



Associazione Genitori
Scuola Materna Cesio

Un due tre
tutti in fila
e sai perché?

Progetto e testi: **Maria Mezzanotte**

collaboratori al progetto: **Giacomo Caserta e Gianluca Minini**

Illustrazioni: **Bambini Scuola Materna Cesio**

Grafica e digitalizzazione illustrazioni: **Roberto Cantaboni**

Stampa:

Verona, settembre 2017

Tutti i diritti sono riservati.
È vietata qualsiasi utilizzazione, totale o parziale, dei contenuti inseriti nel presente portale, ivi inclusa la memorizzazione, riproduzione, rielaborazione, diffusione o distribuzione dei contenuti stessi mediante qualunque piattaforma tecnologica, supporto o rete telematica, senza previa autorizzazione.



MOTIVAZIONE PROGETTO

I bambini di oggi
sono le persone di domani
educiamole!
Gettiamo oggi un primo seme
che contribuirà alla crescita
del cittadino futuro.





OBIETTIVO GENERALE DELL'INTERVENTO

Formiamo i bambini
della scuola dell'infanzia
alla cultura della sicurezza,
attraverso percorsi formativi integrati
con attività didattiche
e con schede di verifica.





A COSA SERVE IL PROGETTO?

- Valorizzazione della cultura alla sicurezza
- Sperimentazione di nuove metodologie formative sulla sicurezza
- Nuovi metodi didattici sulla sicurezza
- Nuove competenze nell'ambito della sicurezza

Attraverso i racconti e i giochi il bambino svilupperà maggior sicurezza nella gestione dell'imprevisto e aumenterà l'autocontrollo e fiducia nelle proprie capacità. Migliorerà sicuramente l'autonomia e garantirà maggiori competenze e conoscenze per incrementare la sicurezza di se stessi e degli altri.



COME FARE UN'EVAQUAZIONE CORRETTA

1

DEFINIAMO
LE **REGOLE** DI
COMPORTAMENTO

2

DEFINIAMO
I **TIPI**
DI **PERICOLI**



3

**PREPARIAMO
I BAMBINI AD
AFFRONTARE
I PERICOLI**

4

**DEFINIAMO
DOVE ANDARE E
COME FARE LA FILA**



IN CASO DI INCENDIO





Nel caso di INCENDIO tutti sono avvisati
dall'allarme o da un segnale convenuto
(es: tromba da stadio, fischio, campanella)

1

Si devono **interrompere** immediatamente le attività;

2

Ciò che si trova sopra il banco deve **rimanere** dov'è
(giocattoli, disegni, ecc ...);

3

Gli **apri fila**, subito, si mettono **per primi** davanti alla porta
dell'aula (nominare l'apri fila)

4

Gli altri bambini seguono gli apri fila, formando un trenino
compatto. Si deve insegnare loro che: non si spinge, non si
supera, non si cerca l'amico)

5

Ultimi della fila sono i **chiudi fila** (ricordare di nomina-
re il chiudi fila, e il vice)

6

L'insegnante, deve avere con se il suo **registro** , accompagna la classe verso l'uscita, rispettando i percorsi stabiliti dal piano di emergenza. È bene che l'insegnante nel suo percorso verso il punto di raccolta cammini all'indietro, mantenendo sempre il **contatto visivo con tutti i bambini**;

7

È importante che l'insegnante **mantenga l'ordine e l'unità** della classe durante e dopo l'esodo evitando grida e richiami;

8

Camminare in modo sollecito;

9

Raggiungere velocemente il punto di raccolta.

10

Rimanere presso il punto di raccolta sino a quando l'insegnante non avrà verificato tutte le presenze .





