

"DENVER E LA MACCHINA DEL TEMPO"

Un viaggio alla scoperta del mondo tra passato, presente e futuro

Scuola dell'Infanzia San Pietro All'Olmo

Bambini e bambine di 3, 4 e 5 anni

Anno Scolastico 2026/2027

Sfondo integratore: il viaggio nel tempo di Denver e dei suoi amici

1. PREMESSA

Il progetto nasce dal desiderio di accompagnare i bambini alla scoperta del mondo attraverso un'esperienza coinvolgente, fantastica e ricca di significato: il viaggio nel tempo.

Il protagonista dello sfondo integratore è Denver, un simpatico dinosauro curioso e intraprendente, che insieme ai suoi amici trova una misteriosa macchina del tempo. Grazie ad essa, il gruppo intraprende un viaggio attraverso epoche diverse per scoprire come il mondo, la natura, gli animali, gli ambienti e il modo di vivere delle persone siano cambiati nel corso del tempo.

Denver diventa così un mediatore fantastico capace di stimolare la curiosità dei bambini, favorire la formulazione di domande e ipotesi e trasformare gli apprendimenti in esperienze concrete e significative.

Il viaggio non sarà soltanto un percorso alla scoperta del passato, ma offrirà ai bambini l'opportunità di comprendere il concetto di trasformazione e cambiamento, mettendo in relazione ciò che era, ciò che è e ciò che potrebbe essere.

Attraverso racconti, conversazioni, osservazioni, esperimenti, attività manipolative, artistiche e motorie, i bambini saranno protagonisti attivi del percorso.

2. LO SFONDO INTEGRATORE

La storia di Denver

Un giorno Denver, mentre gioca con i suoi amici, trova una strana macchina nascosta in una vecchia grotta.

Sul pannello della macchina compare una scritta:

"Per scoprire il mondo di oggi bisogna conoscere il mondo di ieri e immaginare quello di domani."

Denver decide così di partire insieme ai suoi amici.

Ad ogni viaggio la macchina del tempo li porta in un'epoca diversa.

Denver osserva, fa domande, incontra nuovi amici e scopre che il mondo non è sempre stato come lo conosciamo oggi.

Al termine di ogni viaggio Denver torna dai bambini e racconta ciò che ha visto, portando con sé un oggetto, una fotografia, un reperto, una traccia o un messaggio che diventa lo stimolo per una nuova esperienza.

I bambini diventano quindi compagni di viaggio di Denver e, attraverso le diverse avventure, costruiscono gradualmente la propria conoscenza.

3. FINALITÀ

Il progetto intende:

- favorire la curiosità e il desiderio di conoscere;
- sviluppare la capacità di osservare e confrontare;
- avvicinare i bambini alla dimensione temporale attraverso esperienze concrete;
- comprendere semplici concetti di prima/dopo, passato/presente/futuro;
- riconoscere alcuni cambiamenti avvenuti nel tempo;
- sviluppare capacità di formulare domande e ipotesi;
- promuovere la capacità di raccontare esperienze e vissuti;
- stimolare creatività, immaginazione e pensiero divergente;
- favorire la collaborazione e la partecipazione al gruppo;
- sviluppare atteggiamenti di rispetto verso la natura e l'ambiente;
- valorizzare il bambino come protagonista attivo del proprio apprendimento.

4. OBIETTIVI EDUCATIVI E DIDATTICI

Area della conoscenza del tempo

I bambini saranno accompagnati a:

- riconoscere la successione temporale;
- distinguere passato, presente e futuro;
- comprendere semplici trasformazioni;
- mettere in sequenza immagini ed eventi;
- confrontare situazioni di ieri e di oggi;
- comprendere che persone, animali, ambienti e oggetti possono cambiare nel tempo.

Area linguistica

- ascoltare e comprendere racconti;
- arricchire il vocabolario;
- raccontare esperienze;
- formulare domande;
- esprimere opinioni e ipotesi;
- descrivere immagini e situazioni;
- partecipare a conversazioni di gruppo;

- inventare semplici storie.

