

Progettazione di classe

SCUOLA DELL'INFANZIA

"SAN G. BOSCO" – plessi "F.LLI GRIMM" "ANDERSEN"

A.S.2022/2023

MODULO FORMATIVO N°2 (dal 02/11/2022 al 31/01/2023)

TITOLO: "Da ME a TE..."

PROGETTAZIONE DI CLASSE

<p>Quadro di riferimento europeo: COMPETENZE EUROPEE (Raccomandazioni del Consiglio del 22/05/2018)</p>	<p>Quadro di riferimento italiano: COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA</p>
<p>1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE <i>La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica. A seconda del contesto, la competenza alfabetica funzionale può essere sviluppata nella lingua madre, nella lingua dell'istruzione scolastica e/o nella lingua ufficiale di un paese o di una regione.</i></p> <p>3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA <i>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico - matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici e di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</i> <i>La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria</i></p>	<p>3. COMUNICARE <i>Comprendere messaggi di genere diverso e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali); rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)</i></p> <p>6. RISOLVERE PROBLEMI <i>Affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline</i></p>

sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo

6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

1. IMPARARE A IMPARARE

Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo e utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro

4. COLLABORARE E PARTECIPARE

Interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri

2. PROGETTARE

Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.

5. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE

Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.

PROGETTAZIONI DISCIPLINARI

IL SE' E L'ALTRO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

3 ANNI

- Sviluppa il senso dell'identità personale;
- Raggiunge una prima consapevolezza della convivenza democratica;
- riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini, comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione di chi parla e chi ascolta.

4ANNI:

- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.

5 ANNI:

- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.
- Mostra padronanza delle coordinate spazio temporali principali, manifestando sicurezza anche nella voce e nel movimento in rapporto con gli altri e con le regole condivise

-

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI:

- Rispettare semplici regole della vita di gruppo
- Riconoscere la scansione dei tempi scolastici.
- Riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo(sezione)

-

4 ANNI:

- Osservare l'ambiente e cogliere le diverse relazioni tra le persone
- Riconoscere la propria appartenenza ad un gruppo sezione
- Conoscere semplici tradizioni legate alla realtà territoriale

5 ANNI:

- Comunicare con i coetanei e con gli adulti
- Rispettare le regole nella vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri

Contenuti/attività

- Ascolto di se stessi e degli altri
- Tradizioni
- Le emozioni
- Narrazione di storie personali
- Attività manipolative
- Attività grafico-pittoriche

Metodologie e strategie

- Circle-time
- Brainstorming
- Peer to peer
- Role playing

Valutazione

La valutazione viene effettuata tramite l'osservazione sistematica e schede strutturate e non, tenendo conto dei seguenti livelli:

AVANZATO

INTERMEDIO

BASE

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

3 ANNI:

- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, con attrezzi e non.

4ANNI:

- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori , li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle diverse situazioni ambientali

5 ANNI:

- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza e nella comunicazione espressiva

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI:

- Riconoscere le principali emozioni espresse attraverso il corpo.

- Muoversi, cercare, scoprire, giocare, saltare, correre per il benessere per l'equilibrio psico-fisico.
- Muoversi in modo spontaneo e guidato nei diversi ambienti e nelle varie situazioni.

4ANNI:

- Controllare i gesti e coordinarsi con gli altri sviluppando la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati

5 ANNI:

- Controllare i gesti e coordinarsi con gli altri,svilupando la consapevolezza dei rischi di movimenti incontrollati.

Contenuti/attività

- Percorsi
- Giochi individuali e di gruppo
- Esperienze motorie globali: strisciare, correre e saltare; esperienze motorie segmentarie: lanciare, afferrare, calciare; manualità fine: piegare, strappare, appallottolare

Metodologie e strategie

- Sedute di psicomotricità

Valutazione

La valutazione viene effettuata tramite l'osservazione sistematica e schede strutturate e non, tenendo conto dei seguenti livelli

AVANZATO

INTERMEDIO

BASE

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

IMMAGINI, SUONI E COLORI

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

3 ANNI:

- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.

