



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

SEZIONE PRIMAVERA

A.S. 2026/2027

*Un cane sa ascoltare, e sa persino leggere.
Non i libri, quelli sono capaci tutti tranne lui.
Il cane sa leggere il cuore dell'uomo."*
Fabrizio Caramagna

SCUODINZOLA!

Progetto di educazione affettiva con il cane

Premessa

Il gioco con gli animali guidati dall'adulto esperto rappresenta un momento fondamentale, in cui i bambini possono scoprire l'universo di emozioni e sentimenti che solo un Amico a 4 zampe può regalare.

Per i bambini vivere un'esperienza con un animale rappresenta un grande evento educativo, uno stimolo fortissimo ad aprirsi al mondo, a comunicare meglio e ad



acquisire senso di responsabilità, non solo verso se stessi, ma anche verso ciò che li circonda.

L'animale per il bambino è un carico di grande valenza emotiva e le azioni di accarezzarlo e coccolarlo generano un gradevole e sereno contatto fisico che è per eccellenza uno dei principali fattori di comunicazione interpersonale, in quanto orienta la creatività, la capacità di osservazione e il desiderio di conoscere.

Il gioco con gli animali rappresenta, inoltre, uno strumento funzionale nel favorire nei bambini i processi di scoperta, di memoria e di comunicazione.

Per il presente progetto si è deciso di approcciarsi alla conoscenza del cane.



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

I cani sono animali molto socievoli e in grado di dare all'uomo un amore incondizionato, a dispetto dell'apparenza, dell'età, della salute e dello stato sociale; non giudicano, possono essere accarezzati, toccati e sono in grado di infondere calma e sicurezza.

Inoltre, il cane, mediatore emozionale e facilitatore delle relazioni sociali, offre ai bambini la possibilità di proiettare le proprie sensazioni interiori e costituisce una valida occasione di gioco e scambio affettivo.

Obiettivi:

Il cane agisce come stimolo positivo nello:

- sviluppo sensoriale e cognitivo: stimola la creatività, la curiosità, l'attenzione, la possibilità di apprendere tramite stimoli tattili, visivi e olfattivi.

I bambini attraverso il gioco con l'animale attiveranno le loro risorse di tipo organizzativo attentivo e manuale.

- sviluppo sociale e affettivo: stimola la conoscenza di sé e delle proprie emozioni, sviluppa l'attenzione e il rispetto dell'altro. Attraverso il toccare, il giocare, il prendersi cura dell'animale, il bambino si interessa a ciò che è diverso da sé.

Nello scoprire cosa piace all'animale, il bambino comincia a non essere concentrato solo sui propri bisogni ma anche su quelli dell'animale. Questo aspetto gli permetterà, man mano, di contemplare nel suo mondo anche la presenza dei bisogni degli altri, andando a sviluppare capacità empatiche.

Nell'accarezzare l'animale e nel giocareci, il bambino dovrà chiedere la cooperazione degli amici, con cui condividerà l'oggetto d'amore.

A quest'area si collega anche l'ascolto, la conoscenza e il rispetto delle regole.

- sviluppo dell'educazione civica: il bambino impara a comportarsi in modo adeguato alla presenza di un cane sconosciuto, che, ad esempio, si potrebbe incontrare passeggiando al parco.



SCUOLA DELL'INFANZIA CAPPELLINI

Attività

Il progetto si articolerà su tre incontri, della durata di circa un'ora, nel giardino della sezione Primavera.

Saranno presenti due insegnanti e Spike, un pastore australiano.

Ogni incontro avrà inizio con un momento dedicato all'osservazione del cane da parte del gruppo, dove sarà raccontata la vita del cane e si avranno momenti di dialogo.



La seconda parte dell'incontro, invece, sarà dedicata all'interazione, al vero e proprio incontro tra il pet e il bambino.

Tutti i bambini avranno modo di essere protagonisti attivi, vivendo ed esprimendo al meglio le proprie emozioni e sentimenti, ricevendo in cambio amicizia e amore incondizionato.

Nello specifico, gli incontri pensati saranno i seguenti:

- **"Cosa vuoi dirmi?"**: si indagherà circa la comunicazione non verbale del cane (la postura, il movimento delle orecchie, etc)
- **"Mi prendo cura di te"**: il bambino imparerà a prendersi cura di lui attraverso l'attività di **grooming**, ovvero accarezzare, spazzolare e dare da mangiare.
- **"Vuoi giocare con me?"**: il bambino si relazionerà con il cane, dando dei comandi precisi, come ad esempio "seduto, terra e zampa".

Destinatari

Il progetto è rivolto a tutti i bimbi iscritti alla sezione Primavera.

Documentazione

Il progetto sarà documentato attraverso materiale fotografico e video.

Referenti

Il progetto sarà condotto da Veronica Moreschi, educatrice cinofila e proprietaria di Spike, la quale sarà affiancata da Cristina Guarnaccia, insegnante della sezione Primavera.