Area logico-matematica

- classificare e raggruppare;
- confrontare grandezze e quantità;
- riconoscere somiglianze e differenze;
- ordinare immagini secondo una successione;
- utilizzare semplici concetti temporali e spaziali;
- riconoscere forme, sequenze e regolarità.

Area scientifica

- osservare animali, piante e ambienti;
- formulare semplici ipotesi;
- osservare fenomeni naturali;
- sperimentare attraverso i sensi;
- comprendere semplici trasformazioni;
- sviluppare atteggiamenti di curiosità verso il mondo naturale.

Area creativa ed espressiva

- utilizzare diversi materiali e tecniche;
- rappresentare graficamente esperienze e conoscenze;
- sperimentare colori, forme e materiali;
- drammatizzare storie;
- utilizzare il corpo come strumento espressivo;
- creare manufatti individuali e collettivi.

Area relazionale

- collaborare con i compagni;
- rispettare regole condivise;
- ascoltare gli altri;
- condividere materiali e spazi;
- sviluppare senso di appartenenza al gruppo;
- riconoscere e valorizzare le differenze.

5. CAMPI DI ESPERIENZA

Il progetto coinvolge trasversalmente tutti i Campi di esperienza.

Il sé e l'altro

Denver e i suoi amici diventano occasione per parlare di amicizia, collaborazione, regole, appartenenza e confronto.

Il corpo e il movimento

I bambini potranno immedesimarsi nei protagonisti attraverso giochi motori, percorsi, imitazioni e drammatizzazioni.

Immagini, suoni, colori

Le diverse epoche saranno esplorate attraverso pittura, manipolazione, musica, costruzione e attività grafico-pittoriche.

I discorsi e le parole

Racconti, conversazioni, domande, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di storie accompagneranno ogni tappa del viaggio.

La conoscenza del mondo

Sarà il campo privilegiato per esplorare il concetto di tempo, le trasformazioni della natura, gli animali, gli ambienti, gli oggetti e le invenzioni.

6. LE TAPPE DEL VIAGGIO

TAPPA 1 – LA MACCHINA DEL TEMPO

Denver trova la macchina del tempo e invita i bambini a partire con lui.

Domande-stimolo:

- Che cos'è il tempo?
- Possiamo viaggiare nel tempo?
- Cosa significa passato?
- Cosa significa futuro?
- Come possiamo capire che qualcosa è cambiato?

Attività:

- presentazione della storia di Denver;
- costruzione collettiva della macchina del tempo;
- realizzazione del “Passaporto del tempo”;
- conversazione guidata;
- rappresentazione grafica della macchina del tempo;
- giochi sulla successione prima/dopo.

TAPPA 2 – L'ERA DEI DINOSAURI

La macchina conduce Denver in un mondo lontanissimo.

Denver incontra altri dinosauri e scopre un ambiente molto diverso da quello attuale.

Attività:

- osservazione di immagini e tracce;

- impronte di dinosauro con pasta modellabile;
- realizzazione di fossili;
- ricerca di “uova” nascoste;
- pittura di paesaggi preistorici;
- gioco motorio “Camminiamo come i dinosauri”;
- costruzione di un grande vulcano;
- realizzazione collettiva di un ambiente preistorico.

Esperienza finale:

“Il museo dei dinosauri di Denver”.

TAPPA 3 – LA PREISTORIA

Denver viaggia ancora più avanti nel tempo e incontra i primi uomini.

Scopre le grotte, le pitture rupestri, gli strumenti e il modo in cui gli uomini vivevano.

Attività:

- pitture rupestri;
- costruzione di una capanna;
- manipolazione di materiali naturali;
- scoperta delle impronte;
- realizzazione di semplici strumenti con materiali sicuri;
- drammatizzazione della vita nella Preistoria;
- giochi di caccia simbolica;
- conversazioni sul modo di vivere di allora.

Confronto:

“Come vivevano allora? Come viviamo oggi?”

TAPPA 4 – IERI E OGGI

Denver decide di fare un viaggio più vicino al nostro tempo.

