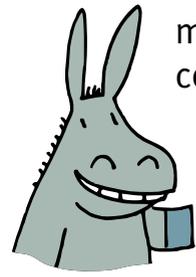
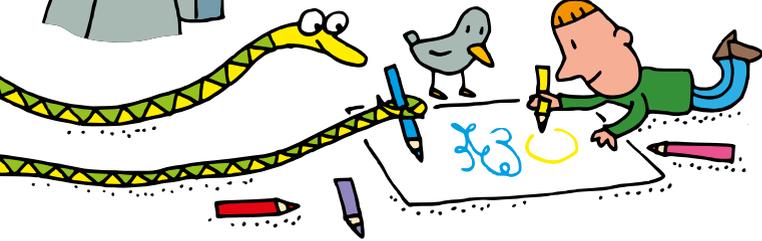


ma non si può sempre andare al parco ed è bello anche vedersi con gli amici a casa per giocare. Si possono fare tante cose



si può disegnare

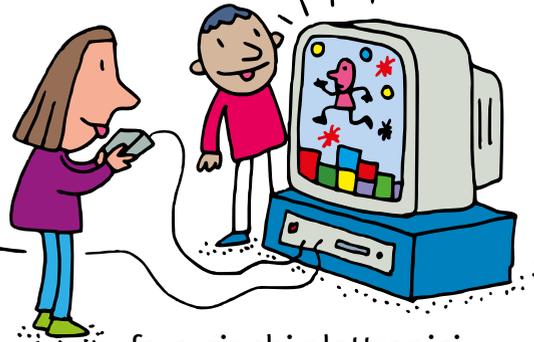
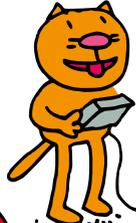
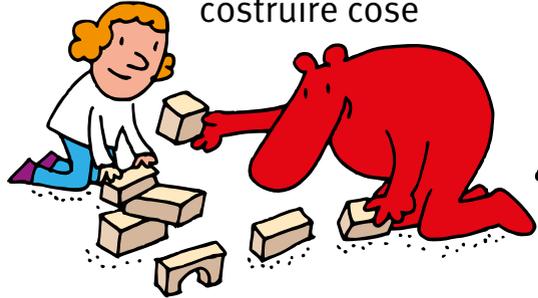


mi piace disegnare gli alberi



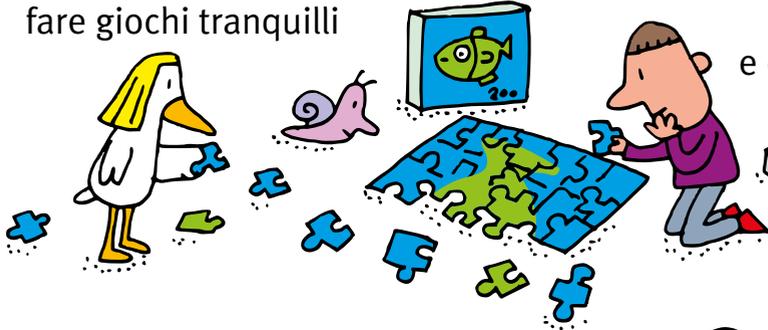
è bello ma solo per un po'

