PROGETTO EDUCATIVO ANNO SCOLASTICO 2026/2027
SCUOLA DELL' INFANZIA PARITARIA "I LEONCINI" CISLAGO(VA)

GLI ANIMALI NELL'ARTE
Percorsi espressivi e di scoperta attraverso le Intelligenze Multiple di Howard Gardner

Sezione: Cre-attivi, Fant-attivi

Docente/i: Caimi Anna Maria, Dall'Osto Elena Mariateresa

Destinatari: Bambine/i di 3, 4 e 5 anni

Periodo di realizzazione: ottobre 2026 – giugno 2027

2. PREMESSA

Il progetto educativo "Gli animali nell'arte:percorsi espressivi e di scoperta attraverso le Intelligenze Multiple di Howard Gardner" nasce dalla volontà di proporre alle bambine e ai bambini un percorso interdisciplinare in cui natura, arte, emozioni e creatività si incontrano.
L'animale rappresenta per il bambino un elemento vicino alla propria esperienza: suscita curiosità, interesse, empatia e desiderio di conoscenza. Attraverso la scoperta di nove animali in collaborazione con la Fattoria degli Asinelli di Carbonate (Co) – tartaruga, lumaca, gallina, pitone, coniglio, cavia, cane, pecora e asino – gli alunni saranno accompagnati in un viaggio di osservazione e rielaborazione personale.
L'arte diventa uno strumento privilegiato per imparare a guardare il mondo con occhi nuovi. L'incontro con opere di artisti importanti permetterà ai bambini di avvicinarsi al patrimonio culturale attraverso un linguaggio adeguato alla loro età, fatto di colori, forme, immagini, emozioni e sperimentazione.
Ogni animale sarà collegato a un artista:

- **Claude Monet –" Le Ninfee"**
- **Henri Matisse – "La Chiocciola (L'Escargot)"**
- **Joan Miró –" Il Gallo"**
- **Henri Rousseau – "La Foresta Equatoriale"**
- **Albrecht Dürer –" Lepre giovane"**
- **Frida Kahlo – varie opere con animali come compagni simbolici**
- **Francisco Goya – "Il cane"**
- **Mausoleo di Galla Placidia, Mosaico della lunetta d'ingresso" Buon Pastore" a Ravenna**
- **Giotto – "La fuga in Egitto"**

Attraverso laboratori grafico-pittorici, attività manipolative, giochi motori, narrazioni e osservazioni naturalistiche, ogni bambino potrà esprimere le proprie capacità secondo modalità differenti.

3. MOTIVAZIONE PEDAGOGICA

La Scuola dell'Infanzia rappresenta il luogo in cui il bambino costruisce i primi significati sul mondo attraverso esperienza, relazione e gioco.
Il progetto valorizza una didattica attiva nella quale il bambino è protagonista del proprio apprendimento. L'arte permette di sviluppare immaginazione, sensibilità estetica e capacità di interpretazione, mentre il tema degli animali favorisce atteggiamenti di cura e rispetto verso gli esseri viventi.
Il percorso si fonda sull'idea che ogni bambino possieda potenzialità differenti e che l'apprendimento possa avvenire attraverso molteplici linguaggi.
La teoria delle Intelligenze Multiple di Howard Gardner costituisce il riferimento pedagogico centrale: esistono diverse modalità attraverso cui ciascun individuo conosce, comunica e interpreta la realtà.