Scopre come giocavano i bambini del passato, come comunicavano, quali oggetti utilizzavano e come erano le case e le città.

Attività:

- confronto tra fotografie di ieri e di oggi;
- osservazione di vecchi oggetti;
- intervista ai nonni o alle persone anziane;
- scoperta dei giochi di una volta;
- sperimentazione di giochi tradizionali;
- confronto tra vecchi e nuovi strumenti tecnologici;
- realizzazione di una mostra “Ieri e oggi”.

Domande-stimolo:

- Come giocavano i nonni?
- Come comunicavano?
- Come si spostavano?
- Quali oggetti non esistevano quando erano bambini?

TAPPA 5 – IL MONDO DI OGGI

Denver torna nel presente e osserva il mondo che conosciamo.

Scopre città, automobili, treni, aerei, computer, telefoni e tante altre invenzioni.

Attività:

- classificazione dei mezzi di trasporto;
- costruzione di mezzi di trasporto con materiale di recupero;
- percorso motorio;
- esperienze con semplici macchine e strumenti;
- discussione sull'uso della tecnologia;
- attività di educazione ambientale;
- riflessione sui cambiamenti del pianeta.

TAPPA 6 – IL FUTURO

Denver decide di compiere l'ultimo viaggio: vuole scoprire come potrebbe essere il mondo del futuro.

Ma questa volta saranno i bambini a immaginarlo.

Domande-stimolo:

- Come saranno le case?
- Come ci sposteremo?
- Come saranno le scuole?
- Esisteranno i robot?
- Come proteggeremo la Terra?
- Quali invenzioni vorremmo creare?

Attività:

- disegno del mondo del futuro;
- costruzione di una città futuristica;
- invenzione di nuovi mezzi di trasporto;
- robot realizzati con materiali di recupero;
- progettazione della “Scuola del futuro”;
- realizzazione collettiva del “Mondo che vorrei”.

7. DIFFERENZIAZIONE PER FASCE D'ETÀ

Bambini di 3 anni

Il percorso privilegerà:

- esperienza sensoriale;
- ascolto di brevi racconti;
- riconoscimento di immagini;
- semplici attività manipolative;
- giochi motori;
- esplorazione di colori, forme e materiali;
- concetti temporali basilari: prima/dopo, adesso.

Bambini di 4 anni

Si lavorerà maggiormente su:

- sequenze temporali;
- confronto ieri/oggi;
- classificazioni;
- verbalizzazione;
- formulazione di semplici ipotesi;
- rappresentazione grafica;
- costruzioni individuali e di gruppo;
- drammatizzazione.

Bambini di 5 anni

Il percorso potrà approfondire:

- passato/presente/futuro;
- successione cronologica;
- trasformazioni nel tempo;
- formulazione e verifica di ipotesi;
- ricerca e raccolta di informazioni;
- rielaborazione personale;
- invenzione di storie;
- progettazione del futuro;
- realizzazione di elaborati collettivi.

8. METODOLOGIA

Il progetto privilegerà una metodologia attiva e laboratoriale.

Saranno utilizzati:

- circle time;
- conversazioni guidate;

- storytelling;
- problem solving;
- brainstorming;
- attività laboratoriali;
- cooperative learning;
- esplorazione e osservazione;
- esperienze sensoriali;
- attività motorie;
- drammatizzazione;
- manipolazione;
- attività grafico-pittoriche;
- documentazione fotografica e narrativa.

L'insegnante avrà il ruolo di facilitatore e mediatore, predisponendo situazioni stimolanti nelle quali il bambino possa osservare, fare domande, formulare ipotesi, sperimentare e rielaborare le proprie esperienze.

9. MATERIALI

Si utilizzeranno:

- libri e albi illustrati;
- immagini e fotografie;
- materiali naturali;
- pasta modellabile;
- colori e pennelli;
- cartoncini;
- stoffe;
- scatole e materiali di recupero;
- materiali per attività sensoriali;
- strumenti musicali;
- elementi per la drammatizzazione;
- materiale digitale, quando disponibile.

