

FONDAZIONE SCUOLA MATERNA

DOTT. GIOVANNI DOLCETTA

SCUOLA DELL'INFANZIA NON STATALE PARITARIA cod. min.VII A087005

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



Progettazione Didattica Annuale

“IL GIRO DEL MONDO IN DUECENTO GIORNI”



A. S. 2024 - 2025

PROGETTAZIONE ANNUALE A.S. 24 - 25

Pag. 1 | 70

PREMESSA

Il compito educativo della scuola è quello di offrire al bambino l'opportunità di fare un percorso di crescita graduale e costante.

Ognuno, a prescindere dal luogo di provenienza, possiede piccole grandi ricchezze da donare agli altri ed è solo mettendole insieme che si possono raggiungere traguardi importanti.

Il percorso didattico di quest'anno avrà come fine ultimo quello di sviluppare nei bambini un sentimento di *appartenenza al mondo* nel quale ognuno possa mettere qualcosa di proprio. I bambini saranno sollecitati in un naturale atteggiamento di *scoperta* e di *accoglienza* nei confronti degli altri, della loro storia, delle loro tradizioni. Questo ben si sposa anche con l'educazione valoriale che, come scuola ad ispirazione cristiana, ispira il nostro agire quotidiano.

Il filo conduttore di quest'anno sarà la scoperta dei **continenti**. La lettura o dalla visione di un cartone animato accompagnerà l'ingresso ai vari nuclei di apprendimento. Durante i primi mesi di scuola, inoltre, verrà a scuola un counselor volontario che si occuperà di far conoscere ai bambini varie danze dal mondo.

Questo sarà un viaggio di scoperta (per i nuovi arrivati) e di riscoperta (per i bambini già frequentanti), nei primi mesi di scuola, del sé a confronto con il gruppo: il bambino si metterà via via alla prova dal grembo materno al grembo sociale e sarà incoraggiato così a donare se stesso come unico e prezioso dono di cui tutti abbiamo bisogno.

Il progetto si articolerà in n. **5 unità di apprendimento** (U.d.A.):

- U.d.A. N°1 – **PROGETTO ACCOGLIENZA E AFRICA**;
- U.d.A. N° 2 – **AMERICA**;
- U.d.A. N° 3 – **ASIA**;
- U.d.A N° 4 – **EUROPA**;
- U.d.A N° 5 – **OCEANIA**.

Tutte le proposte didattiche avranno il carattere della gradualità, nel rispetto dei ritmi e della motivazione dei bambini.



MOTIVAZIONE

In armonia con le Indicazioni Nazionali, la finalità della scuola dell'infanzia è quella di educare armonicamente i bambini nel rispetto e nella valorizzazione delle differenze d'identità, proprie di ciascuno.

Questa progettazione didattica si propone di sviluppare il senso d'*appartenenza* di ogni bambino alla propria cultura, rendendolo partecipe di una realtà sociale che include *altre identità*, diverse dalla propria ma arricchenti e stimolanti nel confronto e nella crescita.

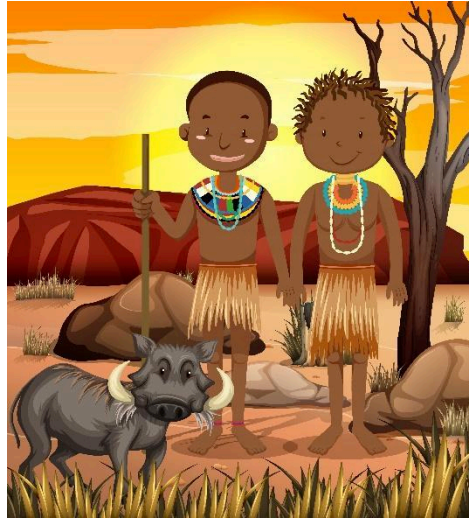
Attraverso questo percorso, i bambini verranno accompagnati nella scoperta dei continenti: di essi conosceranno la cultura sociale, le tradizioni, la natura, il paesaggio... apprezzandone la ricchezza della *diversità* in un'ottica di *apertura* verso l'altro e di vera unità dei popoli!

*“Voglio parlarvi del nostro mondo:
meraviglioso, grande, rotondo!
Mondo abitato da grandi e piccini,
mondo di mamme, papà e bambini.
Un mondo fatto di tanti paesi...
Piccoli piccoli o molto estesi!
Diversi per lingue e usanze,
ogni Paese ha le proprie danze!
E piatti tipici, giochi e canti,
per questo sono proprio tanti!
Giochi cantati diversi e bellissimi
sarebbe bello scoprirne tantissimi!
Perciò da che terra possiamo partire,
se canti e giochi vogliamo scoprire?
Africa, America, Asia, Australia?
O dall'Europa con dentro l'Italia?
Sì, dall'Europa che è più vicina...
per poi spostarci fino alla Cina!”*

P. Lovisolo

U.d.A N° 1 - PROGETTO ACCOGLIENZA E AFRICA “DIVERSI COME ME”

PROGETTO di cui l'U.D.A fa parte: “IL GIRO DEL MONDO IN DUECENTO GIORNI”



ANALISI DELLA SITUAZIONE

L'ambientamento rappresenta un momento delicato della crescita e un processo graduale nel quale il bambino deve imparare ad adattarsi al nuovo contesto, fatto di spazi da scoprire e persone nuove con cui dovrà confrontarsi. Anche per il genitore rappresenta un bel cambiamento perché ha il compito di affiancare il bambino in un momento di passaggio dalla dimensione familiare a quella sociale.

Ricordiamo anche che questo è un momento carico di emotività anche per i bambini più grandi, già inseriti nel contesto scolastico, che stanno per iniziare un nuovo anno dopo l'estate durante la quale possono aver vissuto dei “cambiamenti”.

È per noi essenziale favorire un ambientamento il più sereno possibile per i nuovi bambini iscritti ma anche una ripresa graduale per i bambini più grandi, già inseriti nel contesto scolastico, creando un ambiente accogliente in cui vivere l'esperienza della scuola in maniera positiva.

Il **Progetto Accoglienza** verrà svolto nei mesi di Settembre e Ottobre e serve per accompagnare il bambino ad adattarsi progressivamente alla nuova realtà con attività coinvolgenti, che tengano conto delle esigenze individuali e che offrano opportunità di sperimentare e instaurare progressivamente relazioni con i pari e gli adulti.

Inizieremo questo percorso con la lettura di un racconto “**Sally Sibillina**”, una storia che parla dell'amicizia tra una serpentina e altri animali che avranno il compito di aiutarla a sciogliere un

nodo nella sua coda. Questa storia racconta l'importanza dell'amicizia che fa superare le difficoltà e ben si sposa con il periodo di ambientamento.

Da questa lettura, il nostro personaggio-guida Sally ci porterà in giro per il mondo per conoscere i *continenti*, fil rouge dell'anno scolastico. Partendo dal cartone animato **"Il Re Leone"**, ci avvieremo alla scoperta di un luogo meraviglioso e lontano: l'**Africa**.



Il bambino sarà calato in una serie di esperienze che gli permetteranno di osservarne i colori, il cibo tipico, le diversità culturali, gli animali che vi abitano, le musiche... perché in fondo siamo tutti **"diversi come me"**... basta solo scoprirlo e aprirsi all'altro!

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui;
- Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto;
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti;
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento;
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro;
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.