IN CASO
DI
TERREMOTO





Nel caso di TERREMOTO tutti sono avvisati
dall'allarme o da un segnale convenuto
(es: tromba da stadio, fischio, campanella)

1

Al segnale di allarme l'insegnante deve dire a voce sostenuta agli alunni "**andate sotto ai banchi**";

2

Gli alunni devono andare sotto ai banchi e l'insegnante sotto alla sua **scrivania**;

3

Si conta tutti insieme fino a **trenta**, simulando così una scossa sismica;

4

NOTA IMPORTANTE: in caso reale di terremoto **non suonerà nessun allarme**, l'insegnante dovrà procedere alla procedura anti terremoto automaticamente;

5

Passati i secondi, l'insegnante dovrà verificare che fuori dall'aula il percorso è agibile;

6

Verificato che il percorso è agibile farà uscire gli alunni da sotto i banchi e fa iniziare l'evacuazione della classe fino al punto di raccolta;

7

Sarà sempre **l'insegnante a mettersi davanti alla fila** per condurre gli alunni lungo il percorso dell'esodo;

8

Gli alunni devono **uscire in ordine**, senza urlare e senza spingersi;

9

Se ci si trova ai piani superiori **prendere le scale di emergenza esterne** (se non sono presenti si deve per forza utilizzare le scale interne in muratura , ma l'insegnante prima di scendere verificherà la stabilità delle scale;

10

Ricordarsi di scendere stando **vicini al muro**.

NON USARE MAI L'ASCENSORE





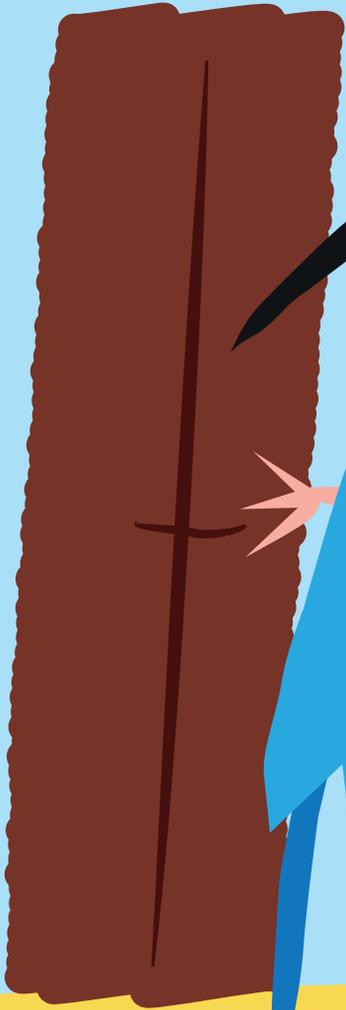
PROCEDURE DI EVACUAZIONE DI ALUNNI DISABILI

Questa procedura fornisce indicazioni per il soccorso e l'evacuazione delle persone disabili in situazioni di emergenza.

L'evenienza di trasportare o semplicemente assistere disabili in caso di incendio o altro tipo di emergenze richiede metodiche e comportamenti specifici ed appropriati. Si deve inoltre ricordare che una persona disabile in condizioni ambientali anomale, potrebbe non rispondere correttamente adottando comportamenti pericolosi.

Il docente di sostegno o in alternativa il collaboratore scolastico, sono gli incaricati per l'assistenza dell'alunno disabile e per la sua evacuazione.







LA SICUREZZA
È UN GIOCO
DA RAGAZZI







DRAGO FUOCHINO



DRAGO FUOCHINO ERA UN PICCOLO DRAGHETTO CHE
VIVEVA IN UN PAESINO VICINO VICINO AL MARE,
DOVE INSIEME ALLA SUA FAMIGLIA AVEVA UNA
BELLA CASETTA FATTA DI MATTONI
E CON UN TETTO DI FOGLIE DI PALMA.
PURTROPPO, PERÒ, DI GIORNO FUOCHINO
SI ANNOIAVA E NON SAPEVA MAI COSA FARE
: TUTT'INTORNO ERA CIRCONDATO DA ADULTI
MENTRE LUI DESIDERAVA TANTO
POTER GIOCARE CON QUALCUNO.
TUTTAVIA FUOCHINO VEDEVA ALCUNI BAMBINI
ANDARE TUTTI I GIORNI IN UN GRAN CASEGGIATO:
COS'ERA QUELLA CASA DA CUI USCIVANO TANTE

