenza (con lo scopo di far acquisire consapevolezza che in ogni situazione vissuta è necessario prestare attenzione per agire ed evitare situazioni di pericolo, per sé stessi e per gli altri); coding e digital mind; giornata cinema.

## DOCENTI



In tutto il film è costante la presenza del cane Dug, un cagnolino che funge da guida e da amico. Questo è ciò che faranno le insegnanti: essere una guida, ma anche un punto di riferimento amico e rassicurante per tutti i bambini. Il ruolo dell'insegnante si baserà su cinque compiti principali:

- 1) OSSERVAZIONE. Un valido piano progettuale non può non prevedere momenti specifici di osservazione, sia occasionale sia sistematica perché, per poter agire sul piano educativo, occorre conoscere i bambini e la loro realtà. Rappresenta, quindi, uno strumento fondamentale per accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione.
- 2) ESPLORAZIONE E RICERCA. L'insegnante è un sicuro riferimento, ma al contempo deve essere un organizzatore di esperienze, creando un positivo clima di esplorazione e ricerca per l'originaria curiosità del bambino: utilizzando opportuni input, l'insegnante svolge una "regia" equilibrata e attenta a valorizzare gli "errori" dei bambini trasformandoli in apprendimenti, guidando così il bambino a prendere

coscienza di sé e delle sue risorse, a controllare e modificare la realtà attraverso una costruzione condivisa dell'ambiente in cui vive.

- 3) **VALORIZZAZIONE DEGLI SPAZI.** L'insegnante della Scuola dell'Infanzia valorizza lo spazio inteso come luogo in cui si costruisce l'apprendimento e le relazioni tra persone, oggetti e ambienti. Una parte importante della progettazione viene quindi dedicata alla strutturazione degli spazi, ossia alla costruzione con i bambini di Angoli e Laboratori che presentano la caratteristica della flessibilità e della diversità, in quanto frutto di mediazioni e condivisioni tra bambini e adulti in base agli interessi, alle motivazioni e ai bisogni degli alunni.
- 4) **ORGANIZZAZIONE DEI TEMPI.** Fin dall'inizio dell'anno scolastico il Tempo verrà organizzato in base alle esigenze di ciascun bambino per favorire un inserimento adeguato e sereno, attraverso una strutturazione flessibile della giornata scolastica che rispetti i principi dell'Accoglienza. In seguito, poiché la giornata scolastica funzionerà, salvo eccezioni, per otto ore, le insegnanti, nel rispetto dei bisogni primari del bambino, alterneranno attività di movimento e attività tranquille, attività organizzate e attività libere.
- 5) **INCONTRO SCUOLE-FAMIGLIE.** Fondamentale è la collaborazione con le famiglie che deve sempre esserci, nel rispetto dei rispettivi ruoli e con costanza, in modo tale da affrontare eventuali difficoltà, nel minor tempo possibile.

## **AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA**

Oltre le attività sopracitate, la scuola organizzerà progetti in collaborazione con soggetti esterni.

- **PROGETTO ALIMENTARE.** Per un corretto stile alimentare e atteggiamento positivo verso il cibo.
- **PROGETTO IGIENE.** Per una corretta igiene dentistica.
- **PROGETTO CINEMA E TEATRO.** In cui i bambini si metteranno in gioco come attori.

La morale di questo film è che qualsiasi evento ci accada, un lutto, un distacco, la paura del nuovo, per quanto dolore possa portare, se passato con le giuste persone, fa un po' meno male e riesce comunque a mostrarci il lato positivo. Questo è quello che vogliamo realizzare noi insegnanti con i bambini e con la necessaria collaborazione delle famiglie: far sì che questo nuovo inizio, faccia un po' meno paura a tutti e che lavorando insieme, come una squadra, si possa arrivare a realizzare tutto ciò che è meglio per i bambini.