CAMPI DI ESPERIENZA	
<ul style="list-style-type: none"> ● IL SÉ E L'ALTRO ● IL CORPO E IL MOVIMENTO ● IMMAGINI, SUONI, COLORI ● I DISCORSI E LE PAROLE ● LA CONOSCENZA DEL MONDO 	
TRAGUARDI DI COMPETENZA DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.
<p>Il sé e l'altro Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri Si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi in rapporto con gli altri e con le regole condivise Sviluppa il senso dell'identità personale</p> <p>Il corpo e il movimento Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo</p> <p>Immagini, suoni, colori Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative</p> <p>I discorsi e le parole Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente Si esprime e comunica con gli altri</p>	<p>Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri</p> <p>Il corpo e il movimento Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa</p> <p>Immagini, suoni, colori Esprime con creatività il proprio vissuto religioso</p> <p>I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso</p>

<p>Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi</p> <p>La conoscenza del mondo</p> <p>Osserva i fenomeni naturali e i loro cambiamenti</p>	<p>La conoscenza del mondo</p> <p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	
<p>Il sé e l'altro</p> <p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Vivere in modo via via più sereno il distacco dalle figure familiari ✓ Conoscere gli altri bambini della propria sezione di appartenenza ✓ Sviluppare fiducia verso adulti e compagni ✓ Condividere esperienze comuni ✓ Rispettare gli altri <p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere l'altro come simile ✓ Accogliere e collaborare ✓ Valorizzare le differenze fisiche tra compagni ✓ Integrarsi tra culture diverse 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Simbolo della sezione</p>

✓ Riconoscere abitudini diverse dalla propria	
Il sé e l'altro	
Si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi in rapporto con gli altri e con le regole condivise	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Orientarsi nello spazio ✓ Sviluppare l'autonomia ✓ Comprendere ed interiorizzare gradualmente le regole della scuola 	Regole fondamentali della convivenza
Il sé e l'altro	
Sviluppa il senso dell'identità personale	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Riconoscere i bisogni ed emozioni ✓ Relazionarsi con l'altro come diverso da sé 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Bisogni personali ✓ Relazioni sociali
I.R.C. Il sé e l'altro	
Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Sviluppare relazioni positive con gli altri	Gruppi sociali
ABILITÀ <u>4 – 5 anni</u>	
Accettare l'altro come figlio dello stesso Padre	
Il corpo e il movimento	

Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Esprimersi attraverso il corpo ✓ Osservare ed esplorare con l'impiego di tutti i sensi 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi motori ✓ Danze
<p>I.R.C Il corpo e il movimento</p> <p>Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Esprimersi attraverso il corpo</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Giochi motori e danze</p>
<p>Immagini, suoni, colori</p> <p>Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Utilizzare le varie possibilità che il corpo consente</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Principali forme di espressione artistica ✓ Gioco simbolico
<p>Immagini, suoni, colori</p> <p>Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare drammatizzazioni, tecniche e materiali differenti ✓ Partecipare ad attività grafiche e manipolative ✓ Drammatizzare usi e costumi di popoli diversi 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Tecniche di rappresentazione grafica ✓ Gioco simbolico

✓ Sperimentare la musica, il ballo e il canto come momento di condivisione e amicizia	
I.R.C. Immagini, suoni, colori	
Esprime con creatività il proprio vissuto religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi	Gesti e simboli religiosi
I discorsi e le parole	
Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Arricchire il proprio lessico	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole	
Si esprime e comunica con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
✓ Raccontare agli altri le proprie esperienze ✓ Comunicare bisogni	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole	
Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Ascoltare racconti, storie, film	Lessico fondamentale per la comprensione di semplici racconti
I.R.C. I discorsi e le parole	

Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Esprimersi con gentilezza	Valori morali
La conoscenza del mondo	
Osserva i fenomeni naturali e i loro cambiamenti	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare la realtà che ci circonda ✓ Conoscere il mondo ✓ Esplorare la natura dei diversi continenti 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Stagioni, tempo ✓ Elementi e parti del mondo
ABILITÀ <u>4 – 5 anni</u>	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Cogliere differenze ✓ Porre domande sull'ambiente ✓ Formulare ipotesi 	
I.R.C. La conoscenza del mondo	
Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 ANNI</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Osservare il creato	Osservazioni
In una sezione è presente un bambino certificato. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- ✓ Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio

operato in base alle esigenze del singolo;

- ✓ Creare un clima disteso, sereno e stimolante;
- ✓ Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- ✓ Porre le basi per una relazione di fiducia bambino-insegnante-famiglia;
- ✓ Sostenere i bambini nel loro percorso di ambientamento e/o reinserimento nell'ambiente scolastico;
- ✓ Stimolare la curiosità del bambino alla conoscenza del mondo, educandolo alla comunicazione con l'altro;
- ✓ Favorire la maturazione all'accoglienza, alla collaborazione ed alla solidarietà.

<u>PROTAGONISTI E</u> <u>PERSONE COINVOLTE</u>	<u>METODOLOGIA</u> <u>(METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u>
<ul style="list-style-type: none">▪ Bambini frequentanti la Scuola dell'Infanzia;▪ Insegnanti;▪ Esperti esterni;▪ Volontari/e.	<ul style="list-style-type: none">▪ Individuale;▪ Piccolo e grande gruppo;▪ Didattica del fare;▪ Circle time. <p>Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, 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**

Settembre – Ottobre 2024, nei giorni in cui non è presente un esperto esterno o non viene proposta attività in intersezione;

- **Spazi**

Tutti gli ambienti scolastici;

- **Materiali**

Materiali presenti in sezione (materiali naturali, di recupero, cancelleria), lettura "Sally Sibillina", cartone animato "Il Re Leone", musiche.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

SITUAZIONE STIMOLO	<p>Letture del racconto "Sally Sibillina"</p> 
FASE DI ESPLORAZIONE	<p>I bambini con l'aiuto dell'insegnante ripercorrono i passaggi più importanti della storia e conoscono i personaggi principali.</p> <p>Dopo la rielaborazione orale del racconto segue la drammatizzazione.</p>
FASE DI CONSOLIDAMENTO	<p>Attività grafico-pittorica del serpente.</p> <p>Ogni bambino costruirà il proprio serpente, che sarà poi il personaggio-guida durante l'anno.</p> <p>Altre proposte:</p> <ul style="list-style-type: none">- Giochi di accoglienza;- Visione del cartone animato "Il Re Leone";  <ul style="list-style-type: none">- Gioco di squadra africano: Zambia ("Il Serpente");- Riproduzione della zebra sul tramonto;

	<ul style="list-style-type: none"> - Video del safari e proviamo a fare un safari (percorso in salone); - Partecipazione al danze tipiche; - Creazione di una maschera con i semi naturali; - Utilizzo di stoffe e carta pesta per fare il proprio personale bambino africano; - Riproduzione grafica di una casa tipica con la paglia.
FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO	<p>Compito reale Preparazione del cous-cous</p> <p>COMPITO AUTENTICO: Osservare immagini, capire quali ingredienti servono, “progettare” spesa e la preparazione. Come facciamo a prepararlo? Quali materiali usiamo? Cosa facciamo noi bambini? Quanto cuoce?</p>
FASE DI RICOSTRUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ● Il bambino prova a rielaborare verbalmente l’esperienza con l’aiuto dei compagni e dell’insegnante; ● I bambini, affiancati dall’insegnante, ripercorrono il percorso svolto e le varie attività con l’aiuto di video e foto delle esperienze.

DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi								
	Settembre				Ottobre			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
Fase di esplorazione	Situazione stimolo							
Fase di consolidamento		Organizzazione e ampliamento delle informazioni						
Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo					Per concretizzare produzioni, elaborati,	Compito autentico		

					documenti		
Fase di ricostruzione							Dopo il completamento del compito di realtà

<p>ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)</p>	<p>PREPARAZIONE DEL COUS-COUS</p> <p>COMPITO AUTENTICO: Osservare immagini, capire quali ingredienti servono, “progettare” spesa e la preparazione. Come facciamo a prepararlo? Quali materiali usiamo? Cosa facciamo noi bambini? Quanto cuoce?</p>
<p>INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva; ● Ipotizza procedure per la realizzazione di un compito; ● Prende iniziative di lavoro 	<p><i>Livello D – iniziale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Partecipa alle proposte ● Esegue compiti impartiti dall’adulto, imitando i pari ● Nomina oggetti noti ● Ascolta storie <p><i>Livello C – base</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Partecipa apportando il proprio contributo ● Esegue compiti, portandoli a termine ● Si racconta attraverso domande stimolo dell’insegnante ● Ascolta letture e individua l’argomento generale ● Pone domande sul racconto ● Esprime pensieri in modo comprensibile; ● Interagisce con i pari <p><i>Livello B – intermedio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua e motiva differenze ● Assume ruoli ● Esegue consegne, anche di una certa complessità,

	<p>con precisione e cura</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esprime pensieri in modo pertinente e corretto ● Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni <p><i>Livello A – avanzato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva i fenomeni e ne nota i cambiamenti ● Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato ● Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia ● Si esprime utilizzando frasi strutturate ● Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato, rispondendo alle domande stimolo dell'insegnante ● Partecipa alle proposte intervenendo e ascoltando i contributi degli altri ● Interagisce con i pari in modo ricco
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possono riconoscersi, produzioni e manufatti creati dai bambini;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti di confronto, utilizzo del sistema Chess, ovvero 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, coinvolgimento 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, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto e di processo).