costruire cose

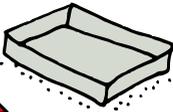


fare giochi elettronici

fare giochi tranquilli



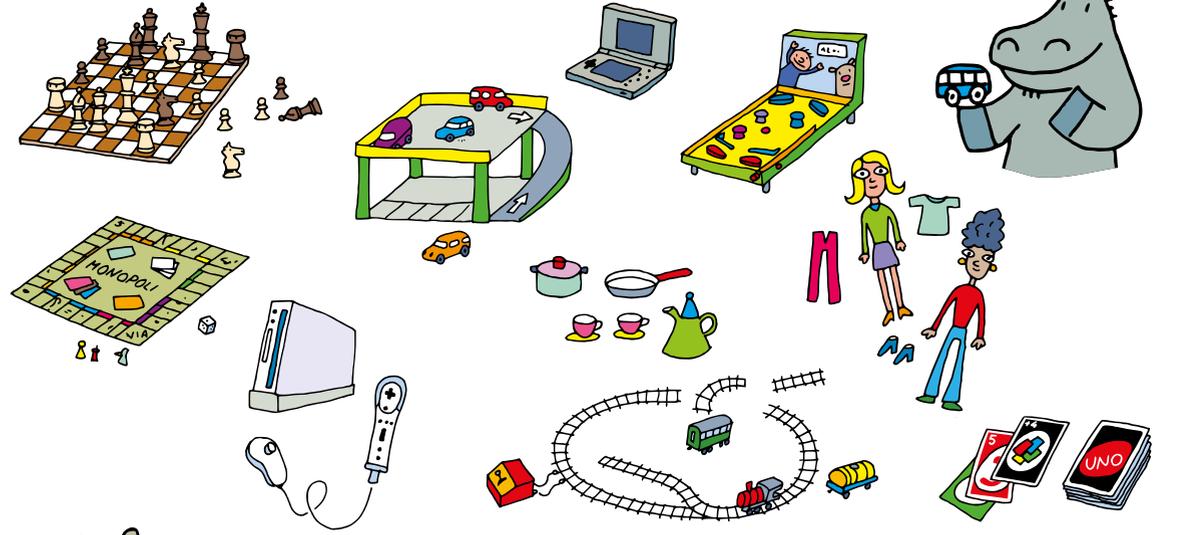
e complicati



noi spesso ci divertiamo così



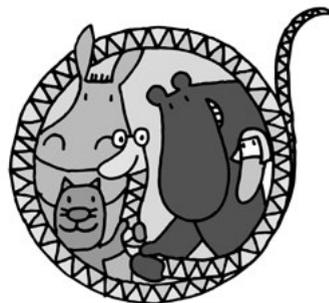
hai mai giocato a uno di questi giochi? Segna quelli che conosci



racconta che giochi fai in casa e con chi

Seven horizontal lines for writing the answer to the question.

# A SPASSO CON Ettore



## PROGETTO EDUCATIVO SUGLI STILI DI VITA DEI BAMBINI guida per l'insegnante

### Premessa

Questo progetto educativo, promosso da Regione Toscana in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale, è stato pensato all'interno di un percorso didattico rivolto ai bambini della classe seconda e terza della scuola primaria e intende affrontare tutti gli aspetti della vita quotidiana che contribuiscono a determinare uno stile di vita salutare.

### Il kit

Il kit "In compagnia di Ettore" è uno strumento didattico-educativo composto da un libro-quaderno per bambini (ogni kit contiene 25 libri-quaderno), un poster per la classe e una guida per l'insegnante. Il kit è anche scaricabile in pdf dal sito [www.creps-siena.eu](http://www.creps-siena.eu).

Le tematiche affrontate nella proposta educativa sono: la famiglia, la città, il parco, i giochi al chiuso, gli animali domestici, muoversi in città, la scuola, il sonno e i tempi della giornata, l'alimentazione e i pasti, la frutta e la verdura, le fattorie didattiche, l'orto didattico, la salute e l'igiene personale, il movimento, l'intercultura, le biblioteche, la musica, il cinema e il teatro, i musei. Per ogni tematica sono proposte attività da svolgere sia in aula che all'esterno ed è consigliato lavorare su almeno 10 capitoli, in particolare alimentazione e movimento.

La metodologia scelta è quella dell'educazione attiva: gli alunni sono infatti invitati a scoprire, a osservare, a sperimentare in un modo nuovo, a cominciare da se stessi e aprendosi al mondo che li circonda. L'intervento proposto è multidisciplinare e prevede il coinvolgimento di tutti gli insegnanti, i genitori e le altre figure di riferimento. La guida vuole essere un sussidio operativo per il docente ed è articolata in modo sistematico. Per ogni modulo si forniscono una sintetica introduzione al "focus" e una scheda di progettazione contenente i riferimenti normativi, gli obiettivi di apprendimento delle discipline coinvolte e le attività, differenziando la proposta del quaderno operativo dalla lettura dell'immagine-poster. Si suggeriscono anche attività di follow up. Sono fornite rubriche di valutazione per i docenti e autobiografie cognitive per l'alunno, bibliografia e sitografia.

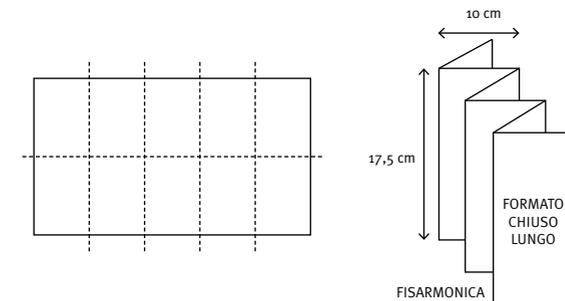
Il libro-quaderno nasce con l'intento di migliorare lo stile di vita attraverso la conoscenza del proprio ambiente di vita, nelle sue potenzialità e differenziazioni, sviluppando una maggiore conoscenza della Toscana anche attraverso i parchi o i luoghi dell'arte, e le sue produzioni alimentari. I testimonial della campagna educativa sono Ettore e i suoi amici, quattro simpatici animali, ciascuno con una personalità ben precisa, che guideranno i bambini in questo percorso finalizzato al raggiungimento di un corretto stile di vita.