4ANNI:

- Utilizza materiali e strumenti, tecniche, espressive e creative;
- Segue e partecipa con consapevolezza a spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazioni); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per le fruizioni di opere d'arte.

5 ANNI:

- Utilizza materiali e strumenti,tecniche espressive e creative
- Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce,corpo e oggetti

Obiettivi di apprendimento

3 NNI:

- Sperimentare varie tecniche espressive .
- Conoscere i colori primari

4ANNI:

- Usare diverse tecniche espressive;
- Conoscere i colori secondari
- Accompagnare un canto con i movimenti del corpo

5 ANNI:

- Vivere le prime esperienze artistiche attraverso diversi linguaggi,come la voce,il gesto, la drammatizzazione , i suoni , la musica.
- Accompagnare un canto con i movimenti del corpo.

Contenuti/attività

- Colori

- Stagioni
- Feste
- Uso creativo di diverse tecniche per la coloritura
- Mescolanza di colori primari e ottenimento di colori secondari
- Associazioni di colori agli oggetti corrispondenti
- Esecuzioni di semplici movimenti del corpo associati a canti
- Attività grafico-pittoriche

Metodologie e strategie

- Circle time
- Drammatizzazioni

Valutazione

La valutazione viene effettuata tramite l'osservazione sistematica e schede strutturate e non, tenendo conto dei seguenti livelli

AVANZATO

INTERMEDIO

BASE

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

3 ANNI:

- Esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.

4ANNI:

- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni per inventare nuove parole, cercando somiglianze e analogie tra i suoni e i significati
- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia

5 ANNI:

- Esprime e comunica agli altri emozioni ,sentimenti,argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Sperimenta rime , filastrocche, drammatizzazioni per inventare nuove parole, cercando somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI:

- Imparare ad ascoltare storie e racconti attraverso l'uso di immagini, dialogare con adulti e compagni.

4ANNI:

- Imparare ad ascoltare storie e racconti, memorizzare e ripetere poesie e filastrocche, dialogare con adulti e compagni;
- Usare la lingua nei suoi diversi aspetti finalizzati all'estensione del lessico, alla corretta pronuncia di suoni, parole e frasi
- Ascoltare e ripetere filastrocche, semplici parole, espressioni di uso comune, canzoni...

5 ANNI:

- Sviluppare nuove capacità per interagire tra pari, chiedere spiegazioni, confrontare punti di vista,progettare giochi e attività, elaborare e condividere conoscenze .
- Imparare ad ascoltare storie e racconti, dialogare con adulti e compagni , giocare con la lingua.

Contenuti/attività

- Articolazione delle parole e della frase
- Storie, filastrocche, canti, poesie, racconti
- Lettura di immagini
- Attività grafico-pittoriche

Metodologie e strategie

- Brainstorming
- Circle time
- Drammatizzazione

Valutazione

La valutazione viene effettuata tramite l'osservazione sistematica e schede strutturate e non, tenendo conto dei seguenti livelli

AVANZATO
INTERMEDIO
BASE
IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

3 ANNI:

- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

4ANNI:

- Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità, utilizza simboli per registrarle, esegue misurazioni, usando strumenti alla sua portata
- 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, pesi e altre quantità
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti

5 ANNI:

- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto,destra/sinistra,ecc...; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti.

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI:

- Esplorare oggetti, materiali.
- Toccare, smontare, costruire e ricostruire.

4ANNI:

- Esplorare oggetti, materiali e simboli
- Ragionare sulla quantità e sulla numerosità di oggetti diversi
- Avviarsi alla conoscenza del numero e alla struttura delle prime operazioni

- Comprendere le relazioni topologiche
- Osservare i fenomeni naturali

5 ANNI:

- Comprendere le relazioni topologiche.
- Osservare i fenomeni naturali, capire come e quando succedono, intervenire per cambiarli e sperimentare gli effetti dei cambiamenti.