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 condizioni e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini "in situazione", cioè durante l'esecuzione di giochi, elaborati, conversazioni, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.

U.d.A N° 2 - AMERICA

PROGETTO di cui l'U.D.A fa parte: "IL GIRO DEL MONDO IN DUECENTO GIORNI"



ANALISI DELLA SITUAZIONE

Con questo progetto vogliamo avvicinare i bambini alla scoperta del mondo, imparare abitudini e costumi di altri popoli, valorizzando le differenze culturali intese come arricchimento personale e collettivo. Il percorso ha la finalità di stimolare la curiosità del bambino alla conoscenza del mondo, educando alla comunicazione con l'altro, favorendo la maturazione all'accoglienza, alla collaborazione e alla solidarietà.

Dopo aver conosciuto l'Africa, il nostro viaggio continua e voliamo in America, pronti ad esplorare questo vasto continente. Andiamo a New York per vedere la grande statua della libertà, in Brasile per ballare la samba, in Messico per indossare un sombrero, in Canada per assaggiare lo scioppo d'acero e nel Far West, tra i pellirosse, i cactus e i cow-boy, per divertirci a più non posso. Ascoltiamo racconti, storie o leggende di questo Paese, conosciamo la bandiera americana e i suoi colori, le feste e i piatti tipici.



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui;
- Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto;
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti;
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento;
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro;
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.

CAMPI DI ESPERIENZA

- IL SÉ E L'ALTRO
- IL CORPO E IL MOVIMENTO
- IMMAGINI, SUONI, COLORI
- I DISCORSI E LE PAROLE
- LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI DI COMPETENZA
DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA

TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.

Il sé e l'altro

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri
Sviluppa il senso dell'identità personale, conosce le sue tradizioni e le mette a confronto con altre

Il corpo e il movimento

Il sé e l'altro

Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose

Il corpo e il movimento

<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori</p> <p>Immagini, suoni, colori</p> <p>Comunica utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p> <p>Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative</p> <p>I discorsi e le parole</p> <p>Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente</p> <p>Si esprime e comunica con gli altri</p> <p>Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi</p> <p>La conoscenza del mondo</p> <p>Raggruppa e ordina materiali secondo criteri diversi e ne identifica alcune proprietà</p> <p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti</p>	<p>Manifesta, attraverso il corpo, la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni</p> <p>Immagini, suoni, colori</p> <p>Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani</p> <p>I discorsi e le parole</p> <p>Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso</p> <p>La conoscenza del mondo</p> <p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA

Il sé e l'altro

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri

<p align="center">ABILITÀ</p> <p align="center"><u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>✓ Condividere esperienze comuni</p> <p>✓ Partecipare attivamente alle proposte e ai giochi</p>	<p align="center">CONOSCENZE</p> <p align="center"><u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Regole fondamentali della convivenza nel gruppo di appartenenza</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Il sé e l'altro	
Sviluppa il senso dell'identità personale, conosce le sue tradizioni e le mette a confronto con altre	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifestare il senso di appartenenza ✓ Percepire la propria identità ✓ Manifestare interesse per i membri del gruppo 	Usi e costumi del proprio territorio e di altri Paesi
I.R.C. Il sé e l'altro	
Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Sviluppare positive relazioni con gli altri	Gruppi sociali
Il corpo e il movimento	
Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco ✓ Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base ✓ Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo o nella danza 	Il corpo e le differenze di genere
I.R.C. Il corpo e il movimento	
Manifesta, attraverso il corpo, la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>

Esprimersi attraverso il corpo	Giochi motori
Immagini, suoni, colori	
Comunica utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare le varie possibilità che il corpo consente ✓ Esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Principali forme di espressione artistica ✓ Gioco simbolico
Immagini, suoni, colori	
Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare tecniche e materiali differenti ✓ Sperimentare la musica e il canto come momento di condivisione e amicizia ✓ Lavorare con gli elementi della natura per sviluppare la manualità 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tecniche di rappresentazione grafica ✓ Gioco simbolico
I.R.C. Immagini, suoni, colori	
Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi	Gesti e simboli religiosi
I discorsi e le parole	
Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente	

ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Ascoltare e comprendere i discorsi altrui ✓ Usare un repertorio linguistico appropriato 	Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole Si esprime e comunica con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio verbale ✓ Riferire spiegazioni in merito al proprio operato 	Regole della discussione
I discorsi e le parole Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Saper ascoltare e comprendere racconti, storie e filastrocche	Informazioni ottenute mediante l'ascolto
I.R.C. I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Esprimersi con gentilezza	Valori morali
La conoscenza del mondo Raggruppa e ordina materiali secondo criteri diversi e ne identifica alcune proprietà	
ABILITÀ	CONOSCENZE

<u>3 – 4 – 5 anni</u>	<u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi ✓ Raggruppare secondo una o più qualità ✓ Ricordare e ricostruire attraverso diverse forme di documentazione quello che si è visto, fatto e sentito 	Simboli, mappe e percorsi
La conoscenza del mondo	
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare analogie e differenze tra oggetti, persone e fenomeni ✓ Osservare la realtà che ci circonda 	Concetti spaziali e topologici
I.R.C. La conoscenza del mondo	
Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 ANNI</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Osservare il creato	Doni di Dio
In una sezione è presente un bambino certificato. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- ✓ Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio operato in base alle esigenze del singolo;
- ✓ Creare un clima disteso, sereno e stimolante
- ✓ Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- ✓ Favorire la partecipazione e l'apprendimento di ogni bambino;

- ✓ Sostenere i bambini nell’ascolto, nella sperimentazione e nella comprensione;
- ✓ Stimolare la curiosità del bambino alla conoscenza del mondo, educandolo alla comunicazione con l’altro;
- ✓ Favorire la maturazione all’accoglienza, alla collaborazione ed alla solidarietà;
- ✓ Monitorare e documentare il percorso per evidenziare i punti significativi.

<u>PROTAGONISTI E PERSONE COINVOLTE</u>	<u>METODOLOGIA (METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bambini frequentanti la Scuola dell’Infanzia; ▪ Insegnanti; ▪ Esperti esterni; ▪ Volontari/e. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Didattica del fare; ▪ Circle time. <p>Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, 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**

Novembre – Dicembre 2024, nei giorni in cui non è presente un esperto esterno o non viene proposta attività in intersezione;

- **Spazi**

Ambienti scolastici interni ed esterni;

- **Materiali**

Mappamondo, cartine geografiche, bandiera americana, immagini e fotografie, video multimediali, brani musicali, oggetti provenienti dai vari paesi, cartelloni, libri, colori, materiale di recupero, stoffe e tessuti, strumenti musicali, cartone animato “Toy Story”.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

SITUAZIONE STIMOLO	L'insegnante porta in sezione una scatola che contiene diverse immagini, fotografie e oggetti che sono riconducibili al continente americano (bandiera, copricapo indiano, sombrero, statua della libertà), i bambini aprono la scatola per scoprire cosa contiene.
FASE DI ESPLORAZIONE	<p>I bambini esplorano, toccano e osservano il contenuto della scatola, distinguono i materiali presenti e discutono sulla loro provenienza.</p> <p>Conversazione guidata:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cosa contiene la scatola? - Da dove vengono questi oggetti? - Guardando le immagini, a cosa mi fanno pensare?
FASE DI CONSOLIDAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza del continente America (popolazione, vestiti, case, simboli e ambiente naturale); - Lettura di una storia a tema; - Cartellone con le immagini trovate; - Rappresentazione del bambino americano; - Visione del film <i>"Toy Story"</i>, ascolto e memorizzazione della canzone <i>"Hai un amico in me"</i>; <div data-bbox="876 1431 1185 1854" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Realizzazione di una danza folcloristica.

