

Progettazione di classe

SCUOLA DELL'INFANZIA "SAN G. BOSCO"

plesso "F.LLI GRIMM" "ANDERSEN"

A.S.2022/2023

MODULO FORMATIVO N°3 (dal 01/02/2023 al 09/06/2023)

TITOLO: "Da ME a TE per NOI"

PROGETTAZIONE DI CLASSE

| <p>Quadro di riferimento europeo:</p> <p>COMPETENZE EUROPEE</p> <p>(Raccomandazioni del Consiglio del 22/05/2018)</p> | <p>Quadro di riferimento italiano:</p> <p>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>2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA <i>Tale competenza definisce la capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. In linea di massima essa condivide le abilità principali con la competenza alfabetica: si basa sulla capacità di comprendere, esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta (comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta) in una gamma appropriata di contesti sociali e culturali a seconda dei desideri o delle esigenze individuali. Le competenze linguistiche comprendono una dimensione storica e competenze interculturali. Tale competenza si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione, come indicato nel quadro comune europeo di riferimento. Secondo le circostanze, essa può comprendere il mantenimento e l'ulteriore sviluppo delle competenze relative alla lingua madre, nonché l'acquisizione della lingua ufficiale o delle lingue ufficiali di un paese</i></p> <p>3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</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</i></p> |

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.

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.

4. COMPETENZA DIGITALE

La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico.

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.

7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE

La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario

valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline

8. ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE

Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

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.

7. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze e incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica

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.

PROGETTAZIONI DISCIPLINARI

IL SE' E L'ALTRO

Traguardi per lo sviluppo delle competenze:

3 ANNI

- 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.

4 ANNI

- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con le altre.

5 ANNI

- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.
- Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI

- Riconoscere la scansione dei tempi scolastici
- Muoversi con sicurezza e autonomia all'interno della sezione

4 ANNI

- Collaborare in situazioni di gioco
- Individuare le relazioni parentali
- Rispettare le regole nella vita di gruppo comprendendo i bisogni degli altri

5 ANNI

- Formulare domande sulle questioni concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente.
- Porre domande di senso sul mondo e sull'esistenza umana.

Contenuti/attività

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

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

- Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti.

4 ANNI

- Vive pienamente 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 e 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.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo.

5 ANNI

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

Obiettivi di apprendimento

- Prendere coscienza del proprio corpo
- Comunicare con il corpo le emozioni e interpretare quelle altrui

3 ANNI

- Esprimersi e comunicare attraverso il corpo
- Giocare con il corpo, comunicare, esprimersi con la mimica travestirsi e mettersi alla prova.

4 ANNI

- Esprimersi e comunicare attraverso il corpo.
- Controllare i gesti e coordinarsi con gli altri, sviluppando la consapevolezza dei rischi dei movimenti incontrollati.
- Affinare le capacità percettive e di conoscenza degli oggetti, la capacità di orientarsi nello spazio, di muoversi e di comunicare secondo immaginazione e creatività.

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
- Descrizione del corpo su se stessi e sugli altri
- Giochi di movimento con regole

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

- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
- Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.

4 ANNI

- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative.
- Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.
- Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

5 ANNI

- Segue e partecipa con consapevolezza a spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.
- Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI

- Accompagnare un canto con i movimenti del corpo
- Riconoscere i colori primari
- Sperimentare varie tecniche espressive

4 ANNI

- Conoscere i colori secondari.
- Esprimersi attraverso il disegno e la drammatizzazione
- Accompagnare un canto con i movimenti del corpo.
- Confrontarsi con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione, come spettatore e come attore.

5 ANNI

- Usare in maniera autonoma le diverse tecniche espressive
- Acquisire la consapevolezza di fruire dei beni artistici ambientali e culturali; riconosce la necessità della salvaguardia e della tutela

Contenuti/attività

- Feste
- Uso creativo di diverse tecniche per la coloritura
- Attività grafico pittoriche
- Mescolanza di colori primari e ottenimento di colori secondari

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

- Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
- Esprime e comunica agli altri emozioni.
- Ascolta narrazioni

4 ANNI

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

- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definirne regole.
- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati

5 ANNI

- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.
- Usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.

-

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI

- Sviluppare nuove capacità per interagire tra i pari
- Usare la lingua per una corretta pronuncia dei suoni, parole e frasi.

4 ANNI

- Comunicare e conoscere il proprio pensiero e confrontarsi con gli altri e confrontarsi con gli altri e con l'esperienza concreta
- Imparare ad ascoltare storie e racconti, memorizzare e ripetere poesie e filastrocche, dialogare con adulti e compagni, giocare con la lingua
- Usare la lingua nei suoi diversi aspetti finalizzati all'estensione del lessico, alla corretta pronuncia dei suoni, parole e frasi

5 ANNI

- Usare la lingua nei suoi diversi aspetti finalizzati all'estensione del lessico alla corretta pronuncia di suoni, parole e frasi
- Approcciarsi in modo positivo con la lettura e la scrittura, sperimentando anche forme di scrittura attraverso la tecnologia.

-

Contenuti/attività

- Articolazione delle parole e della frase
- Storie, filastrocche, canti, poesie, racconti
- Lettura di immagini
- Attività grafico-pittoriche
- Nuovi vocaboli
- Regole del parlare (alternanza tra chi parla e chi ascolta)

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

- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto etc.; segue 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.

