

FONDAZIONE SCUOLA MATERNA

DOTT. GIOVANNI DOLCETTA

SCUOLA DELL'INFANZIA NON STATALE PARITARIA cod. min.VIIA087005

con annesso il NIDO INTEGRATO

DOTT. MARIO DOLCETTA

Via Lorenzoni n. 4 – 36075 Montecchio Maggiore (VI)

C.F. e P.IVA: 00538100249 Tel.: 0444/696189 – Fax: 0444/497144



PROGETTO BAMBINI "GRANDI"



A.S. 2023 – 2024

PREMESSA E MOTIVAZIONE

Questo progetto è pensato per accompagnare i bambini di 5 anni nel passaggio dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria. Ogni bambino avrà modo di scoprire gradualmente le proprie capacità, accrescendo la fiducia in se stesso e sviluppando stati d'animo positivi rispetto a questo futuro passaggio che lo aspetterà.

In particolare, con il **laboratorio di pre-alfabetizzazione** incoraggeremo le interazioni spontanee con la lingua scritta.

Con il **laboratorio logico-matematico e di robotica** invece, avvicineremo il bambino al numero e alle rispettive quantità, alle prime forme geometriche, agli insiemi, fino a fare alcune esperienze di coding e di robotica. Come strumenti, verranno impiegate delle api-robot e la lavagna LIM a supporto del laboratorio.

ANALISI DELLA SITUAZIONE

Il passaggio dalla scuola dell'infanzia a quella primaria riveste un ruolo importante nella vita di ciascun bambino. Per questo motivo, attraverso tale progetto, vogliamo accompagnare i bambini in quest'ultimo anno di scuola d'infanzia, con l'obiettivo di aiutarli a far emergere le proprie capacità, per poter arrivare con maggior fiducia e sicurezza alla scuola primaria.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE
<ol style="list-style-type: none"> 1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE; 2. COMPETENZA IN MATEMATICA, COMPETENZA IN SCIENZA, TECNOLOGIE E INGEGNERIA; 3. COMPETENZA DIGITALE; 4. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE; 5. COMPETENZA IMPRENDITORIALE; 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.
COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA DELL'INFANZIA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Riconosce ed esprime le proprie emozioni; ❖ Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto; ❖ Manifesta curiosità e voglia di sperimentare; ❖ Condivide esperienze e giochi, affronta gradualmente i conflitti; ❖ Comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi;

- ❖ Dimostra prime abilità di tipo logico e ad orientarsi nel mondo dei simboli;
- ❖ Rileva le caratteristiche principali di eventi, formula ipotesi, ricerca soluzioni;
- ❖ È attento alle consegne, porta a termine il lavoro;
- ❖ Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.

CAMPI D'ESPERIENZA

1. IL SÉ E L'ALTRO;
2. IL CORPO E IL MOVIMENTO;
3. IMMAGINI, SUONI, COLORI;
4. I DISCORSI E LE PAROLE;
5. LA CONOSCENZA DEL MONDO.

TRAGUARDI DI COMPETENZA DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA

IL SÉ E L'ALTRO

- Il bambino sa confrontarsi e si relaziona con gli altri in modo positivo e sulla base di regole condivise;
- Sviluppa il senso dell'identità personale;
- Percepisce ed esprime i propri sentimenti in modo sempre più adeguato;

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo;
- Sperimenta giochi individuali e di gruppo;
- Riconosce il proprio corpo nelle sue diverse parti;

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Il bambino si esprime attraverso tecniche espressivo-creative ed attività manipolative;

I DISCORSI E LE PAROLE



- Il bambino arricchisce e affina il proprio lessico;
- Comprende parole, discorsi e narrazioni;

- Pone domande, discute, formula ipotesi e offre spiegazioni;
- Si avvicina alla lingua scritta, esplorando le prime forme di comunicazione scritte;

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Il bambino raggruppa oggetti secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità;
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze e altre quantità;
- Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed i possibili usi;
- Sviluppa una prima capacità di problem solving;
- Osserva l'ambiente che lo circonda e ne nota i cambiamenti;
- Ha curiosità, voglia di sperimentare ed esplorare.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA

<p style="text-align: center;">ABILITÀ (5 ANNI)</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE (5 ANNI)</p>
<p> <u>IL SÉ E L'ALTRO</u></p> <p><i>Il bambino sa confrontarsi e si relaziona con gli altri in modo positivo e sulla base di regole condivise</i></p> <p>Riconoscere e condividere regole nei momenti strutturati e non</p> <p><i>Sviluppa il senso dell'identità personale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Differenziarsi dall'altro ed assumere ruoli diversi, all'interno del gruppo, in situazioni di gioco libero e guidato ✓ Sviluppare l'ascolto e l'attenzione ✓ Partecipare attivamente alle attività 	<p> <u>IL SÉ E L'ALTRO</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Significato della regola ✓ Gruppi sociali riferiti all'esperienza ✓ Ruoli ✓ Regole fondamentali della convivenza ✓ Regole della discussione ✓ Semplici strategie di organizzazione del proprio lavoro ✓ Fasi di un'azione