<p>FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO</p>	<p>Compito reale Preparazione dei morbidi biscotti americani (i cookies)</p> <p>COMPITO AUTENTICO: sperimentare la preparazione dei biscotti morbidi americani, seguendo una semplice ricetta. Quali ingredienti usiamo? Quanto tempo occorre per cucinarli?</p>
<p>FASE DI RICOSTRUZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino prova a rielaborare verbalmente l'esperienza con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante; • I bambini, affiancati dall'insegnante, ripercorrono il percorso svolto e le varie attività con l'aiuto di video e foto delle esperienze.

DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi

	Novembre				Dicembre			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
Fase di esplorazione	Situazione stimolo							
Fase di consolidamento		Organizzazione e ampliamento delle informazioni						
Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo					Per concretizzare produzioni, elaborati, documenti		Compito autentico	
Fase di ricostruzione								Dopo il completamento del compito di realtà

<p>ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)</p>	<p>PREPARAZIONE DEI MORBIDI BISCOTTI AMERICANI</p> <p>COMPITO AUTENTICO:</p>
-----------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------

	<p>Dopo aver letto la ricetta, prepariamo tutti gli ingredienti necessari e seguiamo le indicazioni per procedere alla preparazione dei biscotti morbidi americani. Quali ingredienti usiamo? Quanto tempo occorre per cucinarli?</p>
<p>INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva e riconosce caratteristiche e differenze degli elementi naturali; ● Ipotizza procedure per la realizzazione di un compito; ● Prende iniziative di lavoro 	<p><i>Livello D – iniziale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua, su richiesta, differenze ● Partecipa alle proposte ● Esegue compiti impartiti dall'adulto, imitando i pari ● Si esprime attraverso parole e frasi semplici, nomina oggetti noti ● Si racconta se supportato da domande precise da parte dell'insegnante ● Interagisce con i compagni ● Ascolta storie, mostrando di comprenderne il significato generale <p><i>Livello C – base</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua differenze ● Partecipa apportando il proprio contributo ● Esegue compiti, portandoli a termine ● Si racconta attraverso domande stimolo dell'insegnante ● Esprime pensieri in modo comprensibile; interagisce con i pari <p><i>Livello B – intermedio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua e motiva differenze ● Si assume compiti ● Esegue consegne, anche di una certa complessità, con precisione e cura ● Si esprime con frasi brevi e semplici ma strutturate

	<p>correttamente</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Esprime pensieri in modo pertinente e corretto ● Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni <p><i>Livello A – avanzato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva gli elementi naturali e nota le differenze ● Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato ● Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia ● Si esprime utilizzando frasi strutturate ● Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato, rispondendo alle domande stimolo dell'insegnante ● Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri ● Inventava situazioni di gioco; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possono riconoscersi, produzioni e manufatti creati dai bambini;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti di confronto, utilizzo del sistema Chess, ovvero 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, coinvolgimento 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, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto e di processo).

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 condizioni e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini "in situazione", cioè durante l'esecuzione di giochi, elaborati, conversazioni, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.

U.d.A N° 3 - ASIA

PROGETTO di cui l'U.D.A fa parte: "IL GIRO DEL MONDO IN DUECENTO GIORNI"



ANALISI DELLA SITUAZIONE

La nostra fase storica è ormai caratterizzata da molteplici esperienze migratorie, da rapporti sempre più frequenti tra persone di lingue e culture diverse e, purtroppo, anche da numerosi conflitti. È anche in quest'ottica che si colloca un progetto che educi prima di tutto alla pace, alla fratellanza, all'uguaglianza, alla valorizzazione della diversità per poi dare particolare risalto ad un'educazione multiculturale ed interculturale. Per crescere, per educarsi, è necessario incontrare qualcun altro; qualcuno con cui confrontarci, qualcuno che ascolti e da ascoltare, capace di essere al contempo limite e risorsa stimolando così un dialogo serio, rispettoso, costruttivo.

Continuiamo allora il nostro viaggio per il mondo approdando nel continente più esteso e popolato della Terra: l'Asia. Scopriremo saluti, leggende, forme artistiche, curiosità, scrittura, abiti e piatti tipici del Giappone, della Cina, dell'India e della Thailandia, lasciandoci meravigliare da tutti gli aspetti caratteristici della cultura asiatica.



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui;
- Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto;
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti;
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento;
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro;
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.

CAMPI DI ESPERIENZA

- IL SÉ E L'ALTRO
- IL CORPO E IL MOVIMENTO
- IMMAGINI, SUONI, COLORI
- I DISCORSI E LE PAROLE
- LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI DI COMPETENZA DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA

TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.

Il sé e l'altro

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri

Si muove con crescente sicurezza e autonomia e con le regole condivise

Sviluppa il senso dell'identità personale

Il corpo e il movimento

Il sé e l'altro

Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri

Il corpo e il movimento

<p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori</p> <p>Immagini, suoni, colori Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente</p> <p>Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative</p> <p>I discorsi e le parole Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente</p> <p>Si esprime e comunica con gli altri</p> <p>Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi</p> <p>La conoscenza del mondo Osserva i fenomeni naturali e i loro cambiamenti</p>	<p>Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa</p> <p>Immagini, suoni, colori Esprime con creatività il proprio vissuto religioso</p> <p>I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso</p> <p>La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA

Il sé e l'altro

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo da solo e con gli altri

<p align="center">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>✓ Condividere esperienze comuni</p> <p>✓ Partecipare alle proposte e ai giochi</p>	<p align="center">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Regole condivise</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------

Il sé e l'altro	
Si muove con crescente sicurezza ed autonomia negli spazi in rapporto con gli altri e con le regole condivise	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sviluppare l'autonomia ✓ Comprendere e rispettare le regole della scuola 	Regole fondamentali della convivenza
Il sé e l'altro	
Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Relazionarsi con l'altro come diverso da sé	Relazioni sociali
I.R.C. Il sé e l'altro	
Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Sviluppare relazioni positive con gli altri	Gruppi sociali
Il corpo e il movimento	
Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco ✓ Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base ✓ Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo o nella danza 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Il corpo e le differenze di genere ✓ Giochi motori ✓ Danze

I.R.C Il corpo e il movimento	
Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Esprimersi attraverso il corpo	Giochi motori e danze
Immagini, suoni, colori	
Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utilizzare le varie possibilità che il corpo consente ✓ Esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Principali forme di espressione artistica ✓ Gioco simbolico
Immagini, suoni, colori	
Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare drammatizzazioni, tecniche e materiali differenti ✓ Partecipare ad attività grafiche e manipolative ✓ Sperimentare la musica, il ballo e il canto come momento di condivisione e amicizia 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tecniche di rappresentazione grafica ✓ Gioco simbolico
I.R.C. Immagini, suoni, colori	
Esprime con creatività il proprio vissuto religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>

Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi	Gesti e simboli religiosi
I discorsi e le parole	
Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Arricchire il proprio lessico ✓ Usare un repertorio linguistico appropriato 	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole	
Si esprime e comunica con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Raccontare agli altri le proprie esperienze ✓ Riferire spiegazioni in merito al proprio operato 	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole	
Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Ascoltare racconti, storie, film	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lessico fondamentale per la comprensione di semplici racconti ✓ Informazioni ottenute mediante l'ascolto
I.R.C. I discorsi e le parole	
Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Esprimersi con gentilezza	Valori morali

La conoscenza del mondo	
Osserva i fenomeni naturali e i loro cambiamenti	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare la realtà che ci circonda ✓ Conoscere il mondo ✓ Esplorare la natura dei diversi continenti 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Stagioni, tempo ✓ Elementi e parti del mondo
I.R.C. La conoscenza del mondo	
Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 ANNI</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Osservare il creato	Osservazioni
In una sezione è presente un bambino certificato. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- ✓ Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio operato in base alle esigenze del singolo;
- ✓ Creare un clima disteso, sereno e stimolante
- ✓ Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- ✓ Favorire la partecipazione e l'apprendimento di ogni bambino;
- ✓ Sostenere i bambini nell'ascolto, nella sperimentazione e nella comprensione;
- ✓ Stimolare la curiosità del bambino alla conoscenza del mondo, educandolo alla comunicazione con l'altro;
- ✓ Favorire la maturazione all'accoglienza, alla collaborazione ed alla solidarietà;
- ✓ Monitorare e documentare il percorso per evidenziare i punti significativi.

