

SCHEMA DI PROGETTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO PER COMPETENZE

SCUOLA: INFANZIA "IL GIROTONDO" S.Marcello

TITOLO: Rispetti...amo noi stessi, gli altri, l'ambiente

COMPITO SIGNIFICATIVO: realizzazione di un grande gioco del rispetto.

TEMPI: marzo/giugno

GRUPPO: (gruppo di età o sez. eterogeneo o omogeneo) Bambini di 3, 4, 5 anni. Il progetto prevede alcune attività per gruppi eterogenei ed altre per gruppo omogeneo.

COMPETENZE DI CITTADINANZA: competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, competenza in materia di cittadinanza, competenza alfabetica funzionale, competenza multilinguistica, consapevolezza ed espressione culturale, competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia e ingegneria.

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI:

I discorsi e le parole, la conoscenza del mondo, il se e l'altro, il corpo e il movimento, immagini, suoni, colori.

ABILITA'	CONOSCENZE
<ul style="list-style-type: none"> Riconosce di far parte di una famiglia e di una comunità educante (la scuola, con i suoi amici e le insegnanti); comprende gradualmente l'importanza delle regole e le mette in pratica; utilizza il saluto come forma di rispetto verso l'altro; accoglie le diversità di ciascuno; condivide emozioni e desideri; riconosce le ragioni dell'altro imparando a rispettare il prossimo e le idee altrui; ascolta gli altri e rispetta il turno di parola; comprende storie ascoltate e memorizza filastrocche; instaura rapporti positivi e collabora nel gruppo assumendo ruoli per svolgere compiti e superare difficoltà; esegue giochi rispettando le regole; rispetta e cura la propria scuola: i locali, gli arredi, i materiali; 	<ul style="list-style-type: none"> Gruppi sociali riferiti alla propria esperienza (famiglia, scuola...); regole di convivenza; lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali; struttura della frase; aspetti non verbali della comunicazione (mimica, gestualità, modulazione della voce, postura, ecc.); principali regole della comunicazione (rispettare il proprio turno, prendere parola, dialogare, spiegare); forme di saluto; regole dei giochi; emozioni, stati d'animo; semplici strategie di gestione delle emozioni e dei conflitti; parole, termini, verbi, verbi emotivi e cognitivi che possono aiutare a descrivere gli stati d'animo propri e degli altri (penso, credo, sento, spero, ricordo, temo, ecc...); tecniche di rappresentazione grafico/pittorica; uso e funzioni dei materiali e degli spazi

<ul style="list-style-type: none"> • acquisisce i primi comportamenti responsabili di salvaguardia nei confronti degli animali e dell'ambiente; • conosce le necessità delle piante (acqua, terra, luce); • differenzia i rifiuti e riutilizza i materiali; • non spreca acqua, carta, luce, cibo... 	<ul style="list-style-type: none"> • della scuola; • concetti topologici; • concetti temporali; • semplici strategie di organizzazione e memorizzazione; • significato e importanza di buone pratiche e regole per il rispetto dell'ambiente e del territorio; • pratiche di coding; • strategie di analisi e di soluzione dei problemi.
--	---

METODOLOGIA : Brainstorming, problem-solving, mediazione didattica, condivisione delle esperienze, riflessione di autovalutazione, cooperative learning, coding, giochi cooperativi, attività laboratoriali.

ATTIVITA' : letture di storie, racconti, drammatizzazioni, rappresentazioni e rielaborazioni verbali, grafiche, pittoriche, attività motorie, ascolto di brani musicali e di canzoni, osservazioni di immagini e filmati, conversazioni guidate, giochi sul tema del riciclo e della salvaguardia dell'ambiente, progettazione e realizzazione del "grande gioco del rispetto".

INPUT: (es: motivazione, situazione problematica da risolvere, lettera o intervento del personaggio mediatore, sorpresa etc.)

Osservazione di una situazione anomala nel giardino della scuola (giardino pieno di rifiuti dopo una festa di Carnevale ad opera di alcuni animaletti già noti ai bambini). Arrivo della lettera del personaggio fantastico (Topolino Camillo) che spiega ai bambini cosa è accaduto; arrivo di tre gufetti (uno per ogni gruppo di età), personaggi positivi che invitano i bambini a riflettere sul tema del rispetto, anche fornendo loro delle immagini utili alla costruzione del "Grande gioco del rispetto".

MODALITA' OPERATIVE

COSA FA L'INSEGNANTE?	COSA FA L'ALUNNO?
<p>(Strategie che l'insegnante intende adottare, come intende proporre l'esperienza, quali domande pone, quali materiali prepara, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'insegnante legge la lettera, presenta i personaggi mediatori ai bambini (i tre gufetti) e mostra loro il materiale portato dagli stessi invitandoli a riflettere (avvio di un brainstorming); • legge storie, mostra video e immagini sulle tematiche trattate; • fa domande stimolo per la comprensione; • favorisce e promuove le capacità linguistiche e comunicative dei bambini; • crea momenti di esplorazione guidata anche attraverso uscite didattiche; • propone giochi motori finalizzati alla conoscenza di sé, degli altri, alla collaborazione per il superamento di un 	<p>(Attività proposte agli alunni)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolta • scopre e fa ipotesi sul contenuto della valigetta e sul personaggio; • riflette; • rielabora anche attraverso momenti di rappresentazione; • fa esperienze espressivo/motorie, grafico/pittoriche, manipolative; • partecipa ai giochi proposti e rinforza il rispetto delle regole e il senso di appartenenza al gruppo; • collabora con gli altri e condivide gli apprendimenti; • matura le proprie relazioni interpersonali; • condivide e partecipa alla realizzazione di un progetto con altri (realizzazione del

<p>ostacolo e per il rispetto delle regole;</p> <ul style="list-style-type: none"> • favorisce lo sviluppo dell'intelligenza emotiva (atteggiamento empatico verso il prossimo); • mette a disposizione materiali per la rielaborazione e la costruzione del "grande gioco del rispetto". 	<p>grande gioco del rispetto).</p>
<p>OSSERVAZIONE-VALUTAZIONE</p> <p>del processo anziché solo del prodotto finale, delle abilità e delle conoscenze attivate, delle attitudini e degli stili di apprendimento. Osservazione individuale e di gruppo</p> <p>L'insegnante valuta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la partecipazione attiva dei bambini e il contributo apportato per la realizzazione del compito; • la motivazione nelle attività proposte; • le abilità e le conoscenze attivate; • la capacità di collaborare con gli altri; • la capacità di individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza; • la capacità di riflettere; • la capacità di usare il linguaggio per progettare, argomentare e confrontarsi; • il comportamento dei bambini in relazione a quanto hanno appreso anche attraverso "Il grande gioco del rispetto". 	<p>AUTOVALUTAZIONE</p> <p>i bambini dovranno essere stimolati a fare considerazioni sugli aspetti più piacevoli del compito, sulle difficoltà incontrate e il percorso fatto per superarle, sulle strategie possibili per un miglioramento etc.</p> <p>I bambini, ripercorrendo l'esperienza fatta attraverso foto, disegni, video...rispondono alle domande dell' insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Ti è piaciuta l'esperienza?" • "Quale momento ti è piaciuto di più?" • "Cosa ti è sembrato difficile?" • "Come ti sei sentito?" • "Cosa ti sembra di aver imparato da questa esperienza?" • "Hai portato delle idee nel gruppo?"
<p>CONSIDERAZIONI DELLE INSEGNANTI DOPO LA REALIZZAZIONE:</p>	