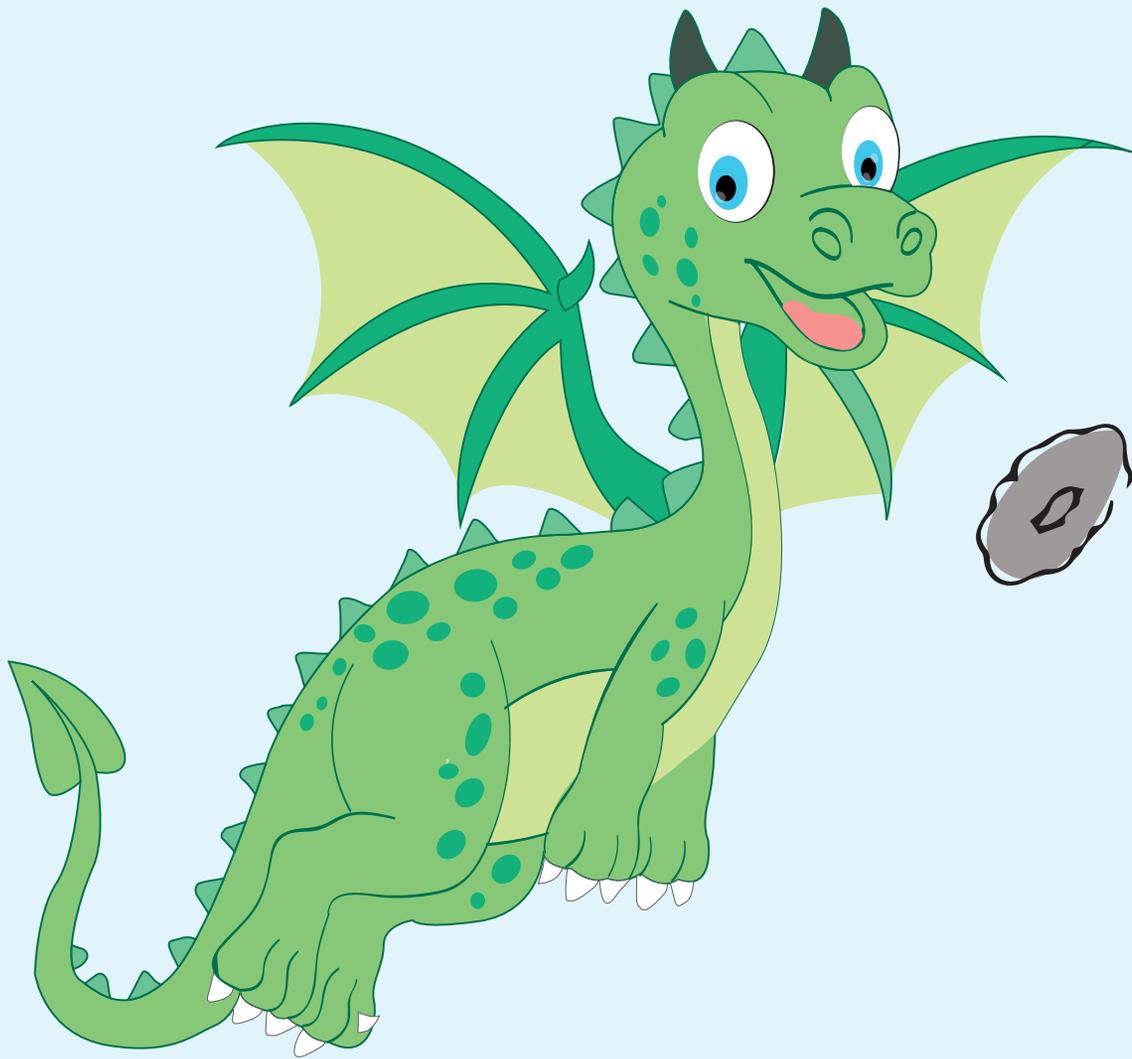
VOCI E RISATE?