<p align="center"><u>PROTAGONISTI E</u> <u>PERSONE COINVOLTE</u></p>	<p align="center"><u>METODOLOGIA</u> <u>(METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bambini frequentanti la Scuola dell'Infanzia; ▪ Insegnanti; ▪ Esperti esterni; ▪ Volontari/e. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Didattica del fare; ▪ Circle time. <p>Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, 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**

Gennaio – Febbraio 2024, nei giorni in cui non è presente un esperto esterno o non viene proposta attività in intersezione;

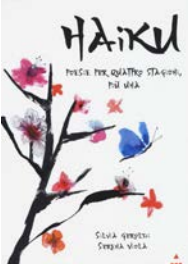
- **Spazi**

Tutti gli ambienti scolastici;

- **Materiali**

Mappamondo, materiali naturali e di recupero, libri, canzoni, immagini e fotografie, cancelleria, cartone animato "Aladdin".

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

<p>SITUAZIONE STIMOLO</p>	<p>Lettura dell'albo illustrato "Haiku. Poesie per quattro stagioni, più una". Il libro è una raccolta di haiku, forme poetiche della letteratura giapponese.</p> 
---------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>FASE DI ESPLORAZIONE</p>	<p>Il libro introduce i bambini alla scoperta di forme d'arte diverse da quelle a cui siamo abituati.</p> <p>In circle time, attraverso l'osservazione delle illustrazioni e con l'aiuto dell'insegnante, i bambini vengono stimolati ad accrescere la loro curiosità verso la scoperta delle forme artistiche e degli usi e costumi caratteristici dell'Asia.</p>
<p>FASE DI CONSOLIDAMENTO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sperimentazione del saluto nepalese, cinese e thailandese; - Osservazione del kimono, sperimentazione di tale indumento su sé stessi (gioco dei travestimenti) e successiva realizzazione di una marionetta abbigliata con il tipico costume giapponese; - Creazione di un Maneki neko, gatto della fortuna cinese; - Scoperta della tecnica Kintsugi (che prevede l'utilizzo di una foglio d'oro per ricomporre gli oggetti rotti) e realizzazione di un vaso giapponese creando l'effetto della crepa dorata con il soffio del colore a tempera attraverso una cannuccia; - Attività grafico-pittorica di costruzione di una pergamena con il nome scritto in lingua thailandese; - Visione del film "Aladdin" e memorizzazione della canzone "Il mondo è mio". <div data-bbox="791 1632 1273 1904" data-label="Image"> </div>

<p>FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO</p>	<p>Compito reale Organizzare un pranzo giapponese</p> <p>COMPITO AUTENTICO: Creare un pranzo giapponese come momento di condivisione ed esperienza di utilizzo delle bacchette per mangiare. Cosa mangiano gli abitanti del Giappone utilizzando le bacchette? Cosa ci deve essere a tavola?</p>
<p>FASE DI RICOSTRUZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il bambino prova a rielaborare verbalmente l'esperienza con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante; ● I bambini, affiancati dall'insegnante, ripercorrono il percorso svolto e le varie attività con l'aiuto di video e foto delle esperienze.

<p align="center">DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi</p>								
	Gennaio				Febbraio			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
<p>Fase di esplorazione</p>	<p>Situazione stimolo</p>							
<p>Fase di consolidamento</p>		<p>Organizzazione e ampliamento delle informazioni</p>						
<p>Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo</p>					<p>Per concretizzare produzioni, elaborati, documenti</p>		<p>Compito autentico</p>	
<p>Fase di ricostruzione</p>								<p>Dopo il completamento del compito di realtà</p>

<p>ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ</p>	<p>ORGANIZZARE UN PRANZO GIAPPONESE</p>
---------------------------------------------------	------------------------------------------------

(AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	COMPITO AUTENTICO: Creare un pranzo giapponese come momento di condivisione ed esperienza di utilizzo delle bacchette per mangiare. Cosa mangiano gli abitanti del Giappone utilizzando le bacchette? Cosa ci deve essere a tavola?
INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva; ● Ipotizza procedure per la realizzazione di un compito; ● Prende iniziative di lavoro 	<p><i>Livello D – iniziale</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua, su richiesta, differenze ● Partecipa alle proposte ● Esegue compiti impartiti dall’adulto, imitando i pari ● Si esprime attraverso parole e frasi semplici, nomina oggetti noti ● Interagisce con i compagni ● Ascolta storie, mostrando di comprenderne il significato generale <p><i>Livello C – base</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua differenze ● Partecipa apportando il proprio contributo ● Esegue compiti, portandoli a termine ● Ascolta letture e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante ● Pone domande sul racconto ● Esprime pensieri in modo comprensibile ● Interagisce con i pari <p><i>Livello B – intermedio</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua e motiva differenze ● Si assume compiti ● Esegue consegne, anche di una certa complessità, con precisione e cura

	<ul style="list-style-type: none"> ● Si esprime con frasi brevi e semplici ma strutturate correttamente ● Esprime pensieri in modo pertinente e corretto ● Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni ● Ascolta letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale ● Drammatizza insieme ai compagni un racconto <p><i>Livello A – avanzato</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato ● Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia ● Si esprime utilizzando frasi strutturate ● Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato, rispondendo alle domande stimolo dell'insegnante ● Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri ● Riferisce in modo sommario ma coerente la trama di un racconto ascoltato ● Inventa situazioni di gioco; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possono riconoscersi, produzioni e manufatti creati dai bambini;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti di confronto, utilizzo del

sistema Chess, ovvero 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, coinvolgimento 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, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto e di processo).

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 condizioni e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini "in situazione", cioè durante l'esecuzione di giochi, elaborati, conversazioni, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.

U.d.A N° 4 - EUROPA

PROGETTO di cui l'U.D.A fa parte: *"IL GIRO DEL MONDO IN DUECENTO GIORNI"*



ANALISI DELLA SITUAZIONE

Il progetto è volto ad accompagnare i bambini alla scoperta del mondo ma anche di sé stessi.

Ci dedichiamo allora scoperta dell'Europa che è il continente dove viviamo. Qui troviamo la nostra cultura ed i nostri "usi e costumi" che approfondiremo con la consapevolezza che ne esistono molti altri, a volte simili e a volte molto diversi...ed è proprio questo che rende tutto più bello!

Il continente europeo è chiamato anche "il vecchio mondo" e si presenta come una penisola "attaccata" al continente Asiatico e circondata dall'Oceano Artico, il Mar Mediterraneo e l'Oceano Atlantico. In Europa si possono trovare paesaggi variegati caratterizzati da alte montagne, spiagge da sogno, foreste e pianure con un clima prevalentemente mite.

Il continente Europeo è formato da 50 Paesi uniti nel rispetto reciproco, ricchi di un vastissimo patrimonio culturale con una storia che si estende per millenni. Attraverseremo tutto il continente con un viaggio immaginario alla scoperta di cucina, danza, arte, abitudini e curiosità di alcuni Paesi d'Europa, non tralasciando la scoperta di paesaggi e la bandiera che ci rappresenta.

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui;
- Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto;
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti;
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento;
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro;
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.

CAMPI DI ESPERIENZA

- IL SÉ E L'ALTRO
- IL CORPO E IL MOVIMENTO
- IMMAGINI, SUONI, COLORI
- I DISCORSI E LE PAROLE
- LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDI DI COMPETENZA
DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA

TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.

Il sé e l'altro

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri

Sviluppa il senso dell'identità personale, conosce le sue tradizioni e le mette a confronto con altre

Il corpo e il movimento

Il sé e l'altro

Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri

Il corpo e il movimento

<p>Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo</p> <p>Immagini, suoni, colori Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative</p> <p>I discorsi e le parole Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente Si esprime e comunica con gli altri Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi</p> <p>La conoscenza del mondo Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti</p>	<p>Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa</p> <p>Immagini, suoni, colori Esprime con creatività il proprio vissuto religioso</p> <p>I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso</p> <p>La conoscenza del mondo Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA	
Il sé e l'altro Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri	

<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Condividere esperienze comuni ✓ Rispettare gli altri <p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Accogliere e collaborare ✓ Valorizzare le differenze fisiche tra compagni 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Gruppi sociali</p>
<p>Il sé e l'altro</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, conosce le sue tradizioni e le mette a confronto con altre</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Manifestare il senso di appartenenza ✓ Percepire la propria identità ✓ Manifestare interesse per i membri del gruppo 	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Usi e costumi del proprio territorio e di altri Paesi</p>
<p>I.R.C. Il sé e l'altro</p> <p>Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Sviluppare relazioni positive con gli altri</p> <p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>4 – 5 anni</u></p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Gruppi sociali</p>

Accettare l'altro come figlio dello stesso Padre	
Il corpo e il movimento	
Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esprimersi attraverso il corpo ✓ Osservare ed esplorare con l'impiego di tutti i sensi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi motori ✓ Danze
I.R.C Il corpo e il movimento	
Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Esprimersi attraverso il corpo	Giochi motori e danze
Immagini, suoni, colori	
Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Utilizzare le varie possibilità che il corpo consente	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Principali forme di espressione artistica ✓ Gioco simbolico
Immagini, suoni, colori	
Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare drammatizzazioni, tecniche e materiali differenti ✓ Partecipare ad attività grafiche e manipolative 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tecniche di rappresentazione grafica ✓ Gioco simbolico

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Drammatizzare usi e costumi di popoli diversi ✓ Sperimentare la musica, il ballo e il canto come momento di condivisione e amicizia 	
I.R.C. Immagini, suoni, colori Esprime con creatività il proprio vissuto religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi	Gesti e simboli religiosi
I discorsi e le parole Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Arricchire il proprio lessico	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole Si esprime e comunica con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Raccontare agli altri le proprie esperienze	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Ascoltare racconti, storie, filastrocche	Lessico fondamentale per la comprensione di

	semplici racconti
I.R.C. I discorsi e le parole	
Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Esprimersi con gentilezza	Valori morali
La conoscenza del mondo	
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare analogie e differenze tra oggetti, persone e fenomeni ✓ Osservare la realtà che ci circonda 	Concetti spaziali e topologici
I.R.C. La conoscenza del mondo	
Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 ANNI</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Osservare il creato	Osservazioni
In una sezione è presente un bambino certificato. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- ✓ Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio operato in base alle esigenze del singolo;
- ✓ Creare un clima disteso, sereno e stimolante
- ✓ Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- ✓ Favorire la partecipazione e l'apprendimento di ogni bambino;
- ✓ Sostenere i bambini nell'ascolto, nella sperimentazione e nella comprensione;

- ✓ Stimolare la curiosità del bambino alla conoscenza del mondo, educandolo alla comunicazione con l'altro;
- ✓ Favorire la maturazione all'accoglienza, alla collaborazione ed alla solidarietà;
- ✓ Monitorare e documentare il percorso per evidenziare i punti significativi.

<u>PROTAGONISTI E</u> <u>PERSONE COINVOLTE</u>	<u>METODOLOGIA</u> <u>(METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bambini frequentanti la Scuola dell'Infanzia; ▪ Insegnanti; ▪ Esperti esterni; ▪ Volontari/e. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Didattica del fare; ▪ Circle time. <p>Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, 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**

Marzo – Aprile 2024, nei giorni in cui non è presente un esperto esterno o non viene proposta attività in intersezione;

- **Spazi**


Tutti gli ambienti scolastici;

- **Materiali**

Materiali presenti in sezione (materiali naturali, di recupero, cancelleria), mappamondo, libri, immagini e fotografie, cartone animato "Luca", musiche.

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

SITUAZIONE STIMOLO	Arrivo in sezione un pacco speciale pieno di sorprese: una bandiera, una cartina geografica e una lettera da parte di
--------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p>Marco (un bambino italiano con una divertente storia da raccontare).</p> <p>L'insegnante farà scoprire un po' alla volta il contenuto della scatola e infine leggerà la lettera.</p>
<p>FASE DI ESPLORAZIONE</p>	<p>In circle time i bambini vengono stimolati dall'insegnante ad esprimere curiosità e ipotesi sul nuovo continente da scoprire, partendo dalle proprie conoscenze. Successivamente si utilizzerà il libro <i>"Ciao mondo"</i> per supportare i contenuti con immagini e storie.</p> <p>Infine, tramite un lavoro di gruppo, si realizzerà un grande cartellone con la cartina geografica e la bandiera italiana.</p>
<p>FASE DI CONSOLIDAMENTO</p>	<p>Costruzione della marionetta del bambino europeo "Marco"</p> <p>Altre proposte:</p> <p>Italia: patria del buon cibo</p> <ul style="list-style-type: none"> - esperienza di cucina facendo la pizza; - attività manipolativa con il pongo o la pasta di sale - visione del film <i>"Luca"</i>.  <p>Spagna: alla scoperta di una meravigliosa danza</p> <ul style="list-style-type: none"> - esperienza come spettatori di una piccola esibizione di flamenco (virtuale o in presenza) e successivo momento ludico - musicale per i bambini, invitati a muoversi liberamente nello

	<p>spazio ascoltando la musica del flamenco, con a disposizione vari strumenti che caratterizzano questa danza (scialli, nacchere, tamburelli, rose di plastica, ventagli);</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizzazione di un ventaglio con varie tecniche. <p>Francia: un paese pieno d'arte</p> <ul style="list-style-type: none"> - trasformazione della sezione in un piccolo museo con esposte le principali opere d'arte presenti al Louvre e alcuni monumenti. I bambini sono invitati ad osservare le opere in un ambiente suggestivo (musica e luci) e ad esprimere le proprie emozioni, preferenze e pensieri; - realizzazione della propria opera d'arte avendo a disposizione diversi materiali. <p>Gran Bretagna: alla scoperta di una nuova lingua</p> <ul style="list-style-type: none"> - sperimentazione della lingua inglese con l'ascolto e la memorizzazione della canzoncina "Hello hello" e della danza "Head, shoulders, knees and toes". - attività grafico - pittoriche sui simboli principali di questo paese (Bus, Guardia Reale, Big Ben).
<p>FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO</p>	<p>Compito reale Inventare una storia</p> <p>COMPITO AUTENTICO: Inventare una semplice storia che racconti del viaggio di Marco alla scoperta dell'Europa basandosi sulle esperienze fatte e sui contenuti appresi. Osservare la documentazione prodotta durante la scoperta del continente europeo. In quale paese europeo andrà Marco? Che cosa farà?</p>
<p>FASE DI RICOSTRUZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Il bambino prova a rielaborare verbalmente l'esperienza con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante;

	<ul style="list-style-type: none"> ● I bambini, affiancati dall'insegnante, ripercorrono il percorso svolto e le varie attività con l'aiuto di video e foto delle esperienze.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi								
	Marzo				Aprile			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
Fase di esplorazione	Situazione stimolo							
Fase di consolidamento		Organizzazione e ampliamento delle informazioni						
Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo					Per concretizzare produzioni, elaborati, documenti		Compito autentico	
Fase di ricostruzione								Dopo il completamento del compito di realtà

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	INVENTARE UNA STORIA COMPITO AUTENTICO: Inventare una semplice storia che racconti del viaggio di Marco alla scoperta dell'Europa basandosi sulle esperienze fatte e sui contenuti appresi. Osservare la documentazione prodotta durante la scoperta del continente europeo. In quale paese europeo andrà Marco? Che cosa farà?
INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva; 	<i>Livello D – iniziale</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua, su richiesta, differenze ● Partecipa alle proposte ● Esegue compiti impartiti dall'adulto, imitando i pari

- Ipotizza procedure per la realizzazione di un compito;
- Prende iniziative di lavoro

- Si esprime attraverso parole e frasi semplici, nomina oggetti noti
- Interagisce con i compagni
- Ascolta storie, mostrando di comprenderne il significato generale

Livello C – base

- Individua differenze
- Partecipa apportando il proprio contributo
- Esegue compiti, portandoli a termine
- Ascolta letture e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante
- Pone domande sul racconto
- Esprime pensieri in modo comprensibile
- Interagisce con i pari

Livello B – intermedio

- Individua e motiva differenze
- Si assume compiti
- Esegue consegne, anche di una certa complessità, con precisione e cura
- Si esprime con frasi brevi e semplici ma strutturate correttamente
- Esprime pensieri in modo pertinente e corretto
- Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni
- Ascolta letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale
- Drammatizza insieme ai compagni un racconto

Livello A – avanzato

	<ul style="list-style-type: none"> ● Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato ● Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia ● Si esprime utilizzando frasi strutturate ● Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato, rispondendo alle domande stimolo dell'insegnante ● Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri ● Riferisce in modo sommario ma coerente la trama di un racconto ascoltato ● Inventava situazioni di gioco; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possono riconoscersi, produzioni e manufatti creati dai bambini;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti di confronto, utilizzo del sistema Chess, ovvero 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, coinvolgimento 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, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto

e di processo).

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 condizioni e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini "in situazione", cioè durante l'esecuzione di giochi, elaborati, conversazioni, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.

U.d.A N° 5 - OCEANIA

PROGETTO di cui l'U.D.A fa parte: *"IL GIRO DEL MONDO IN DUECENTO GIORNI"*



ANALISI DELLA SITUAZIONE

Il viaggio che ci ha portato a conoscere il mondo sta per concludersi e siamo pronti a scoprire l'ultimo continente.

Tra le finalità di questo percorso di scoperta ed esplorazione del mondo ricordiamo:

- l'ascolto e la rielaborazione di racconti, storie e leggende di altri paesi;
- la conoscenza di abitudini e costumi di altri popoli attraverso le testimonianze;
- la drammatizzazione degli usi e costumi dei diversi popoli del mondo.

La scoperta dell'Oceania ci dà l'opportunità di avvicinarci al periodo estivo, con la preparazione di dolci tipici a base di cocco, ma anche di conoscere e assaporare i frutti che caratterizzano il continente.

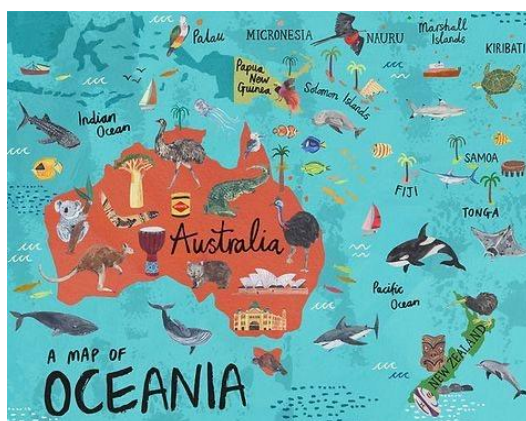
L'Oceania è il continente più piccolo: misura solo 8 milioni di Km quadrati ed è composto da molte isole sparse nell'Oceano Pacifico. Quest'ultimo è stato solcato dai più grandi marinai, alla scoperta delle numerose isole dell'Oceania, ma 3 mila anni fa questi viaggi cessarono per circa un millennio, per motivi ancora oggi sconosciuti. La navigazione è una componente importantissima nelle culture del Pacifico; gli antichi polinesiani si orientavano in mare aperto e scoprivano nuove isole senza l'ausilio di strumentazioni moderne, grazie alla loro conoscenza della natura, delle stelle, delle onde e delle correnti.

L'Oceania comprende una straordinaria varietà di paesaggi, dai vulcani delle isole Fiji, alle montagne della Nuova Guinea e le foreste della Nuova Zelanda. A parte l'Australia, desertica per oltre i due terzi, la maggior parte delle isole è ricoperta da una fitta foresta pluviale che lascia il posto, nelle aree centrali delle isole più grandi, a vaste savane. La condizione di isolamento di queste terre emerse ha ridotto fortemente lo sviluppo di specie animali, ma in compenso ha

consentito l'evoluzione di specie tipiche ed esclusive, come il canguro, il koala, l'uccello del paradiso e l'emù.

In Oceania possiamo trovare molte culture diverse e popoli indigeni che hanno tradizioni e lingue uniche, con cui i bambini entreranno in contatto assaporando il piacere e la gioia dell'integrazione, interpretando personaggi provenienti da ogni parte del globo.

A partire dalla visione del film "Oceania 2", verremo a contatto con questo continente e aiuteremo i bambini ad esplorare la flora e la fauna che lo caratterizzano, nonché a conoscere eripeteresaluti,paroledicortesiaefilastrocchedeidiversipaesi.



COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 2018

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE
- COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

COMPETENZE DI PROFILO SCUOLA INFANZIA

- Riconosce ed esprime le proprie emozioni, avverte gli stati d'animo propri e altrui;
- Ha maturato una sufficiente fiducia in sé, quando occorre sa chiedere aiuto;
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni e i cambiamenti;
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti ed ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento;
- È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro;
- Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.

CAMPI DI ESPERIENZA	
<ul style="list-style-type: none"> ● IL SÉ E L'ALTRO ● IL CORPO E IL MOVIMENTO ● IMMAGINI, SUONI, COLORI ● I DISCORSI E LE PAROLE ● LA CONOSCENZA DEL MONDO 	
TRAGUARDI DI COMPETENZA DIVISI PER CAMPI D'ESPERIENZA	TRAGUARDI DI COMPETENZA I.R.C.
<p>Il sé e l'altro Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo da solo e con gli altri Si relaziona con gli altri con le regole condivise</p> <p>Il corpo e il movimento Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo</p> <p>Immagini, suoni, colori Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative</p> <p>I discorsi e le parole Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente, anche attraverso la relazione con gli altri Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi</p>	<p>Il sé e l'altro Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri</p> <p>Il corpo e il movimento Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa</p> <p>Immagini, suoni, colori Esprime con creatività il proprio vissuto religioso</p> <p>I discorsi e le parole Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso</p>

<p>La conoscenza del mondo</p> <p>Osserva i fenomeni naturali e i loro cambiamenti</p>	<p>La conoscenza del mondo</p> <p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza</p>
<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO RIFERITI AI TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	
<p>Il sé e l'altro</p> <p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo da solo e con gli altri</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>✓ Partecipare attivamente alle proposte e ai giochi ✓ Condividere esperienze comuni</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Gruppi sociali riferiti</p>
<p>Il sé e l'altro</p> <p>Si relaziona con gli altri con le regole condivise</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Rispettare le regole dello stare bene insieme</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Regole fondamentali della convivenza</p>
<p>I.R.C. Il sé e l'altro</p> <p>Sviluppa un positivo senso di sé e sperimenta relazioni serene con gli altri</p>	
<p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Sviluppare positive relazioni con gli altri</p>	<p style="text-align: center;">CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Gruppi sociali</p>
<p>Il corpo e il movimento</p> <p>Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo</p>	

ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Esprimersi attraverso il corpo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Giochi motori ✓ Danze
I.R.C Il corpo e il movimento Riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Esprimersi attraverso il corpo	Giochi motori e danze
Immagini, suoni, colori Utilizza le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Utilizzare le varie possibilità che il corpo consente	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Principali forme di espressione artistica ✓ Gioco simbolico
Immagini, suoni, colori Si esprime attraverso tecniche espressive, creative e manipolative	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sperimentare drammatizzazioni, tecniche e materiali differenti ✓ Sperimentare la musica, il ballo e il canto come momento di condivisione e amicizia 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tecniche di rappresentazione grafica ✓ Gioco simbolico
I.R.C. Immagini, suoni, colori Esprime con creatività il proprio vissuto religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>

Familiarizzare con alcuni gesti e simboli religiosi	Gesti e simboli religiosi
I discorsi e le parole	
Arricchisce e precisa il proprio lessico gradualmente, anche attraverso la relazione con gli altri	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Arricchire il proprio lessico ✓ Raccontare agli altri le proprie esperienze 	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali
I discorsi e le parole	
Ascolta e comprende semplici narrazioni, parole e discorsi	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Ascoltare racconti, storie, filastrocche	Lessico fondamentale per la comprensione di semplici racconti
I.R.C. I discorsi e le parole	
Sviluppa una graduale comunicazione anche in ambito religioso	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
Esprimersi con gentilezza	Valori morali
La conoscenza del mondo	
Osserva i fenomeni naturali e i loro cambiamenti	
ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 anni</u>	CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u>
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Esplorare lo spazio utilizzando codici diversi ✓ Osservare ed esplorare attraverso l'uso dei sensi 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Stagioni, tempo ✓ Elementi e parti del mondo della natura

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osservare la realtà che ci circonda <p style="text-align: center;">ABILITÀ <u>4 – 5 anni</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Individuare relazioni tra oggetti ✓ Elaborare percorsi ✓ Porre domande sulla natura ✓ Formulare ipotesi 	
<p>I.R.C. La conoscenza del mondo</p> <p>Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza</p>	
<p>ABILITÀ <u>3 – 4 – 5 ANNI</u></p> <p>Osservare il creato</p>	<p>CONOSCENZE <u>3 – 4 – 5 anni</u></p> <p>Osservazioni</p>
<p>In una sezione è presente un bambino certificato. Si opera con il P.E.I. (vedi documenti)</p>	

OBIETTIVI DI INSEGNAMENTO

- ✓ Porsi in un atteggiamento ricettivo, accogliente e di ascolto per osservare e calibrare il proprio operato in base alle esigenze del singolo;
- ✓ Creare un clima disteso, sereno e stimolante
- ✓ Organizzare l'ambiente in modo funzionale alle proposte;
- ✓ Favorire la partecipazione e l'apprendimento di ogni bambino;
- ✓ Sostenere i bambini nell'ascolto, nella sperimentazione e nella comprensione;
- ✓ Stimolare la curiosità del bambino alla conoscenza del mondo, educandolo alla comunicazione con l'altro;
- ✓ Favorire la maturazione all'accoglienza, alla collaborazione ed alla solidarietà;
- ✓ Monitorare e documentare il percorso per evidenziare i punti significativi.

<p align="center"><u>PROTAGONISTI E</u> <u>PERSONE COINVOLTE</u></p>	<p align="center"><u>METODOLOGIA</u> <u>(METODI, TECNICHE, STRATEGIE)</u></p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bambini frequentanti la Scuola dell'Infanzia; ▪ Insegnanti; ▪ Esperti esterni; ▪ Volontari/e. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Individuale; ▪ Piccolo e grande gruppo; ▪ Didattica del fare; ▪ Circle time. <p>Le attività saranno strutturate in modo aperto e flessibile, 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**

Maggio – Giugno 2025, nei giorni in cui non è presente un esperto esterno o non viene proposta attività in intersezione;

- **Spazi**

Tutti gli ambienti scolastici;

- **Materiali**

Qualsiasi materiale presente nella scuola può divenire spunto e strumento di lavoro. Nello specifico, si possono considerare bandiere, mappamondo, immagini o fotografie, video multimediali, cd musicali, oggetti provenienti da altri paesi, materiale di recupero, stoffe o tessuti, alimenti, storie e racconti, cartone animato "Oceania 2".

SITUAZIONI DI ESPERIENZA POSSIBILI

<p>SITUAZIONE STIMOLO</p>	<p>Visione del film "Oceania 2"</p> 
---------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

FASE DI ESPLORAZIONE	I bambini indagano gli elementi della storia ritenuti da loro importanti. Guidati dall'insegnante, ripercorrono le varie fasi della storia. Dopo la rielaborazione orale del racconto segue la drammatizzazione.
FASE DI CONSOLIDAMENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Scopriamo il continente: le collane di fiori che gli abitanti offrono alle persone che arrivano sulle isole, danze e canti; - Osservazione degli animali e scoperta delle loro principali caratteristiche; - Creazione di un animale che caratterizza il continente; - Realizzazione con diversi materiali dell'abitazione tipica.
FASE DI MOBILITAZIONE CON COMPITO DI REALTÀ AUTENTICO/SIGNIFICATIVO	<p>Compito reale</p> <p>Ideazione di una ricetta che preveda l'utilizzo del cocco</p> <p>COMPITO AUTENTICO: Inventiamo e realizziamo insieme una ricetta che contenga il cocco. Come facciamo? Quali ingredienti utilizziamo?</p>
FASE DI RICOSTRUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> ● Il bambino prova a rielaborare verbalmente l'esperienza con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante; ● I bambini, affiancati dall'insegnante, ripercorrono il percorso svolto e le varie attività con l'aiuto di video e foto delle esperienze.

DIAGRAMMA DI GANTT – Tempi								
	Maggio				Giugno			
	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.	I sett.	II sett.	III sett.	IV sett.
Fase di esplorazione	Situazione stimolo							

Fase di consolidamento		Organizzazione e ampliamento delle informazioni					
Fase di mobilitazione con compito di realtà autentico/significativo					Per concretizzare produzioni, elaborati, documenti	Compito autentico	
Fase di ricostruzione							Dopo il completamento del compito di realtà

ARTICOLAZIONE DEL COMPITO DI REALTÀ (AUTENTICO-SIGNIFICATIVO)	IDEAZIONE DI UNA RICETTA CHE PREVEDA L'UTILIZZO DEL COCCO COMPITO AUTENTICO: Inventiamo e realizziamo insieme una ricetta che contenga il cocco. Come facciamo? Che ingredienti utilizziamo?
INDICATORI DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA - EVIDENZE <ul style="list-style-type: none"> ● Osserva; ● Ipotizza procedure per la realizzazione di un compito; ● Prende iniziative di lavoro 	<i>Livello D – iniziale</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua, su richiesta, differenze ● Partecipa alle proposte ● Esegue compiti impartiti dall'adulto, imitando i pari ● Si esprime attraverso parole e frasi semplici, nomina oggetti noti ● Interagisce con i compagni ● Ascolta storie, mostrando di comprenderne il significato generale <i>Livello C – base</i> <ul style="list-style-type: none"> ● Individua differenze ● Partecipa apportando il proprio contributo ● Esegue compiti, portandoli a termine ● Ascolta letture e individua l'argomento generale del testo su domande stimolo dell'insegnante

- Pone domande sul racconto
- Esprime pensieri in modo comprensibile
- Interagisce con i pari

Livello B – intermedio

- Individua e motiva differenze
- Si assume compiti
- Esegue consegne, anche di una certa complessità, con precisione e cura
- Si esprime con frasi brevi e semplici ma strutturate correttamente
- Esprime pensieri in modo pertinente e corretto
- Interagisce con i pari, scambiando opinioni e ideando situazioni
- Ascolta letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale
- Drammatizza insieme ai compagni un racconto

Livello A – avanzato

- Si assume compiti e li porta a termine in modo adeguato
- Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia
- Si esprime utilizzando frasi strutturate
- Esprime i propri pensieri con un lessico appropriato, rispondendo alle domande stimolo dell'insegnante
- Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri
- Riferisce in modo sommario ma coerente la trama di un racconto ascoltato

- | | |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none">● Inventa situazioni di gioco; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

DOCUMENTAZIONE

- Per i bambini: foto dove i bambini possono riconoscersi, produzioni e manufatti creati dai bambini;
- Per i genitori: foto e brevi narrazioni delle esperienze visionabili online sulla pagina Facebook ed Instagram della scuola, riunioni di sezione;
- Per le insegnanti: articolazione U.d.A., verbali dei Collegi Docenti di confronto, utilizzo del sistema Chess, ovvero 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, coinvolgimento 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, considerate le loro età e fasi di sviluppo, sono stati opportunamente coinvolti?

Verrà effettuata una revisione tramite l'osservazione della documentazione elaborata (di prodotto e di processo).

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 condizioni e l'interesse per poter realizzare le varie esperienze;
- In itinere, attraverso un'attenta e sistematica osservazione dei bambini "in situazione", cioè durante l'esecuzione di giochi, elaborati, conversazioni, per verificare se, durante la realizzazione, le condizioni sono favorevoli o se è opportuno aggiustare il progetto;
- Finale, per valutare l'efficacia complessiva del percorso.

La valutazione viene fatta dalle insegnanti sia rispetto alle competenze dei bambini sia rispetto alla propria azione educativa.