### Ulteriori proposte per l'uso

Un suggerimento operativo al termine del percorso è costituito dalla realizzazione di un lapbook, che raccolga le esperienze di follow up dei vari moduli e che si connota come un compito di realtà. Una delle difficoltà dell'insegnante nel seguire un percorso multidisciplinare può essere infatti la modalità di raccolta del materiale prodotto dagli studenti. In questo senso il lapbook, oltre a rispondere all'esigenza documentativa e di raccolta materiale, ha ulteriori utilità in quanto può diventare una mappa concettuale a tre dimensioni e rivelarsi uno strumento di inclusione molto efficace per alunni BES. Inoltre permette di rendere personale il prodotto sia nella realizzazione sia nei contenuti, favorendo una maggior interiorizzazione degli argomenti affrontati.

Per realizzare un lapbook che raccolga il materiale prodotto durante il percorso presentato si suggerisce una struttura a fisarmonica utilizzando un semplice cartoncino colorato delle dimensioni 35 cm x 50 cm. Si otterranno 20 spazi, considerando il fronte/retro, per creare una copertina e 19 pagine da destinare agli argomenti proposti dal progetto.

Per realizzarlo è possibile seguire lo schema di seguito proposto oppure cercare una struttura alternativa tra le molte reperibili in rete. L'importante sarà puntare sulla fantasia degli alunni per decorare e inserire in modi creativi e interattivi i vari materiali raccolti e/o prodotti. Non dobbiamo dimenticare che il lapbook deve essere ricco di strutture apribili: piccole buste, disegni piegati, mini libri estraibili, immagini pop up, cartellette flip flap ecc.



Per ulteriori approfondimenti o idee è possibile consultare in rete il seguente sito: <https://sololapbook.wordpress.com/crea-il-tuo-lapbook>.

Non ci resta che augurarvi un buon lavoro per questo viaggio insieme ad Ettore e ai suoi amici che vi accompagnerà durante tutto l'anno scolastico.

Il libro-quaderno nasce con l'intento di migliorare lo stile di vita attraverso la conoscenza del proprio ambiente di vita, nelle sue potenzialità e differenziazioni, sviluppando una maggiore conoscenza della Toscana anche attraverso i parchi o i luoghi dell'arte, e le sue produzioni alimentari.

I testimonial della campagna educativa sono Ettore e i suoi amici, quattro simpatici animali, ciascuno con una personalità ben precisa, che guideranno i bambini in questo percorso finalizzato al raggiungimento di un corretto stile di vita.

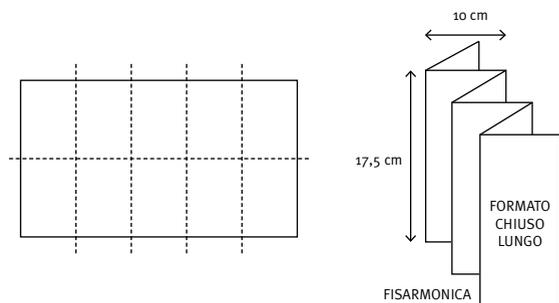
### Ulteriori proposte per l'uso

Un suggerimento operativo al termine del percorso è costituito dalla realizzazione di un lapbook, che raccolga le esperienze di follow up dei vari moduli e che si connota come un compito di realtà.

Una delle difficoltà dell'insegnante nel seguire un percorso multidisciplinare può essere infatti la modalità di raccolta del materiale prodotto dagli studenti. In questo senso il lapbook, oltre a rispondere all'esigenza documentativa e di raccolta materiale, ha ulteriori utilità in quanto può diventare una mappa concettuale a tre dimensioni e rivelarsi uno strumento di inclusione molto efficace per alunni BES. Inoltre permette di rendere personale il prodotto sia nella realizzazione sia nei contenuti, favorendo una maggior interiorizzazione degli argomenti affrontati.

Per realizzare un lapbook che raccolga il materiale prodotto durante il percorso presentato si suggerisce una struttura a fisarmonica utilizzando un semplice cartoncino colorato delle dimensioni 35 cm x 50 cm. Si otterranno 20 spazi, considerando il fronte/retro, per creare una copertina e 19 pagine da destinare agli argomenti proposti dal progetto.