LA MAMMA SPIEGÒ ALLORA CHE QUELLA GRANDE
CASA ALTRO NON ERA CHE LA SCUOLA,
IL POSTO DOVE I BAMBINI VANNO AD IMPARARE
E A GIOCARE; – LA SCUOLA? – PENSO' FUOCHINO
FRA SE', DECIDENDO DI SPIARLA – CHE MERAVIGLIA,
I BAMBINI QUI SI' CHE SI DIVERTONO DAVVERO,
E CHE BELLA QUESTA GRANDE SCUOLA TUTTA
AZZURRA CON LE FINESTRE VERDI! –.

UN BEL GIORNO FUOCHINO CHIESE ALLA MAMMA
DI ACCOMPAGNARLO A VEDERLA:

VOLEVA ANDARCI ANCHE LUI, RIDERE, GIOCARE,
IMPARARE ED ANCHE AVERE DEI NUOVI AMICI!

APPENA ENTRATO,
VIDE TANTE COSE BELLE: ARMADIETTI,
FOGLI PER COLORARE, PENNELLI, TANTI GIOCHI, DEI
GRAN CARTELLONI DIPINTI E APPESI AI MURI
E INFINE UNA MAESTRA CON UN GRAN SORRISO!
PERO' LA MAMMA ERA UN PO' PREOCCUPATA,
SAPENDO CHE FUOCHINO AVEVA UN GRANDE
PROBLEMA: OGNI VOLTA CHE IL PICCOLO DRAGO
STARNUTIVA, SPUTAVA FUORI ANCHE TANTO
FUOCO! MA FUOCHINO CONTINUO' AD INSISTERE
COSÌ TANTO CHE FINALMENTE UN BEL GIORNO LA
MAMMA DECISE DI PORTARLO A SCUOLA!
A SCUOLA FUOCHINO FECE SUBITO AMICIZIA E INIZIÒ





A GIOCARE CON I TUTTI BAMBINI;
LA MAMMA AVEVA PARLATO DEL PROBLEMA
DI FUOCHINO CON LA MAESTRA E SI SENTIVA PIU'
TRANQUILLA: BISOGNAVA STARE ATTENTI,
SE FUOCHINO AVESSSE FATTO UNO STARNUTO, VICINO
O DENTRO LA SCUOLA,
AVREBBE POTUTO INCENDIARLA!
MA LA MAESTRA AVEVA RASSICURATO LA MAMMA:
SE QUALCUNO NELLA SCUOLA AVESSSE VISTO UN
INCENDIO AVREBBE SUBITO FATTO SUONARE
L'ALLARME; I BAMBINI AVREBBERO ALLORA FATTO
UNA BELLA FILA E SAREBBERO USCITI IN CORTILE
FINO AL PUNTO DI RACCOLTA IN GIARDINO!

NEI GIORNI SEGUENTI LA MAESTRA DECISE DI
INSEGNARE A FUOCHINO E A TUTTI I BAMBINI UNA
BELLISSIMA FILASTROCCA:



"SE L'ALLARME SENTI SUONARE,
SUBITO TUTTO DEVI LASCIARE,
SENZA CORRERE, SPINGERE E URLARE;
POI LA FILA VAI A FARE,

CHE UN BIMBO INIZIERÀ,
ED UN ALTRO CHIUDERÀ;
ALLA FINE LA MAESTRA SEGUIR DOVRAI,
E AL PUNTO DI RACCOLTA
DI SICURO FACILMENTE ARRIVERAI"
IL TEMPO PASSO',
E UN GIORNO D'INVERNO FUOCHINO,
CHE SI ERA PRESO UN GRAN RAFFREDDORE,
INIZIÒ A STARNUTIRE E... EEEEEEEEEECIUUUUUÙ,
IN POCHI ISTANTI LA SCUOLA PRESE FUOCO!

L'ALLARME SUONO',
MA NESSUN BIMBO DELLA SCUOLA
ERA VERAMENTE PREOCCUPATO E
SPAVENTATO...
E SAPETE PERCHÉ?
PERCHE' SAPEVANO GIA' TUTTI COSA FARE!!!!





ORCO TREMOLINO



ERA UNA CALDA GIORNATA DI MAGGIO,
E IL PICCOLO ORCO TREMOLINO, SOLO IN CASA,
SI ANNOIAVA. PENSO' ALLORA DI ANDARE A
TROVARE I SUOI AMICI BAMBINI
NELLA SCUOLA LÌ VICINO. CHIESE ALLA MAMMA:
"MAMMA, POSSO ANDARE A SCUOLA?
VOGLIO ANDARE A GIOCARE!"; MA LA MAMMA
RISPOSE : " TREMOLINO, ADESSO NON POSSIAMO,
LA SCUOLA È MOLTO LONTANA E NON PUOI ANDARCI
DA SOLO, CI ANDREMO UN'ALTRA VOLTA!".
MA TREMOLINO PENSO' CHE IN UNA BELLA
GIORNATA DI SOLE COME QUELLA
I BAMBINI SAREBBERO SICURAMENTE USCITI

NEL CORTILE A GIOCARE E LUI AVREBBE
POTUTO UNIRSI A LORO; SAREBBE SOLAMENTE
BASTATO USCIRE DI NASCOSTO DALLA MAMMA,
ATTRAVERSARE LA STRADA, TANTO ERA BEN CAPACE,
E CORRERE VELOCE DA LORO.
E COSÌ FECE; SENZA ESSERE VISTO,
CAMMINO' VERSO LA SCUOLA,
SI AVVICINO' AD UNA FINESTRA
E SI MISE A BUSSARE SUL VETRO.
I BAMBINI, FELICI DI VEDERLO, LO SALUTARONO
E TREMOLINO CHIESE LORO: "VENITE CON ME A
GIOCARRE IN GIARDINO?", MA ESSI RISPOSERO: "PIÙ
TARDI, ADESSO DOBBIAMO FINIRE I NOSTRI LAVORI!"

TU PERÒ ASPETTACI, ANCHE NOI ABBIAMO VOGLIA
DI GIOCARE CON TE!".

NEL FRATTEMPO, PERO', LA MAMMA DI TREMOLINO
SI ERA ACCORTA CHE IL PICCOLO ORCHETTO
NON ERA IN CASA E PREOCCUPATA
SI ERA MESSA A CERCARLO: LO CHIAMÒ
AD ALTA VOCE, LO CERCÒ IN GIARDINO,
DI QUA E DI LÀ MA NIENTE, DI TREMOLINO
NESSUNA TRACCIA, NEANCHE SOTTO AL LETTO!
FORSE SE N'ERA ANDATO DI NASCOSTO A SCUOLA
PER GIOCARE CON GLI ALTRI BAMBINI – PENSÒ FRA
SÉ – E SENZA ASPETTARE UN SECONDO IN PIÙ
SI DIRESSE A GRANDI PASSI PESANTI





VERSO DI LORO.

PROPRIO MENTRE ERANO BEN CONCENTRATI
NEL FINIRE DI DISEGNARE, I BAMBINI
COMINCIARONO A SENTIRE UN GRAN RUMORE,
FINCHÉ ALLA FINE TUTTO INIZIO' A TREMARE:
TREMÒ IL PAVIMENTO, TREMARONO I VETRI,
LE MATITE E PERFINO I FOGLI! A QUEL PUNTO
TUTTI INSIEME PENSARONO AD UN TERREMOTO
E LA MAESTRA DISSE LORO:

"BAMBINI, SAPETE GIÀ CHE COSA FARE:
SE LA TERRA SENTITE TREMARE,
NIENTE CORRERE E URLARE,
SOTTO AL BANCO CI SI VA A RIPARARE





E FINO AL TRENTA SI RIMANE LÌ A CONTARE;
POI ALLA FINE UNA FILA SI FARÀ, E AL PUNTO DI
RACCOLTA SANI E SALVI SI ARRIVERÀ!",
E COSÌ COMINCIO' A CONTARE DANDO
IL VIA ALL'OPERAZIONE.

