

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.

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

- ❖ 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**

ABILITÀ  
(5 ANNI)

#### **IL SÉ E L'ALTRO**

*Il bambino sa confrontarsi e si relaziona con gli altri in modo positivo e sulla base di regole condivise*

Riconoscere e condividere regole nei momenti strutturati e non

*Sviluppa il senso dell'identità personale*

- ✓ 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

CONOSCENZE  
(5 ANNI)

#### **IL SÉ E L'ALTRO**

- ✓ 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.

<p align="center"><b><u>PROTAGONISTI E</u></b> <b><u>PERSONE COINVOLTE</u></b></p>	<p align="center"><b><u>METODOLOGIA</u></b> <b><u>(METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u></b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bambini frequentati l'ultimo anno della scuola dell'infanzia;</li> <li>▪ Insegnante: Arduin Erica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Individuale;</li> <li>▪ Piccolo e grande gruppo;</li> <li>▪ Learning by doing (didattica del fare);</li> <li>▪ Cooperative Learning;</li> <li>▪ Problem solving;</li> <li>▪ Ricerche guidate;</li> <li>▪ Circle time.</li> </ul> <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.

<p align="center"><b>LABORATORIO</b></p>	<p align="center"><b>ATTIVITÀ</b></p>
<p><b>NARRATIVO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Letture di vario genere;</li> <li>• Ascolto di filastrocche.;</li> </ul>

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

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

## **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