

SCUOLA DELL'INFANZIA "SAN G. BOSCO"
plessi "FRATELLI GRIMM-VIA NUOVA" a.s.2020/2021

MODULO FORMATIVO N°2 (dal 02/11/2020 al 29/01/2021)

TITOLO: "IN CAMMINO... tra stupore e desiderio"

PROGETTAZIONE DI SEZIONE

Quadro di riferimento europeo: COMPETENZE EUROPEE (Raccomandazioni del Consiglio del 22/05/2018)	Quadro di riferimento italiano: COMPETENZE DI CITTADINANZA
<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 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.</i></p> <p>5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE <i>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</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> <p>1. IMPARARE A IMPARARE <i>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</i></p>

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.

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.

PROGETTAZIONE PER CAMPI DI ESPERIENZA

Gli insegnanti volutamente svilupperanno i prerequisiti cognitivi e strumentali per la scuola dell'infanzia, necessari ad affrontare con più facilità i primi apprendimenti scolastici, in particolare relativi al vivere insieme e al rispetto reciproco attraverso giochi motori, racconti, canti, filastrocche con l'obiettivo di coinvolgere i bambini ad accrescere il loro interesse a osservare, confrontare, indovinare, raccontare, colorare, disegnare e riflettere sulle emozioni.

IL SE E L'ALTRO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

3 ANNI

- **Sviluppa senso di appartenenza alla sezione**

4 ANNI

- **Collabora nel gioco e nel lavoro di gruppo - Riflette sulla propria storia personale**

5 ANNI

- **Il bambino esercita la capacità di attesa**
- **Riconosce i segni più importanti della sua cultura e del territorio**

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI

- **Condividere esperienze con il gruppo**

4 ANNI

- Giocare con le emozioni gioia e paura
- Provare piacere a realizzare un dono

5 ANNI

- Utilizzare il pensiero divergente
- Stimolare lo spirito di iniziativa

Contenuti/attività

3 ANNI/ 4 ANNI/ 5 ANNI

- Attività con semplici regole
- Attività di rielaborazione sulla bellezza della natura autunno/inverno

Metodologie e strategie

3 ANNI / 4 ANNI / 5 ANNI

- Conversazioni guidate
- Circle time
- Cooperative learning
- Lavori individuali e di gruppo guidati e non

Verifica e valutazione

- Osservazione sistematica
- Schede didattiche strutturate e non

I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

3 ANNI

- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico

4 ANNI

- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazione, inventa nuove parole

5 ANNI

- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico
- si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura.

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI

- **Raccontare eventi personali**
- **Ascoltare e comprendere messaggi verbali**
- **Comunicare emozioni e sentimenti**

4 ANNI

- **Raccontare eventi storie e situazioni**
- **Drammatizzare brevi storie**
- **Formulare domande appropriate**

5 ANNI

- **Esprimersi e verbalizzare oralmente vissuti ed eventi utilizzando termini appropriati.**
- **Comunicare sentimenti, idee e preferenze in modo pertinente e con lessico appropriato**
- **Ascoltare, ripetere, memorizzare e recitare poesie, filastrocche, canti e scioglilingue**

Contenuti/attività

- **Racconti sulle caratteristiche delle stagioni**
- **Attività grafico-pittoriche**
- **Ascolto e memorizzazione di canti e filastrocche**
- **Drammatizzazioni**

Metodologie e strategie

- **Conversazioni guidate**
- **Circle time**
- **Cooperative learning**
- **Lavori individuali e di gruppo**

Verifica e valutazione

- **Osservazione sistematica**
- **Schede didattiche strutturate e non**

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

3 ANNI

- Il bambino si interessa alla trasformazione di elementi naturali
- Osserva i principali fenomeni legati alle stagioni

4 ANNI

- Osserva con attenzione i fenomeni e organismi viventi
- Confronta, raggruppa, classifica, ordina, oggetti e materiali secondo criteri diversi

5 ANNI

- Il bambino, confronta, classifica, ordina, oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune priorità, confronta e valuta quantità
- Osserva con attenzione i fenomeni e organismi viventi

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI

- Osservare la trasformazione della natura da più punti di vista
- Osservare e conoscere le caratteristiche dei fenomeni naturali

4 ANNI

- Osservare, descrivere, documentare, conoscere le caratteristiche dei fenomeni naturali.