A QUEL PUNTO, UNA BAMBINA D'IMPROVVISO
ESCLAMO': "GUARDATE, LA MAMMA DI TREMOLINO
STA CORRENDO VERSO DI NOI,
FORSE È LEI CHE STA FACENDO TREMARE TUTTO!!!" I
BAMBINI USCIRONO DA SOTTO I TAVOLI
E ANDARONO ALLE FINESTRE;
LA MAMMA DI TREMOLINO STAVA DANDO

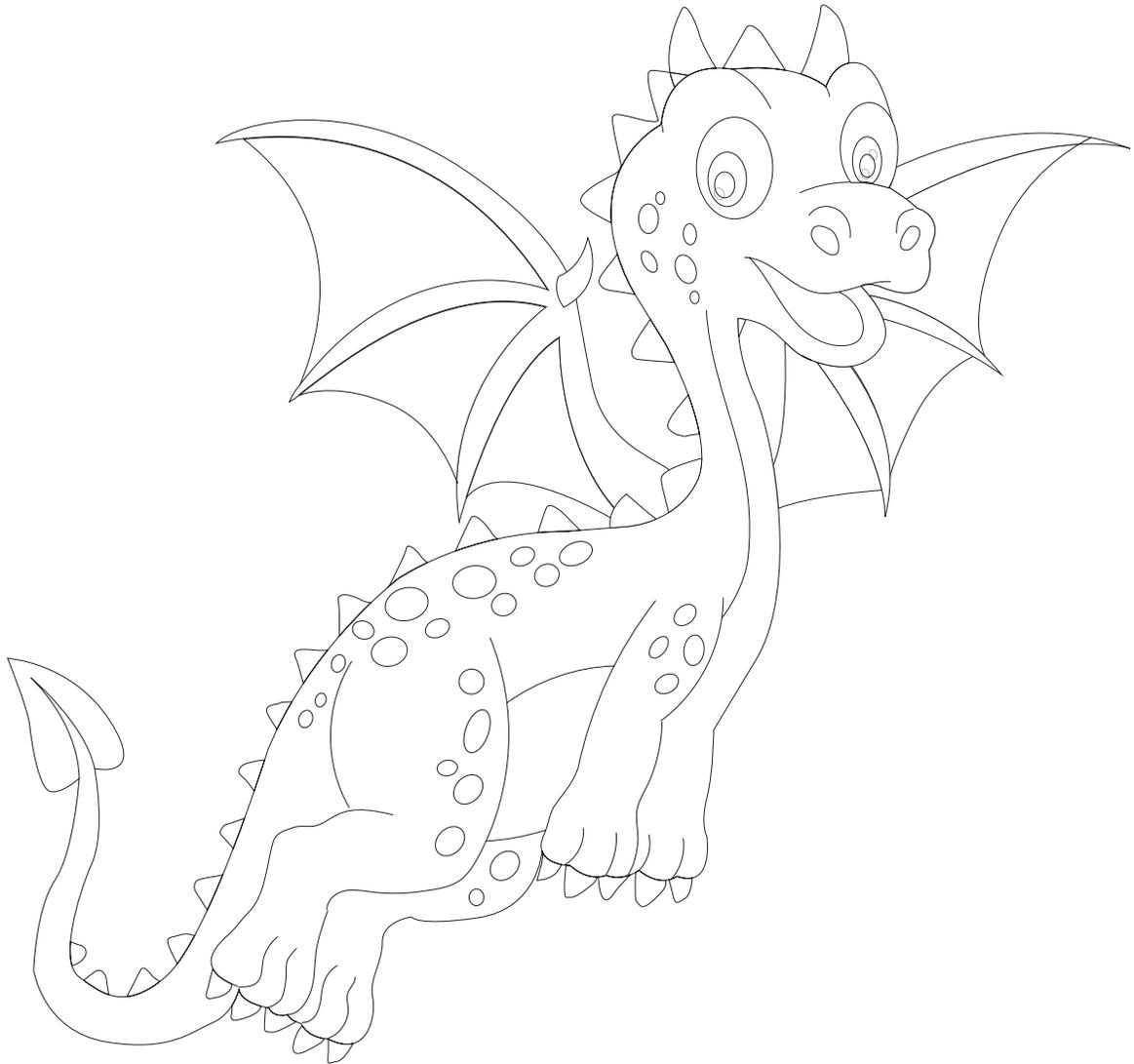
DEI GRAN RIMPROVERI AL PICCOLO ORCHETTO: "HAI FATTO UNA COSA MOLTO BRUTTA! NON TI DEVI MAI ALLONTANARE SENZA AVVISARE, MI HAI FATTO PREOCCUPARE! DEVI PROMETTERMI DI NON FARLO MAI PIÙ!". TREMOLINO, PENTITO, CHIESE SCUSA ALLA MAMMA, E LEI DECISE DI PERDONARLO PERMETTENDOGLI DI RIMANERE ALLA SCUOLA A GIOCARE CON I SUOI AMICI: E SOPRATTUTTO TREMOLINO, PER SCUSARSI ANCORA E RINGRAZIARE PIÙ CHE POTEVA LA MAMMA... **IMPARO' ANCHE LUI A FARE LA PROVA DEL TERREMOTO!!!**