Contenuti/attività

- Criteri di ricerca e classificazione
- Suoni della natura
- Fenomeni metereologici
- Grande, medio, piccolo
- Cambiamenti climatici
- Relazioni topologiche
- Attività individuali e di gruppo
- Attività laboratoriali
- Attività grafico-pittoriche

Metodologie e strategie

- Brainstorming
- Circle time

Valutazione

La valutazione viene effettuata tramite l'osservazione sistematica e schede strutturate e non, tenendo conto dei seguenti livelli

AVANZATO

INTERMEDIO

BASE

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE

RELIGIONE

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

Il bambino impara ad ascoltare e ripetere semplici canzoni, poesie e racconti, arricchisce il linguaggio con nuovi vocaboli.

-IL SE E L'ALTRO

Il bambino apprende attraverso l'ascolto il contenuto di alcuni racconti religiosi su San Martino e la nascita di Gesù bambino, inoltre comprende e riconosce nella figura di Gesù bambino la centralità della festa.

-IMMAGINI SUONI E COLORI

Il bambino si prepara con canti tradizionali sul natale, esprime la propria creatività con lavoretti da donare in famiglia.

-IL CORPO E IL MOVIMENTO

Il bambino si prepara al natale, drammatizzando alcuni episodi biblici come l'annunciazione e la nascita.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

3 ANNI:

- Conoscere la figura di San Martino.
- Riconoscere la figura di Maria mamma di Gesù
- Riconoscere i segni che annunciano il natale
- Apprezzare le esperienze che ci fanno stare bene insieme agli altri
- Conoscere il presepe e le figure dei Re Magi

4 ANNI:

- Saper manifestare gesti d'amore
- Conoscere la figura di San Martino
- Conoscere la figura di Maria
- Riconoscere che Gesù è figlio di Dio
- Rielaborare il cammino dei Magi guidati dalla stella cometa

5 ANNI:

- Conoscere la figura di San Martino

- Ascoltare il racconto della storia di Mosè
- Scoprire i comandamenti come espressione di 'tenerezza di Dio'
- Comprendere l'importanza delle regole e comprendere che esse ci aiutano a vivere correttamente
- Conoscere la figura dell'Immacolata
- Riconoscere che Gesù bambino è figlio di Dio
- Conoscere la storia dei Re Magi

CONTENUTI E ATTIVITÀ

Il colore rosso è il colore dell'amore, in questa seconda UdA i bambini assoceranno il colore rosso tipico natalizio ad un atteggiamento di dono verso il prossimo, la più alta forma d'amore.

Conosceranno alcuni episodi biblici inerenti la vita di San Martino, Mosè, l'importanza dell'attesa: l'avvento, l'annunciazione, la nascita di Gesù e il cammino dei Re Magi.

CONTENUTI

- Un cuore che racchiude l'amore, l'affetto e il dono
- San Martino
- La storia di Mosè
- Le regole
- L'annunciazione
- L'avvento
- Il Natale
- I Re Magi

ATTIVITÀ

- Giochi simbolici
- Narrazioni
- Racconti biblici
- Conversazioni guidate
- Visione di filmati
- Drammatizzazione
- Produzioni grafico-pittoriche individuali e di gruppo
- Memorizzazione di canti
- Realizzazione di lavoretti creativi-manipolativi

METODOLOGIE E STRATEGIE:

Le attività saranno predisposte in modo da favorire la cooperazione fra i bambini e facilitare l'apprendimento.

Si andranno ad utilizzare le seguenti metodologie e strategie:

- Conversazioni guidate
- Ascolto attivo
- Lavoro individuale e di gruppo
- Approccio ludico (gioco, movimento, filmati)
- Circle time
- Cooperative learning
- Didattica laboratoriale

VALUTAZIONE:

Osservazione diretta e indiretta.

Documentazione composta dagli elaborati strutturati e non.

Rappresentazioni grafiche individuali e di gruppo.

Domande e risposta aperta, ripetizioni.

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

ECCELLENTE

OTTIMO

BUONO

SUFFICIENTE

INSUFFICIENTE