5 ANNI

- Conoscere l'effetto di fenomeni meteorologici sulla natura
- Ricercare, esplorare, rielaborare le caratteristiche delle stagioni
- Individuare collegamenti tra informazioni e sperimentazioni

Contenuti/attività

- Esplorazione dell'ambiente
- Analisi e discriminazione degli elementi naturali
- Tabelle di classificazione degli elementi naturali
- Operazioni logico-matematiche attraverso le esperienze
- Analisi degli elementi individuati, esplorazione dell'ambiente

Metodologie e strategie

- Circle time
- Brainstorming
- Didattica laboratoriale

Valutazione

- Osservazione sistematica
- Schede strutturate e non

IMMAGINI SUONI E PAROLE

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

3 ANNI

- Esprimere se stesso attraverso il disegno, la pittura ed altre attività manipolative; utilizza materiali, strumenti e tecniche creative.
- Segue con piacere spettacoli di vario tipo (musicali, visivi e di animazione) sviluppa interesse per l'ascolto della musica.

4 ANNI

- Il bambino esplora materiali artistici a disposizione, li utilizza con creatività ed immaginazione
- Il bambino scopre il paesaggio sonoro attraverso la produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti

5 ANNI

- Utilizza materiali, tecniche espressive e creative

Segue con piacere spettacoli di vario tipo e sviluppa interesse per l'ascolto della musica

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI

Ascoltare e seguire con piacere semplici racconti sonori e brani musicali

- Disegnare spontaneamente e colorare ampi spazi utilizzando vari materiali

4 ANNI

- Colorare utilizzando vari materiali e discriminare i colori primari dai secondari
- Utilizzare diversi strumenti e tecniche in modo guidato per dare forma e colore all'esperienza

5 ANNI

- Esplorare e fruire delle diverse forme di arte
- Utilizzare corpo, voce e strumenti per riprodurre, inventare suoni e melodie

Contenuti/attività

- **Rappresentazione grafica in modo spontaneo e guidato**
- **Esperienze con diverse tecniche lavorative**
- **Attività di educazione al suono e alla musica**
- **Drammatizzazioni, narrazioni**

Metodologie e strategie

- **Attività grafica**
- **Giochi liberi e guidati**
- **Attività manipolativa**
- **Attività teatrali**
- **Attività laboratoriali**
- **Attività musicali**

Valutazione

- **Osservazione sistematica in itinere alle attività**
- **Schede didattiche strutturate e non**

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

3 ANNI

- **Il bambino vive pienamente la propria corporeità, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.**
- **Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo**

4 ANNI

- **Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e sana alimentazione.**
- **Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.**

5 ANNI

- **Il bambino vive la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.**
- **Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli**

attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI

- Riconoscere e denominare le principali parti del corpo
- Orientarsi nello spazio
- Imitare semplici movimenti

4 ANNI

- Saper riconoscere ed esprimere i bisogni del proprio corpo
- Saper controllare le proprie emozioni a livello corporeo
- Rappresentare graficamente la figura umana

5 ANNI

- Scoprire, conoscere ed usare il proprio corpo a parametri spazio-temporale rispetto a se stessi e sugli altri
- Prendere coscienza della identità per la costruzione di una corretta immagine di sé
- Rappresentare graficamente le varie parti del corpo

Contenuti/attività

- Il corpo e i suoi elementi
- Le regole dei giochi
- Regole di igiene
- Regole di gioco
- Il corpo e i suoi elementi
- Giochi motori di esplorazione dello spazio ambiente
- Giochi finalizzati alla coordinazione di movimenti in situazioni grosso-motorie: percorsi, giochi di squadra, giochi della tradizione
- Giochi di cooperativi e giochi di fiducia per incoraggiare la conoscenza reciproca
- Attività di motricità fine: ritaglio, strappo, manipolazione

Metodologie e strategie

- Conversazione guidata
- Circle time
- Brainstorming
- Giochi di squadra e gruppi
- Attività laboratoriali

Valutazione

- **Osservazione sistematica**
- **Schede strutturate e non**

Massafra, 29/10/2020

I DOCENTI

ANNUNZIATA CETERA

RELIGIONE

IL SE' E L'ALTRO: Sviluppa un senso positivo di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia e della comunità.

IL CORPO E IL MOVIMENTO: Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza e nella comunicazione espressiva. Impara ad esprimere con il linguaggio corporeo canti, poesie e drammatizzazioni. Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per manifestare la propria interiorità ed emozioni.

IMMAGINI SUONI E COLORI: Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

I DISCORSI E LE PAROLE: Impara alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici e sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

LA CONOSCENZA DEL MONDO: Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come un dono di DIO CREATORE per sviluppare sentimenti di responsabilità

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

IL SÉ E L'ALTRO:

- Scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende la paternità DI DIO.
- Conosce le tradizioni della famiglia e della comunità.
- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del suo territorio.