10. SPAZI

Le attività potranno essere realizzate:

- in sezione;
- nel salone;
- negli spazi laboratoriali;
- in giardino;
- negli spazi comuni della scuola;
- eventualmente attraverso uscite didattiche coerenti con il progetto.

La sezione potrà trasformarsi progressivamente nella “Base di Denver”, con una macchina del tempo, una linea temporale e gli elaborati prodotti dai bambini.

11. DOCUMENTAZIONE

Il percorso sarà documentato attraverso:

- fotografie;
- elaborati grafici;
- manufatti;
- registrazioni delle conversazioni;
- produzioni collettive;
- osservazioni degli insegnanti;
- raccolta delle domande e delle ipotesi dei bambini;
- diario di bordo di Denver;
- passaporto del tempo.

Al termine dell'esperienza potrà essere realizzato un “Museo del viaggio nel tempo di Denver”, nel quale raccogliere e mostrare alle famiglie i materiali prodotti durante l'anno.

12. INCLUSIONE

Il progetto sarà proposto attraverso una pluralità di linguaggi e modalità espressive, così da permettere a ciascun bambino di partecipare secondo le proprie possibilità.

Saranno valorizzati:

- linguaggio verbale;
- linguaggio corporeo;
- immagini;
- musica;
- manipolazione;
- esperienza sensoriale;
- attività individuali e cooperative.

Le proposte saranno adattate ai diversi bisogni educativi, favorendo la partecipazione, la collaborazione e il senso di appartenenza al gruppo.

13. VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione avverrà prevalentemente attraverso l'osservazione sistematica e occasionale dei bambini durante le esperienze.

Saranno osservati:

- partecipazione;
- curiosità;
- capacità di ascolto;
- capacità di porre domande;

- capacità di formulare ipotesi;
- capacità di osservare e confrontare;
- comprensione dei concetti temporali;
- capacità di raccontare;
- autonomia;
- collaborazione;
- capacità di utilizzare materiali e strumenti;
- capacità di rielaborare le esperienze.

La verifica non sarà intesa come misurazione della prestazione, ma come strumento per accompagnare e documentare il processo di crescita e apprendimento di ciascun bambino.

14. COMPITO AUTENTICO FINALE

Al termine del percorso i bambini saranno invitati a realizzare insieme a Denver:

“IL GRANDE MUSEO DEL TEMPO”

Un percorso espositivo che racconta il viaggio compiuto durante l'anno.

Il museo potrà essere organizzato in sezioni:

PASSATO → PREISTORIA → IERI → OGGI → FUTURO

I bambini potranno presentare alle famiglie:

- i fossili;
- le impronte dei dinosauri;
- le pitture rupestri;
- gli oggetti costruiti;
- i giochi di una volta;
- i confronti tra ieri e oggi;
- la città del futuro;
- i disegni;
- le fotografie delle esperienze.

Denver accompagnerà i visitatori lungo tutto il percorso attraverso messaggi, cartelli e brevi racconti realizzati dai bambini.

15. CONCLUSIONE

Il viaggio di Denver rappresenta un'occasione per aiutare i bambini a scoprire che il mondo è in continua trasformazione.

Attraverso il gioco, la fantasia e la scoperta, i bambini potranno comprendere che conoscere il passato permette di leggere meglio il presente e, soprattutto, di immaginare e costruire il futuro.

Denver, con la sua curiosità, accompagnerà i bambini in un percorso nel quale ogni domanda potrà diventare una nuova partenza:

- “Da dove veniamo?”
- “Com'è cambiato il mondo?”
- “Com'è il mondo oggi?”
- “Come vorremmo che fosse domani?”

E così, alla fine del viaggio, Denver scoprirà che la macchina del tempo più speciale non è quella che permette di viaggiare nel passato o nel futuro, ma la fantasia dei bambini, capace di trasformare ogni scoperta in una nuova avventura.

FINE DEL VIAGGIO… O FORSE, NUOVO INIZIO! 🦕⏳🌎