4. FINALITÀ EDUCATIVE

Il progetto si propone di:

- **favorire la conoscenza del mondo animale;**
- **sviluppare atteggiamenti di rispetto e cura verso la natura;**
- **avvicinare i bambini al linguaggio artistico;**
- **stimolare creatività e immaginazione;**
- **incrementare la verbalizzazione e la conoscenza di nuovi termini;**
- **favorire collaborazione e inclusione (cooperative learning);**
- **sviluppare capacità espressive attraverso diversi linguaggi;**
- **promuovere curiosità e spirito di osservazione.**

5. OBIETTIVI GENERALI

Il bambino sarà accompagnato a:

- **conoscere caratteristiche e ambienti di vita degli animali;**
- **sensibilizzare al rispetto di beni culturali ;**
- **riconoscere colori, forme e particolari;**
- **saper utilizzare materiali e tecniche diverse;**
- **comunicare emozioni e vissuti;**
- **partecipare ad attività di gruppo;**
- **sviluppare autonomia e fiducia nelle proprie capacità;**
- **rispettare gli esseri viventi e l'ambiente.**

6. RIFERIMENTI TEORICI: LE INTELLIGENZE MULTIPLE DI HOWARD GARDNER

Il progetto si ispira alla teoria delle Intelligenze Multiple, elaborata dallo psicologo statunitense Howard Gardner, secondo la quale ogni individuo possiede differenti forme di intelligenza che si sviluppano in modo personale e originale.
La Scuola dell'Infanzia rappresenta un ambiente privilegiato per valorizzare queste diverse modalità di apprendimento attraverso esperienze concrete, creative e significative.
Nel progetto "Gli animali nell'arte" ogni attività viene progettata affinché ciascun bambino possa trovare il proprio canale espressivo.

Intelligenza linguistica
Riguarda la capacità di utilizzare il linguaggio per comunicare, raccontare e comprendere.
Nel progetto viene sviluppata attraverso:

- **conversazioni guidate sugli animali;**
- **racconti e letture animate con albi illustrati;**
- **descrizioni delle opere d'arte;**
- **invenzioni di storie e filastrocche.**

Intelligenza logico-matematica

Riguarda la capacità di osservare, classificare e stabilire relazioni.
Nel progetto viene sviluppata attraverso:

- **classificazione degli animali;**
- **confronto di dimensioni e caratteristiche;**
- **osservazione di forme e sequenze;**
- **giochi logici.**

Intelligenza spaziale

Riguarda la capacità di percepire forme, colori, spazi e immagini.
Nel progetto viene sviluppata attraverso:

- **osservazione delle opere d'arte;**
- **attività grafico-pittoriche;**
- **collage;**
- **composizioni tridimensionali.**

Intelligenza corporeo-cinestetica

Riguarda l'utilizzo del corpo per conoscere ed esprimersi.
Nel progetto viene sviluppata attraverso:

- imitazione dei movimenti degli animali;
- percorsi motori;
- giochi teatrali;
- attività manipolative.

Intelligenza musicale

Riguarda la sensibilità verso suoni, ritmi e melodie.
Nel progetto viene sviluppata attraverso:

- canzoni e filastrocche sugli animali;
- riproduzione dei loro versi;
- accompagnamenti ritmici;
- danze creative.

Intelligenza interpersonale

Riguarda la capacità di relazionarsi con gli altri.
Nel progetto viene sviluppata attraverso:

- lavori di gruppo;
- cooperative learning;
- condivisione delle idee;
- realizzazione di opere collettive.

Intelligenza intrapersonale

Riguarda la conoscenza di sé e delle proprie emozioni.
Nel progetto viene sviluppata attraverso:

- circle time;
- verbalizzazione delle emozioni;
- giochi e riflessioni inerenti all'educazione civica;
- riflessioni sul rapporto con gli animali;
- raccolta dei pensieri dei bambini.

Intelligenza naturalistica

Riguarda la capacità di riconoscere e comprendere gli elementi della natura.
Nel progetto viene sviluppata attraverso:

- osservazione degli animali;
- conoscenza degli habitat;
- educazione ambientale;
- cura degli esseri viventi.

7. CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

Il progetto coinvolge tutti i Campi di Esperienza previsti dalle Indicazioni Nazionali.

Il sé e l'altro

Il bambino:

- sviluppa atteggiamenti di rispetto;
- riconosce emozioni e sentimenti;
- collabora con i compagni;
- costruisce relazioni positive.