IL CORPO E IL MOVIMENTO:

- Manifesta con i segni del corpo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni.
- Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui

IMMAGINI, SUONI, COLORI:

- **Riconosce alcuni linguaggi simbolici tipici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni, feste, gestualità, ecc.).**
- **Esprimere con creatività il proprio vissuto religioso**

I DISCORSI E LE PAROLE:

- **Ascolta semplici racconti biblici e ne sa narrare i contenuti.**

Sviluppa una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

LA CONOSCENZA DEL MONDO:

- **Osserva il mondo riconosciuto dai cristiani ma anche da tanti uomini religiosi, dono di Dio CREATORE.**

Sviluppa sentimenti di responsabilità e rispetto verso il creato.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

3 ANNI

- **Esplorare l'ambiente esprimendo le propri emozioni**
- **Scoprire che Dio ha fatto tutte le creature e cose belle e buone**
- **Rafforza la fiducia in sé attraverso l'espressività corporea**
- **Sperimenta la gioia della festa cristiana**
- **Scoprire alcune Tradizioni del proprio paese**
- **Intuire che Gesù è un bambino che cresce come tutti gli altri.**

4 ANNI

- **Scoprire con gioia e stupore le meraviglie della natura.**

- **Raccontare le proprie emozioni attraverso il proprio corpo**
- **Impara che ogni dono implica gratuità, affetto, ascolto, gratitudine.**
- **Scoprire il Natale come festa di vita.**
- **Memorizza qualche semplice canto, poesia**
- **Approcciare alcune Tradizioni natalizie del proprio territorio e della propria comunità.**
- **Scoprire la vita, l'ambiente in cui ha vissuto Gesù.**

5 ANNI

- **Rispettare la creazione nelle sue forme, imparare ad osservare ciò che ci circonda.**
- **Comprendere il significato della cura e del rispetto delle cose.**
- **Interiorizzare l'importanza delle regole per lo stare bene insieme rispettando l'ambiente circostante.**
- **Cogliere il valore positivo dell'attesa e della preparazione alla festa.**
- **Ascoltare, comprendere drammatizzare e mimare narrazioni lette di storie e racconti.**
- **Scoprire che per crescere abbiamo bisogno degli altri: famiglia, amici, scuola.**

Contenuti/attività

Il racconto “LA GIOIA DI UN INCONTRO” strumento che porta alla scoperta della bellezza dell'amicizia facendo emergere sentimenti di generosità, uguaglianza, e apertura verso l'altro. Presentazione di persone speciali che con il proprio vissuto hanno manifestato atteggiamenti di rispetto e cura verso l'uomo e l'ambiente come SAN FRANCESCO. La storia “UNA NOTTE SPECIALE” ci introduce alla preparazione e all'accoglienza della venuta di un “AMICO SPECIALE” che ci regalerà emozioni pure e semplici indispensabili per una sana crescita personale e collettiva (sociale).

- **Conversazione guidata sul significato dell'amicizia, del rispetto.**
- **Esperienze sensoriali di elementi naturali-osservazione diretta tramite uscite all'aperto.**
- **Produzione di elaborati grafico-pittorici (con varie tecniche, cartelloni eseguiti in gruppo, ecc...).**
- **Memorizzazione di canti, poesie e drammatizzazioni.**
- **Utilizzo di schede da colorare.**
- **Attività di osservazione (con immagini e strumenti software).**

Metodologie e strategie:

I bambini saranno accolti in un ambiente sereno e festoso. L'intervento inizierà con un racconto circle time (con domande stimolo, per favorire la riflessione, la conversazione e il racconto del proprio vissuto e delle proprie emozioni). Un canto per favorire l'ascolto tenendo conto dei bisogni. Sarà dunque privilegiato il momento dell'ascolto, del canto, del gioco (finalizzati a precise esperienze per far scoprire i concetti di fratellanza, pace, perdono, amicizia...). Le varie attività verranno organizzate nel rispetto dell'età e delle capacità degli alunni; verranno utilizzati i mezzi e i materiali didattici di vario genere. Partecipare alle varie iniziative della scuola circa la festa del Natale, per vivere i valori di Pace, Amicizia, tipiche di questa ricorrenza valutando gli aspetti della Tradizione.

Brainstorming.

MASSAFRA, 29/10/2010

**DOCENTE
GUERRINO FORTI**