



ISTITUTO COMPRENSIVO TREVIGLIO "GROSSI"
Via Senator Colleoni, 2 - 24047 - TREVIGLIO – BG
Tel. 0363/49459 – C.F. 93045790164
Codice meccanografico BGIC8AD00P
bgic8ad00p@pec.istruzione.it; bgic8ad00p@istruzione.it - www.icgrossitreviglio.edu.it

**PROGETTO DI POTENZIAMENTO:
DIRE, FARE, GIOCARE... PER
IMPARARE!**



SCHEDA
PROGETTO POTENZIAMENTO “DIRE, FARE, GIOCARE PER IMPARARE”

Sez. 1 – DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Denominazione del progetto e sua descrizione sintetica e Area di riferimento del PTOF

DIRE, FARE, GIOCARE... PER IMPARARE!

I bambini fanno esperienze che mettono in gioco la creatività, il pensiero logico e narrativo e le competenze relazionali.

I docenti organizzano attività che offrono stimoli e coinvolgono l'intera persona, *partendo dal corpo e dai sensi* sulla base della mappa generatrice nata dai lavori di gruppo

L'avvicinamento al digitale (in particolare il digital storytelling) e il coding sono alcuni dei mezzi privilegiati per la costruzione del sapere e per l'apprendimento.

Grazie alle attività ludiche proposte, i bambini e le bambine saranno posti nella condizione di sviluppare una consapevolezza di sé in relazione all'altro e all'uso degli oggetti.

Area di RIFERIMENTO DEL PTOF: Persona

1.2 – Responsabili del progetto

Indicare il nominativo del docente responsabile del progetto (se è extracurricolare altrimenti lasciare in bianco)

Docente su potenziamento Roberta Rosato

1.3 – Destinatari - Motivazioni - Contenuti e Obiettivi – Metodologie

1.3.1 Destinatari (indicare la classe o il gruppo alunni e il numero presumibile)

Il progetto è rivolto ai bambini e alle bambine di tutte le sezioni della Scuola dell'Infanzia Rodari 1. Le attività si svolgeranno per gruppi omogenei per età.

1.3.2 Motivazioni dell'intervento: a partire dall'analisi dei bisogni formativi (indicando anche quali strumenti si sono utilizzati per la raccolta dei dati iniziali)

Oggi non si può prescindere da un avvicinamento consapevole dei bambini alle nuove tecnologie, pertanto si rende necessario mettere in atto percorsi che li guidino affinché diventino fruitori consapevoli ma anche e soprattutto costruttori di learning objects al fine di stimolare il pensiero critico e creativo. Il percorso prevede anche l'organizzazione di attività di coding che promuovono lo sviluppo del pensiero computazionale, ossia la capacità di risolvere problemi con soluzioni efficaci, che consentono il superamento dell'ostacolo in modo creativo.

Le attività di avvicinamento al mondo digitale sono sempre precedute da esperienze corporee e psicomotorie poiché attraverso il corpo e i sensi i bambini acquisiscono le categorie spazio-temporali e i principi basilari dell'ordine e della misura, entrano in rapporto diretto col mondo delle cose e col mondo degli altri, ampliano e arricchiscono il linguaggio verbale e il linguaggio non verbale, che li aiutano a pensare, progettare, agire.

1.3.3 Contenuti e obiettivi formativi prioritari a cui si riferisce il progetto

Gli obiettivi formativi cui si riferisce il progetto sono

- il potenziamento della metodologia laboratoriale e delle attività di laboratorio;
- lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale;

Dalla situazione stimolo proposta dall'insegnante, ogni gruppo di laboratorio creerà la propria mappa generatrice e, sulla base di questa, l'insegnante proporrà le attività, secondo una trama che vede l'avvicinamento di proposte diversificate che coinvolgono tutti i campi di esperienza, in modo che

ogni bambino e ogni bambina possa consolidare competenze già acquisite e possa mettersi alla prova in quelle abilità ancora in fase di acquisizione. L'avvicinamento alle nuove tecnologie fungerà da facilitatore e da stimolo per l'acquisizione di competenze. Fondamentale per raggiungere gli obiettivi prefissati sarà il coinvolgimento dei bambini e delle bambine, che devono sentirsi bene, accolti nelle loro specificità e motivati dalla docente, dal gruppo stesso e dalle proposte.

Obiettivi formativi:

Sviluppare la coordinazione globale e quella fine
Partecipare alle attività proposte rispettando persone e regole
Dare il proprio contributo originale alle attività
Sviluppare la relazione con l'ambiente e con il gruppo
Utilizzare materiali innovativi con attenzione e creatività

1.3.4 Competenze chiave europee (2018) e conoscenze, abilità e competenze specifiche del profilo sviluppate nel progetto

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE:

- Imparare ad imparare
- Competenza digitale
- Competenze sociali e civiche

Le principali competenze trasversali che si intendono sviluppare nel progetto sono: il rispetto delle persone, delle regole e dell'ambiente, la collaborazione, la creatività per la risoluzione di problemi, il pensiero critico.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA:

IL SÉ E L'ALTRO:

- Il bambino gioca in modo costruttivo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini;
- Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

IL CORPO E IL MOVIMENTO:

- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella comunicazione espressiva.