4 ANNI

- 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, 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.

5 ANNI

- 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
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi

- **Obiettivi di apprendimento**

3 ANNI

- Eseguire un percorso su indicazioni dell'adulto.
- Conoscere indicare su se stessi e gli altri le principali parti del corpo.
- Osservare le caratteristiche della natura (stagioni).

4 ANNI

- Ragionare sulla quantità e sulla numerosità di oggetti diversi.
- Avviarsi alla conoscenza del numero e alla struttura delle prime operazioni.
- Comprendere le relazioni topologiche.
- Descrivere le forme di oggetti tridimensionali, riconoscere le forme geometriche e individuare le proprietà.
- Osservare le caratteristiche della natura

5 ANNI

- Osservare i fenomeni naturali, capire come e quando succedono, intervenire per cambiarli e sperimentare gli effetti di cambiamenti.
- Esplorare e osservare il proprio corpo e la vita di piante e animali

Contenuti/attività

- Criteri di ricerca e classificazione
- Suoni della natura
- Fenomeni meteorologici
- 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

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

il bambino si identifica con la pace e la serenità d'animo, nell'U.d.A che verrà sviluppata nei mesi di gennaio e febbraio si apprenderanno gli episodi dell'infanzia di Gesù mettendoli a confronto con la loro quotidianità. Nell' U.d.A che svilupperemo nei mesi di marzo e aprile la domanda centrale sarà "cos'è il vangelo?". La risposta sarà comprendere che il vangelo contiene la narrazione della vita di Gesù, ma anche tutte le storie (Parabole) che egli racconterà durante la sua vita terrena.

in questa U.d.A i bambini conosceranno le principali parabole e alcuni miracoli compiuti da Gesù e la Pasqua.

Successivamente nell'U.d.A. che si andrà a sviluppare nei mesi di maggio e giugno i bambini impareranno ad accogliere le diversità, a conoscere la

preghiera come momento di incontro tra Dio e l'uomo, la terra e il cielo, e che la chiesa è la casa di Dio e lui ci invita con amore. per tutto il mese di maggio saranno incentrate attività sulla figura materna di Maria, mamma piena d'amore.

IL SE E L'ALTRO:

il bambino apprende attraverso l'ascolto di racconti e attività manuali quali: lavorare l'argilla e giocare con i giochi di una volta (trottolo di legno) quali erano le attività dell'infanzia di Gesù.

L'importanza dei simboli pasquali e l'importanza del grande gesto d'amore di Gesù per tutti noi.

la scoperta della preghiera come dialogo fra noi e Gesù e fra noi e Maria, quale mamma di Gesù e mamma di tutti noi.

IMMAGINI,SUONI E COLORI:

Il bambino inizia il suo percorso verso la conoscenza della Pasqua attraverso colori primaverili gioiosi, attività manuali, suoni e canti della nostra tradizione e preghiere cantate.

IL CORPO E IL MOVIMENTO:

Il bambino si prepara alla Pasqua dramatizzando alcuni episodi principali della vita di Gesù, dall'infanzia sino al battesimo e la Pasqua.

Obiettivi di apprendimento

3 ANNI:

- Conoscere gli episodi dell'infanzia di Gesù
- Conoscere le parabole, quali racconti di Gesù che ci lasciano un insegnamento, e i miracoli fatti da Gesù.
- L'importanza del battesimo
- La figura dei 12 amici di Gesù
- La figura di Maria, mamma di Gesù
- La chiesa

4 ANNI:

- Il bambino riconosce emozioni e sentimenti e li esprime con linguaggi diversi, sa di avere una famiglia che lo ama, matura atteggiamenti di ascolto.
- Riconosce la differenza fra parabole e miracoli
- L'importanza del sentimento dell'amicizia
- Il significato della Pasqua
- L'importanza di Maria.

5 ANNI:

- Il bambino riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni della vita dei cristiani (processioni, feste..), esprime con creatività il proprio vissuto
- Comunica emozioni attraverso la drammatizzazione, attività manipolative e pittura
- Significato della Pasqua festa piena d'amore
- Maria mamma di tutti che ci ama

Contenuti

- La pace**
- Gesù bambino come me**
- La famiglia
- il battesimo
- Gesù e gli amici
- La luce
- Il padre nostro
- Le parabole
- I miracoli
- La settimana santa
- L'ultima cena e la passione
- La Pasqua
- L'incontro
- Maria
- La festa della mamma
- La chiesa
- La pentecoste

ATTIVITÀ:

- Giochi simbolici
- Narrazioni
- Racconti biblici
- Lettura di immagini e conversazioni
- Visione di filmati
- Drammatizzazione
- Produzioni grafico-pittoriche
- Memorizzazione della preghiera del PADRE NOSTRO che ci ha insegnato Gesù
- Attività manipolative e creative
- Conversazioni guidate
- Attività didattiche per mezzo della LIM (fruizione di video multimediali)
- Ascolto attivo
- Approccio ludico (gioco, movimento, imitazione)

Valutazione :

Osservazione diretta e indiretta.

Documentazione composta dagli elaborati strutturati e non.

Rappresentazioni grafiche individuali e di gruppo.

Domanda a risposta aperta, ripetizioni.

La valutazione degli apprendimenti avverrà in riferimento al seguente criterio:

Eccellente:

Ottimo:

Buono:

Sufficiente:

Insufficiente: