istsc_cbic827007 REGISTRO UFFICIALE (entrata) - 0006358 - IV.5 - del: 15/10/2019 - 13:39:32

AL DIRIGENTE SCOLASTICO
dell'I. C. "G. Barone" di Baranello
BARANELLO

SCHEDA MODELLO DI PROGETTO
da inserire nel PIANO OFFERTA FORMATIVA (P.T.O.F.) per l'a.s. 2019-20

SCUOLA dell'Infanzia di Busso

1 - Denominazione del Progetto	Con Ghiri e Goro nel Bosco di Trattoallegro
2 - Referente del Progetto	Paola Magnapera
3 - Tipologia del Progetto	☑ Curricolare ☐ Extracurricolare ☐ Interno alla Scuola ☐ Nazionale ☐ Internazionale ☐ In rete con le seguenti Scuole
4 - Destinatari del Progetto	I bambini e le bambine dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia
5 - Finalità:	• Maturare competenze linguistiche, metalinguistiche, fonologiche e narrative; • affinare il gesto motorio attraverso percorsi di pregrafismo e grafomotricità; • sviluppare il pensiero computazionale.

6 - Docenti della Scuola che collaborano al Progetto

NOME	COGNOME	T.D.	T.I.
Gabriella	Lanese		☑
Paola	Magnapera		☑

7 - Esperti esterni che collaborano al Progetto	Nessuno
8 - Personale ATA da impiegare	Collaboratrice Di Iorio Concetta
9 - Bisogni formativi rilevati	☐ Presenza di lacune strumentali di base ☐ Mancata osservazione di regole e comportamenti relazionali adeguati ☑ Aspettative degli alunni interessati ad un ampliamento dell'offerta formativa internazionale

istsc_cbic827007 REGISTRO UFFICIALE (entrata) - 0006358 - IV.5 - del: 15/10/2019 - 13:39:32

10 - Modalità di rilevazione dei bisogni formativi (attraverso…)	☑ L'individuazione della situazione di partenza e le osservazioni sistematiche degli alunni ☑ Il confronto tra Docenti ☑ Le osservazioni espresse dei genitori ☐ I questionari realizzati nell'ambito del processo di autovalutazione d'Istituto

11 - Descrizione del progetto

L'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia è il momento ideale per acquisire i prerequisiti propedeutici per l'apprendimento della lettura, della scrittura, del calcolo.

La consapevolezza metafonologica è uno dei requisiti necessari per l'apprendimento della lingua scritta e viene intesa come capacità di riflettere sul linguaggio nei suoi vari aspetti: fonologico, lessicale, grammaticale. È importante indurre la curiosità nei confronti della lingua scritta e dei meccanismi che regolano la lingua orale attraverso un atteggiamento di riflessione nei confronti del linguaggio e del suo utilizzo.

Si porrà attenzione anche alla correzione delle impugnature sbagliate dello strumento grafico per evitare e prevenire disgrafie, proponendo esercizi di distensione, di dissociazione motoria e di motricità fine che consentono una postura più rilassata, una buona coordinazione e facilitano la prensione dello strumento grafico.

"Avvicinarsi al numero come segno e strumento per interpretare la realtà e interagire con essa" è uno degli obiettivi che si propongono le Nuove Indicazioni per il Curricolo per la Scuola dell'Infanzia. Poiché la comprensione di un numero o di un problema arriva solo intorno ai 5 anni, è importante permettere ai bambini di esplorare e conoscere la realtà partendo da esperienze concrete e oggettive, in cui siano loro i protagonisti dell'azione e dell'esperienza, offrendo la possibilità di costruire personalmente la conoscenza.

Sarà adottato un metodo basato sulla pratica che, attraverso l'ideazione e l'organizzazione di diverse attività ludiche, favorisce lo sviluppo delle capacità logico-oggettuali dedotte dall'esperienza diretta sulle cose e l'astrazione dei concetti derivata dalle azioni svolte nei giochi strutturati, dall'uso di materiali realizzati con tecniche artistico-espressive, dalle attività finalizzate ad avere relazioni con oggetti e classi di oggetti, e dai momenti di osservazione di situazioni guidate che permettono di raccogliere informazioni e di saperle organizzare. La pratica laboratoriale aiuterà il bambino ad acquisire ed utilizzare un linguaggio che comprenda aspetti matematici pur essendo adeguato e idoneo per la sua età e per le fasi del suo sviluppo cognitivo.

Il coding è una pratica didattica che insegna ai bambini a programmare, organizzare, pensare e mettere in atto una serie di istruzioni sequenziali per raggiungere un obiettivo: permette, quindi, di risolvere problemi di vario tipo ragionando sulle strategie migliori da mettere in atto. Fare coding nella scuola dell'infanzia significa dare l'opportunità di stimolare il pensiero creativo e la curiosità attraverso attività proposte in forma ludica che coinvolgono la motricità.

12 - Obiettivi	Conoscenze: •Apprendere filastrocche e scioglilingua; •Operare confronti; •Leggere globalmente alcune parole; •Favorire la consapevolezza metafonologica; •Esplorare il significato delle parole; •Riprodurre graficamente forme, segni, simboli, grafemi, parole rispettando i limiti dello spazio grafico; •Rispettare la direzione della scrittura; •Riconoscere e usare numeri in situazioni di vita quotidiana; •Costruire insiemi; •Riconoscere alcune forme geometriche; •Riconoscere globalmente quantità; •Quantificare numericamente gli elementi di un insieme; •Individuare negli oggetti alcune caratteristiche comuni e classificarli in base ad esse; •Comprendere e usare connettivi logici;

istsc_cbic827007 REGISTRO UFFICIALE (entrata) - 0006358 - IV.5 - del: 15/10/2019 - 13:39:32

	•Consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale; •Sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi in modo creativo; •Stimolare curiosità, attenzione e pensiero creativo; •Favorire la partecipazione attiva e collaborativa alle attività proposte.
Competenze in uscita -Indicare abilità e conoscenze acquisite (Ciò che gli alunni devono saper fare in situazioni simili, diverse o nuove e il più possibile vicino alla realtà):	Il bambino: •Pone domande, discute, confronta ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni, gioca con le parole; •Affina la motricità fine, la prensione e l'orientamento spazio-tempo; •Raggruppa e ordina secondo criteri diversi; •Sviluppa e apprende la corrispondenza biunivoca e il concetto di cardinalità; •Dimostra abilità di tipo logico; •Coglie diversi punti di vista; •Gioca in modo costruttivo.

13. - Descrizione del piano completo delle attività

Ore	Calendario	Attività
11:15/12:15	1 volta a settimana da ottobre 2018 a giugno 2019	•Ascolto e rielaborazione verbale di testi narrati e/o letti; •Lettura di immagini; •Inizio e fine delle parole, filastrocche, canzoncine, indovinelli; •Creazione dell'alfabetiere e degli insiemi dei numeri; •Rielaborazione grafica di percorsi, ripasso di tracciati, simmetrie, ritmi, labirinti, sequenze, riproduzione di grafemi, simboli, forme; •Osservare la differenza di lunghezza tra parole lunghe e corte attraverso il battito delle mani; •Giochi fonologici; •Invenzione di rime; •Esercizio delle dita a coppie; •Gioco delle palline e del cannocchiale; •Giochi di raggruppamento con oggetti e immagini; •Completamento di schede e del libro operativo; •Giochi per l'acquisizione del concetto di insieme; •Operazioni con gli insiemi a livello pratico (con oggetti) e a livello iconico (con immagini); •Rielaborazione grafica di esperienze ed esercizi sugli insiemi; •Uso guidato di giochi da tavolo per imparare a contare, a riconoscere e simbolizzare ragionando su alcuni dati percettivi;

istsc_cbic827007 REGISTRO UFFICIALE (entrata) - 0006358 - IV.5 - del: 15/10/2019 - 13:39:32

		•Giochi per imparare a contare in avanti e indietro da 1 a 10; •Esperienze corporee per discriminare le direzioni; •Realizzazione di diversi reticoli.
14 - Operatività metodologica – (Indicare le attività e la metodologia che si ritengono utili per il raggiungimento degli obiettivi proposti.)	• Conversazione guidata; • *Circle time;* • *Cooperative learning;* • *Learning by doing*; • Completamento libro operativo; • Metodo Venturelli; • Coding *unplugged* e su piattaforma.	
15 - Sussidi/Strumenti - Elenco dei materiali utilizzati	• Materiale di facile consumo, libro operativo, puzzle di legno, lettere magnetiche; • Laboratorio LIM; • Testi: Giulia Fedrigo, *La Casa dei Suoni e delle Parole*, Erickson; • Piattaforme www.programmailfuturo.it www.code.org www.ivana.it/bl	
16 - Verifiche (Indicare i diversi tipi di verifiche che si prevede di utilizzare)	• Osservazioni sistematiche; • Attività orali e pratiche; • Attenzione al grado di coinvolgimento degli alunni.	
17 - Obblighi di Monitoraggio del progetto	☐ Scheda - questionario per il monitoraggio dei progetti (alunni e docente) ☑ Copia dei materiali (elaborati finali, cd, dvd, filmati e/o foto della manifestazione).	
18 - Obblighi di valutazione del progetto*:*	☐ Una valutazione finale degli alunni che tenga presente: frequenza, partecipazione e progressione dell'apprendimento (con scheda di valutazione). ☐ Una certificazione finale esterna dei singoli partecipanti con relativo attestato all'utente.	
19 - Obblighi di Produzione *Il progetto si concluderà con un prodotto finale che potrà essere:*	☐ Ipertesto, cd, dvd ☑ Elaborati in forma scritta ☑ Elaborati in forma grafica ☐ Manifestazioni ☐ Rappresentazione ☐ Foto e riprese video	
20 - Obblighi di Pubblicità *Si darà risonanza al progetto attuato mediante:*	☐ Spettacolo finale ☐ Manifestazione ☑ Coinvolgimento dei genitori ☐ Mostra ☐ Relazione sui risultati reperibile sul sito della Scuola ☐ Riprese video	

istsc_cbic827007 REGISTRO UFFICIALE (entrata) - 0006358 - IV.5 - del: 15/10/2019 - 13:39:32

21 - Al termine del progetto il Referenti si impegna a consegnare in segreteria.	☐ Copia dei materiali elaborati finali (cd, dvd, filmati e/o foto della manifestazione) ☐ Il registro della presenza degli alunni ☑ Relazione finale riepilogativa.

Data di presentazione della scheda
14 ottobre 2019

Plesso di
Busso

Il Referente
Paola Magnapera