COLORIAMO

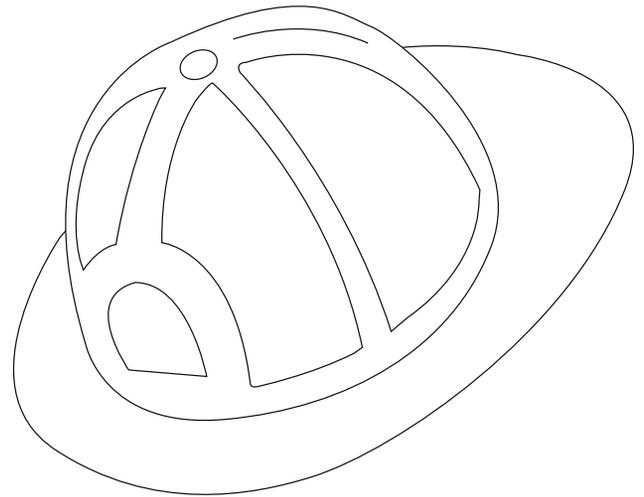
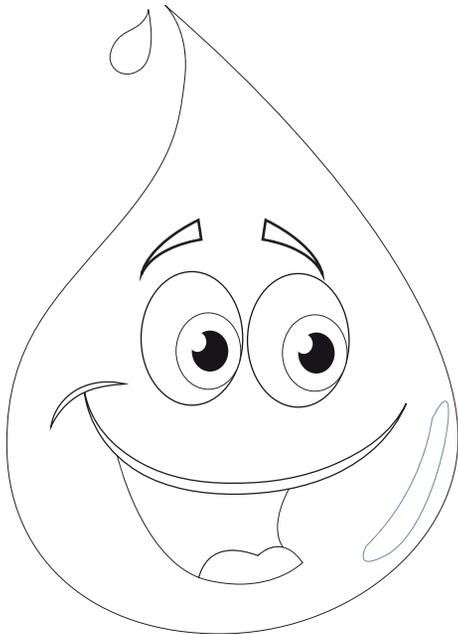
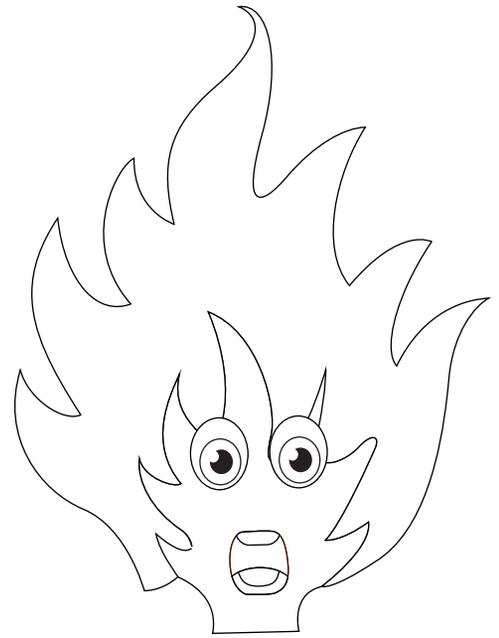
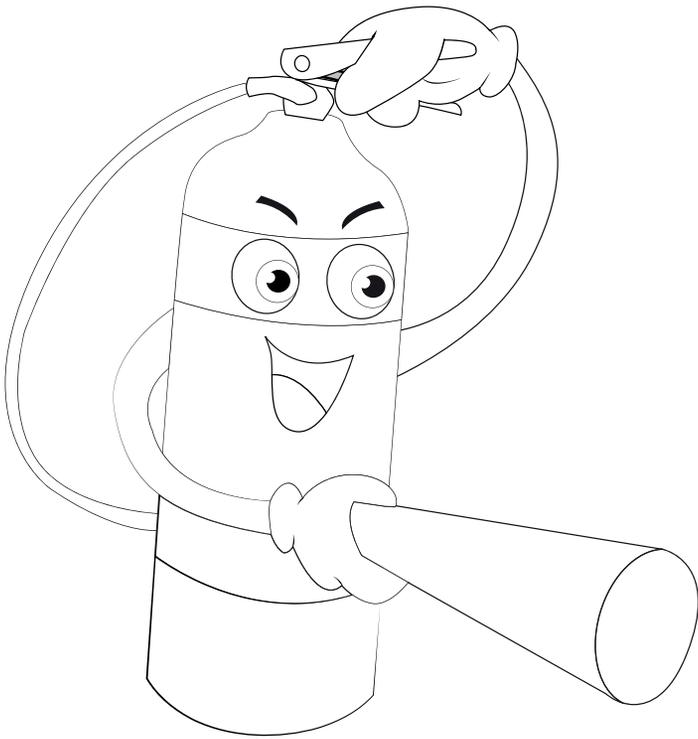
The word "COLORIAMO" is written in a bold, rounded, hand-drawn font with thick black outlines. The letters are white and are surrounded by several colorful scribbles. A yellow scribble is behind the 'C', a teal one behind the 'O', a pink one behind the 'L', a light blue one behind the 'O', a green one behind the 'R', a light blue one behind the 'I', a light blue one behind the 'A', and a purple one behind the 'M'. At the bottom, there are red and purple scribbles.