Per realizzarlo è possibile seguire lo schema di seguito proposto oppure cercare una struttura alternativa tra le molte reperibili in rete. L'importante sarà puntare sulla fantasia degli alunni per decorare e inserire in modi creativi e interattivi i vari materiali raccolti e/o prodotti. Non dobbiamo dimenticare che il lapbook deve essere ricco di strutture apribili: piccole buste, disegni piegati, mini libri estraibili, immagini pop up, cartellette flip flap ecc.

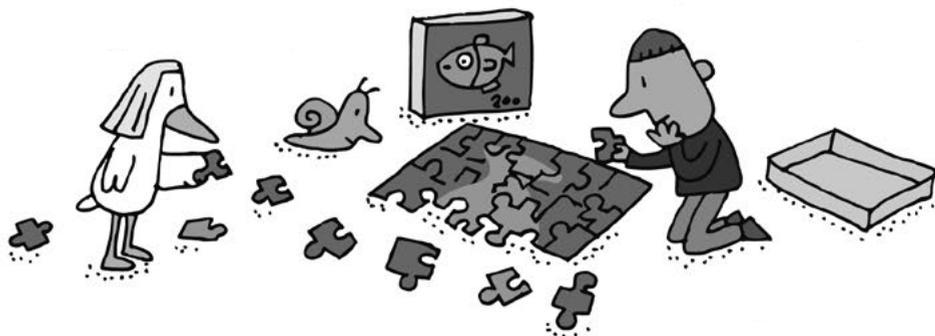


Per ulteriori approfondimenti o idee è possibile consultare in rete il seguente sito: <https://sololapbook.wordpress.com/crea-il-tuo-lapbook>.

Non ci resta che augurarvi un buon lavoro per questo viaggio insieme ad Ettore e ai suoi amici che vi accompagnerà durante tutto l'anno scolastico.

## GIOCHI AL CHIUSO (PP. 10-11)

Il gioco è educante: attraverso il gioco il bambino può conoscere il mondo, apprendere le regole, stare con gli altri, controllare e gestire la propria emotività, sperimentare e percepire nuovi percorsi di autonomia. Il gioco in tutte le sue forme individuali, simboliche, collettive, drammatiche, assume una forte valenza educativa nell'evoluzione del bambino poiché gli permette di soddisfare autentici bisogni tra cui comunicare, socializzare, creare. Nel giocare, infatti, fin da bambino l'uomo sperimenta con successo la possibilità di intervenire attivamente sugli elementi che lo circondano, trasfigurandoli all'interno del proprio vissuto, modificandoli per renderli più congruenti con le idee e i progetti costruiti mentalmente e creando nuove esperienze o nuove situazioni.



### RIFERIMENTI NORMATIVI

Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio 18/12/2006 Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 "Life Skills Education in Schools" OMS 1993

### COMPETENZA CHIAVE DI CITTADINANZA EUROPEA

- Comunicazione in lingua madre
- Competenze sociali e civiche
- Spirito di iniziativa ed imprenditorialità
- Imparare a imparare

### LIFE SKILLS

- Pensiero critico
- Gestione dello stress

### TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Partecipa a scambi comunicativi in maniera adeguata alla situazione
- Scrive testi legati all'esperienza e alle diverse necessità comunicative
- Organizza informazioni e conoscenze tematizzando in maniera pertinente
- Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare i propri stati d'animo
- Comprende, nelle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO

#### Italiano

- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco
- Produrre testi di tipo diverso in vista di scopi pratici, di intrattenimento e di svago

#### Storia

- Rappresentare graficamente e verbalmente attività e fatti vissuti
- Conoscere il significato dei concetti di durata e periodo temporale

#### Educazione fisica

- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco
- Rispettare le regole nella competizione manifestando senso di responsabilità

### ATTIVITÀ

#### Libro operativo

- Individuazione e denominazione di varie tipologie di giochi al chiuso
- Elaborazione di un testo libero sui giochi effettuati nel proprio tempo libero

#### Letture dell'immagine

- Ricerca nel poster di tutte le situazioni-stimolo che richiamano attività ludiche in spazi chiusi

#### Follow up

- Survey: questionario sui giochi svolti a casa nel tempo libero e successiva rappresentazione tramite grafici
- Bingo time: costruzione di tombole associabili a realtà lessicali circoscritte (tombola delle città, degli animali, dei cibi...)
- Ideazione di puzzle utilizzando foto e/o disegni realizzati da alunne e alunni