IMMAGINI, SUONI, COLORI

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

I DISCORSI E LE PAROLE:

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

LA CONOSCENZA DEL MONDO:

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

1.3.5 Metodologie e materiali didattici

Viene utilizzata la metodologia della didattica laboratoriale, in cui le proposte sono flessibili e modificabili sulla base degli interessi e delle competenze rilevate e in cui i bambini e le bambine sono protagonisti attivi dei loro apprendimenti.

Si possono riscontrare elementi comuni ai percorsi proposti:

- Presenza in ogni incontro di routine di accoglienza e di congedo
- Circle-time e creazione di mappe generatrici

- Proposte ludiche condivise e utilizzo di materiali e linguaggi diversificati
- Materiali: attrezzi per l'attività psicomotoria
- Materiali di cancelleria e per attività artistiche
- Materiale destrutturato
- Materiali tecnologici: pc, tablet, proiettori, lavagne interattive, tavoli luminosi, robot per il coding, software didattici.

1.4 – Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua e la periodicità degli incontri, illustrare le fasi operative (Indicare mese, giorni, ore in cui si prevede di svolgere l'attività progettuale)

Gli incontri si svolgeranno:

da fine ottobre/inizio novembre a giugno per mezzani e grandi;

da gennaio a giugno per i piccoli.

È previsto un incontro a settimana per ogni bambino/a coinvolto/a nel progetto.

Gli incontri di laboratorio sono previsti fino a dicembre secondo le seguenti tempistiche:

quattro mattine a settimana con i seguenti orari: 10.00-10.45 e 10.45-11.30

due pomeriggi a settimana dalle 14.00 alle 14.45.

A partire dal mese di gennaio, con l'inizio della partecipazione anche dei piccoli all'attività laboratoriale, si deciderà, sulla base della valutazione in itinere, se incrementare gli appuntamenti aggiungendo due incontri pomeridiani a settimana o se accorpare i gruppi di lavoro.

1.5 – Modalità di verifica e valutazione degli apprendimenti

Descrivere gli strumenti di verifica e di valutazione degli apprendimenti che si intendono utilizzare

Mediante l'osservazione in itinere, occasionale e sistematica, verranno raccolti dati con lo scopo di riconoscere, accompagnare, descrivere e documentare i processi di crescita di ogni bambino e bambina. L'osservazione occasionale e sistematica e la documentazione in itinere avranno anche la funzione di calibrare le attività, cogliendo le proposte e/o i segnali inviati dai bambini.

1.6 – Strumenti di valutazione e monitoraggio del progetto

Indicare gli strumenti di valutazione del progetto per la verifica dell'efficacia del progetto (numero dei partecipanti, attenzione e gradimento dei partecipanti, ecc.)

Il percorso progettuale prevede un monitoraggio sistematico per la verifica in itinere delle attività proposte. In particolare si valuterà:

il grado di partecipazione, l'interesse e il coinvolgimento mostrato dai bambini e dalle bambine;

la capacità del progetto di consentire ai bambini il raggiungimento dei traguardi prefissati;

la flessibilità del progetto e, in particolare, la sua capacità di raccogliere in itinere gli stimoli provenienti dai bambini e dal contesto.

1.7 – Realizzazione di un prodotto finale – Documentazione del lavoro- Socializzazione all'esterno

Realizzazione di un prodotto finale testuale, multimediale o altro Modalità di socializzazione all'esterno

Il Progetto verrà documentato attraverso una presentazione in power point, condivisibile anche con le famiglie.

1.8 Risorse umane

Indicare il numero dei docenti, del personale ATA e degli eventuali collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone coinvolte e loro ruolo nel progetto. Specificare il n° totale delle ore per ogni figura in orario di servizio Specificare il n° totale di ore

per ogni figura fuori orario di servizio.

Docente di potenziamento con possibilità di compresenza delle insegnanti di sezione e/o delle insegnanti di sostegno.

1.9 – Beni e servizi

Indicare i beni – da acquistare o utilizzare - i servizi – trasporto, guide ecc. – e le risorse logistiche – aule, laboratori ecc. – impegnati, necessari alla realizzazione del progetto

Per la realizzazione del progetto verrà utilizzato il salone della scuola dell'infanzia, i cui spazi sono organizzati in atelier tematici: motorio, multimediale, storytelling, scientifico, artistico e logico- matematico.