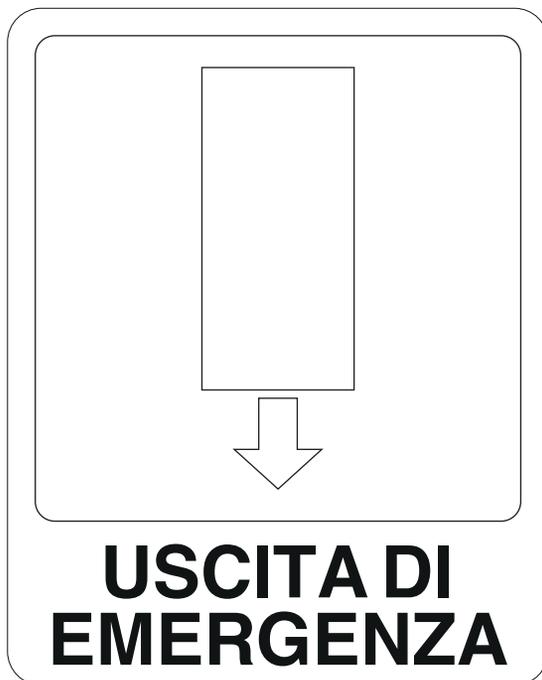
DRAGO FUOCHINO



ORCO TREMOLINO







MEMORY

Preparazione del gioco

1. Ritagliate i fogli contenenti le carte
2. Accoppiate i fogli con del cartoncino
3. Ritagliate ogni singola tessera
4. Disporre le tessere coperte sul tavolo
5. A turno ciascun giocatore gira due tessere facendole vedere anche agli avversari. Lo scopo è quello di abbinare un'immagine con la sua gemella.
Se le due tessere girate costituiscono una buona coppia il giocatore le prende e tocca ancora a lui finché non sbaglia;
6. Se le due tessere non sono uguali deve rigirarle e tocca al giocatore successivo.
7. Il gioco termina quando non ci sono più tessere sul tavolo: vince chi ne ha raccolte di più.