- ✓ Prendere l'iniziativa e organizzarsi autonomamente

Percepisce ed esprime i propri sentimenti in modo sempre più adeguato

- ✓ Riconoscere ed esprimere le proprie emozioni e i propri bisogni
- ✓ Acquisire fiducia in sé e nelle proprie capacità

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo

- ✓ Vivere con il corpo esperienze e percorsi
- ✓ Potenziare la coordinazione oculo-manuale (motricità fine)

Sperimenta giochi individuali e di gruppo

Partecipare a giochi di movimento

Riconosce il proprio corpo nelle sue diverse parti

Riconoscere e rappresentare graficamente lo schema corporeo in tutte le sue parti

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Il bambino si esprime attraverso tecniche espressivo-creative ed attività manipolative

- ✓ Sperimentare alcune possibilità che il linguaggio del corpo consente

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- ✓ Tecniche di rappresentazione corporea
- ✓ Il corpo
- ✓ Il movimento sicuro
- ✓ Le regole dei giochi

IMMAGINI, SUONI, COLORI

- ✓ Principali forme di espressione artistica
- ✓ Tecniche di rappresentazione grafica
- ✓ Gioco simbolico

- ✓ Conoscere ed utilizzare in maniera spontanea e guidata diverse tecniche creativo-espressive (pittura, disegno, frottage, manipolazione, etc.), che prevedono l'utilizzo di materiali diversi

I DISCORSI E LE PAROLE

Il bambino arricchisce e affina il proprio lessico

- ✓ Utilizzare il linguaggio verbale differenziandolo e adeguandolo alle esperienze, scegliendo progressivamente un lessico sempre più specifico
- ✓ Approcciarsi ad un linguaggio di programmazione

Comprende parole, discorsi e narrazioni

- ✓ Ascoltare filastrocche e narrazioni
- ✓ Seguire un percorso sulla base di indicazioni verbali

Pone domande, discute, formula ipotesi e offre spiegazioni

Intervenire in una conversazione in modo pertinente e rispettando il proprio turno

Si avvicina alla lingua scritta, esplorando le prime forme di comunicazione scritte

- ✓ Riconoscere suoni e ritmi delle parole

I DISCORSI E LE PAROLE

- ✓ Principali strutture della lingua italiana
- ✓ Lessico principale per la gestione di comunicazioni orali

- ✓ Segmentare la parola nelle sillabe che la compongono
- ✓ Familiarizzare con il simbolismo scritto, letto e parlato, associando anche immagini e parole scritte

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Il bambino raggruppa oggetti secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità

- ✓ Avere i primi approcci di insiemistica, raggruppando oggetti in base al criterio scelto (colore, dimensione, funzione, etc.)
- ✓ Ordinare in ordine crescente e decrescente gli elementi in base alla grandezza

Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze e altre quantità

- ✓ Conoscere e riconoscere i numeri (1-10)
- ✓ Associare e rappresentare numeri e quantità (1-10)
- ✓ Conoscere le principali figure geometriche (quadrato, cerchio, triangolo, rettangolo)

Si interessa a strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni ed i possibili usi

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- ✓ Concetti temporali
- ✓ Periodizzazioni
- ✓ Concetti spaziali e topologici
- ✓ Raggruppamenti
- ✓ Seriazioni forme e figure
- ✓ Numeri
- ✓ Tecniche di misura

<p>✓ Utilizzare via via in modo più autonomo le Bee-bot</p> <p>✓ Spostarsi nello spazio cogliendo parametri spaziali</p> <p><i>Sviluppa una prima capacità di problem solving</i></p> <p>✓ Attuare efficaci strategie per la risoluzione di problemi</p> <p>✓ Formulare ipotesi semplici</p> <p>✓ Utilizzare criteri logici per operare</p> <p><i>Osserva l'ambiente che lo circonda e ne nota i cambiamenti</i></p> <p>✓ Osservare i cambiamenti del mondo circostante</p> <p>✓ Acquisire il concetto di successione temporale</p> <p><i>Ha curiosità, voglia di sperimentare ed esplorare</i></p> <p>Esplorare con curiosità l'ambiente circostante</p>	
<p>SONO PRESENTI DUE BAMBINI CERTIFICATI (SI OPERA CON IL P.E.I. – VEDI DOCUMENTO)</p>	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- Osservare i bambini;
- Creare un clima sereno;
- Regolare tempi e proposte sulla base dei bisogni che emergono dal gruppo.

<u>PROTAGONISTI E</u> <u>PERSONE COINVOLTE</u>	<u>METODOLOGIA</u> <u>(METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bambini frequentati l'ultimo anno della scuola dell'infanzia; ▪ Insegnante: Arduin Erica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Learning by doing (didattica del fare); ▪ Cooperative Learning; ▪ Problem solving; ▪ Ricerche guidate; ▪ Circle time. <p>Le attività saranno strutturate con lo scopo di far star bene i bambini. I bambini saranno poi coinvolti in modo diretto, attivo, partecipante e ludico.</p>

SOLUZIONI ORGANIZZATIVE

➤ **Tempi**

Da Settembre 2023 a Maggio 2024.

➤ **Spazi**

Tutti gli ambienti scolastici.

➤ **Materiali**

Libri, materiale da cancelleria, lavagna LIM, Bee-bot (api robot), stereo, materiali di facile consumo, materiali di recupero, oggetti naturali, etc.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

Le attività saranno proposte sulla base di cinque laboratori, presentati qui di seguito.

Inoltre, potranno essere proposte ulteriori attività esperienziali durante l'anno scolastico.

LABORATORIO	ATTIVITÀ
NARRATIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Letture di vario genere; • Ascolto di filastrocche.;

CREATIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di pitture individuali e collettive; • Disegni collettivi; • Attività grafico-pittoriche varie;
PRE-ALFABETIZZAZIONE	Impariamo a scrivere il nostro nome.
LOGICO-MATEMATICO E ROBOTICA	<ul style="list-style-type: none"> • Giochi logico-matematici: <ul style="list-style-type: none"> ○ Giochi di associazione numero e quantità; ○ Giochi con gli insiemi; ○ Giochi con le grandezze (dal più piccolo al più grande e viceversa, etc.); • Le sequenze; • Primi approcci al coding e alla robotica: <ul style="list-style-type: none"> ○ Riconoscimento di destra e di sinistra; ○ Direzionalità e orientamento nello spazio; ○ Problem solving; ○ Successivamente, utilizzo delle “bee-bop” (api robot);
MANIPOLATIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Travasi; • Piccola esperienza di semina.

Le fasi saranno:

1. SITUAZIONE STIMOLO

Presentazione dell'attività;

2. FASE DI ESPLORAZIONE

Circle time per indagare cosa hanno colto i bambini: ripercorrere l'attività e esplicitare il compito richiesto sulla base di una conversazione più o meno strutturata;

3. FASE DI CONSOLIDAMENTO

Esecuzione dell'attività;

4. FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO

Costruzione di percorsi, giochi o attività inventati dai bambini;

5. FASE DI RICOSTRUZIONE

I bambini rielaborano verbalmente ogni esperienza con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante, visionando anche le foto del percorso.

<p><u>ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ</u> (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)</p>	<p>COMPITO AUTENTICO: Costruzione di un percorso</p>
<p>Indicatori di valutazione della competenza – evidenze</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formulare procedure risolutive • Realizzare un gioco 	<p><i>Livello D – iniziale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pone domande su operazioni da svolgere • Imita i compagni <p><i>Livello C – base</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Pone domande su operazioni da svolgere e mette in pratica i suggerimenti • Giustifica le scelte operate • Segue attività con un buon interesse <p><i>Livello B – intermedio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Inventiva soluzioni • Esprime valutazioni • Partecipa con interesse al gioco <p><i>Livello A – avanzato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ipotizza soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni per applicarle • Esegue consegne complesse • Segue attività con interesse • Partecipa al gioco con interesse e contributo personale originale

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possano riconoscersi, produzioni e manufatti creati da loro;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili sulla online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: utilizzo del sistema Chess, fascicoli di ciascun bambino dove vengono raccolte le valutazioni compilate durante l'anno scolastico.

AUTOVALUTAZIONE RISPETTO AGLI OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

Verrà analizzato il livello di partecipazione ed interesse mostrato dai bambini rispondendo alle seguenti domande:

- Il contesto di apprendimento predisposto e le modalità attivate sono state funzionali all'apprendimento?
- Tutti i bambini sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata.

Gli esiti educativi verranno condivisi in Collegio docenti.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La verifica accompagna il processo di apprendimento in diverse fasi:

- Iniziale, per valutare le abilità e le conoscenze dei bambini e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso l'osservazione dei bambini e dei loro elaborati, per verificare se è opportuno mantenere o aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta sia rispetto alle competenze e ai progressi dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.

Data

Firme