Il corpo e il movimento

Il bambino:

- sperimenta il movimento attraverso il gioco simbolico;
- imita posture e andature degli animali;
- sviluppa coordinazione e motricità.

Immagini, suoni, colori

Il bambino:

- conosce opere artistiche;
- sperimenta tecniche espressive;
- utilizza colori, materiali e strumenti creativi;
- sviluppa senso estetico.

I discorsi e le parole

Il bambino:

- arricchisce il lessico;
- racconta esperienze;
- formula domande;
- ascolta racconti e conversazioni.

La conoscenza del mondo

Il bambino:

- **osserva gli animali;**
- **conosce caratteristiche e ambienti;**
- **sviluppa atteggiamenti scientifici di curiosità e ricerca.**

8. COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

Il progetto contribuisce allo sviluppo delle otto competenze chiave europee:

Competenza alfabetica funzionale
Attraverso racconti, conversazioni e descrizioni.

Competenza multi linguistica
Attraverso il laboratorio in lingua inglese, conoscenza di nuove sonorità e nuovi termini.

Competenza matematica e di base in scienze, tecnologie e ingegneria (STEM)
Attraverso osservazione, classificazione e conoscenza degli animali.

Competenza digitale
Attraverso l'osservazione guidata di immagini, opere d'arte e documentazioni digitali.

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Attraverso esperienze cooperative e riflessioni personali.

Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza
Attraverso il rispetto degli altri, degli animali, dell'ambiente.

Competenza imprenditoriale
Attraverso creatività, progettazione e realizzazione di manufatti.

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
Attraverso l'incontro con artisti, opere e linguaggi espressivi.

9. METODOLOGIE DIDATTICHE

Il progetto utilizza metodologie attive e inclusive.
Didattica laboratoriale: il bambino apprende attraverso il fare, sperimentando materiali e tecniche.

Learning by doing: l'esperienza diretta diventa occasione di apprendimento.

Circle time: favorisce ascolto, dialogo e condivisione.

Cooperative learning: promuove collaborazione e aiuto reciproco.

Storytelling: utilizza racconti e narrazioni per sviluppare immaginazione e linguaggio.

Outdoor education :favorisce il rapporto diretto con natura e ambiente.

Approccio multisensoriale: coinvolge i cinque sensi ed i nuovi sensi riconosciuti dalle neuroscienze ovvero equilibrio e propriocezione.

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

Il progetto educativo pone particolare attenzione all'inclusione, riconoscendo che ogni bambino possiede tempi, modalità e potenzialità differenti.

Le attività saranno adattate attraverso:

- **utilizzo di materiali diversi;**
- **tempi flessibili;**
- **attività individuali e di gruppo;**
- **valorizzazione delle capacità personali;**
- **supporti visivi e manipolativi;**
- **collaborazione tra pari.**

La varietà dei linguaggi proposti permette a ogni bambino di partecipare secondo le proprie possibilità, favorendo il successo formativo e il senso di appartenenza al gruppo.

11. EDUCAZIONE CIVICA E AGENDA 2030 ONU

Il progetto contribuisce alla formazione di una cittadinanza consapevole attraverso:

- **rispetto degli animali;**
- **cura dell'ambiente;**
- **conoscenza della biodiversità;**
- **comportamenti responsabili verso la natura.**

Collegamenti con Agenda 2030:

Obiettivo 4 – Istruzione di qualità
Promuovere un apprendimento inclusivo e significativo.

Obiettivo 12 – Consumo e produzione responsabili
Utilizzare materiali di recupero nei laboratori artistici.

Obiettivo 15 – Vita sulla Terra
Sviluppare rispetto per gli ecosistemi e gli esseri viventi.

EVENTO CONCLUSIVO

Il progetto si conclude con un momento di condivisione con le famiglie per valorizzare il percorso educativo svolto durante l'anno scolastico.

Mostra finale con:

- **elaborati individuali;**
- **opere collettive;**
- **fotografie delle attività;**
- **cartelloni esplicativi;**
- **percorso artistico realizzato dai bambini.**