

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/2019

SINTESI PROGETTO ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1 . 1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

Progetto di lingua inglese "Play, learn and grow together!"

1 . 2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Ins. Bellia Grazia

1 . 3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Il progetto è rivolto ai bambini di 3, 4, 5 anni con lo scopo di renderli consapevoli dell'esistenza di lingue diverse dalla propria e di stimolarli all'apprendimento di semplici espressioni e vocaboli della lingua inglese attraverso attività divertenti, creative e di ascolto, partendo dalla realtà in cui si vive e si opera quotidianamente. Il programma è stato preparato in modo da seguire le attività proposte nelle varie unità di apprendimento di New Play Team per permettere al bambino di ampliare le proprie conoscenze partendo da un argomento già noto.

Life skills

- ❖ Comunicazione efficace
- ❖ Capacità di relazione interpersonale
- ❖ Gestione delle emozioni
- ❖ Creatività/Senso critico
- ❖ Empatia/Autocoscienza

Campi di Esperienza:

- ❖ Il se` e l'altro
- ❖ I discorsi e le parole
- ❖ Immagini, suoni, colori
- ❖ Il corpo in movimento
- ❖ La conoscenza del mondo

Gli alunni possono imparare facendo esperienze con la lingua straniera, senza un esplicito insegnamento delle regole e della grammatica a priori, ma nel rispetto di una maggiore "autenticità". La lingua straniera diventa un'altra lingua per "imparare ad imparare" i contenuti di altre discipline, per pensare, per fare, per parlare e per comunicare.

Obiettivi specifici di apprendimento

- ❖ Promuovere un approccio sereno e positivo con la lingua affinché ne derivi un'esperienza interessante, stimolante, piacevole e gratificante.
- ❖ Sensibilizzare il bambino ad un codice linguistico diverso da quello materno.
- ❖ Arricchire il vocabolario con termini nuovi e legati a contesti culturali diversi.
- ❖ Arricchire lo sviluppo cognitivo del bambino e sviluppare le capacità di

comprensione globale, di ascolto e le abilità comunicative.

- ❖ Stimolare la curiosità;
- ❖ Avvicinarsi ad un nuovo codice linguistico.
- ❖ Stimolare interesse e curiosità verso l'apprendimento di una lingua straniera.
- ❖ Migliorare le capacità di ascolto, di attenzione, di comprensione e di memorizzazione.
- ❖ Lavorare sulla sensibilità musicale attraverso l'imitazione e la riproduzione di canti e suoni appartenenti ad un nuovo sistema fonetico;.
- ❖ Valorizzare e promuovere la diversità linguistica e culturale.
- ❖ Utilizzare il proprio corpo come strumento di conoscenza di sé e della realtà circostante.
- ❖ Promuovere la socializzazione e il rispetto nei confronti dei compagni.
- ❖ Sostenere l'uguaglianza di tutti i bambini, evitando il prevalere di alcuni sugli altri.
- ❖ Favorire l'attivazione di strategie di collaborazione e aiuto tra i compagni, imparando ad operare insieme per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Abilità

Ricezione orale:

Ascoltare, comprendere e memorizzare semplici parole, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente.

Produzione orale:

Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine, accompagnandole con una gestualità coerente. Abbinare il lessico alle immagini. Affrontare semplici interazioni orali.

Destinatari: tutti gli alunni delle sezioni di Scuola dell'Infanzia, che aderiranno al progetto.

Saranno altresì realizzati giochi di gruppo, attività manipolative, racconti, canzoni, filastrocche, schede, piccole drammatizzazioni, attraverso la tecnica de T.P.R. (Total

Physical Response) e dello storytelling in L2. Le attività proposte e il percorso saranno svolte tenendo presente che, nell'insegnamento precoce di una lingua straniera, il gioco rappresenta uno strumento didattico indispensabile, poiché favorisce la motivazione dell'apprendimento e agevola tutte le forme di linguaggio

Metodologia

L'apprendimento della lingua inglese, su base essenzialmente orale, sarà favorito da un contesto ludico e da un approccio naturale, proponendo delle attività giocose, che implicino azioni e risposte motorie. Tale metodologia si basa sul principio secondo cui una lingua si impara meglio quando è utilizzata in un contesto reale. Le attività didattiche saranno finalizzate allo sviluppo di una competenza comunicativa, privilegiando la dimensione orale della lingua, l'unica sulla quale il bambino può fare affidamento ed essenziale per l'interazione con i compagni e con l'insegnante. Si organizzeranno in classe situazioni di gioco e di esperienza di vita diretta in cui il bambino sarà aiutato ad esprimersi in lingua inglese, in modo del tutto spontaneo e naturale. Ci si servirà, inoltre, di brevi racconti, canzoncine, filastrocche, video, che avvicineranno i bambini ad un contesto anglofono. L'apprendimento del lessico verrà promosso, inoltre, attraverso lo svolgimento di attività manipolativo-creative, come disegnare, colorare e decorare elementi di nuovo apprendimento, e attraverso l'utilizzo di flashcard e poster. Saranno, altresì, previsti giochi di movimento, al fine di coniugare l'esigenza naturale di movimento dei bambini con la maggiore ricettività in condizioni di rilassatezza e divertimento, e rinforzare ulteriormente l'acquisizione del lessico, soprattutto in relazione allo spazio in cui vivono. Le lezioni saranno presentate da un personaggio che si inserirà nello sfondo integratore adottato nelle sezioni di riferimento. Si procederà di pari passo con l'alternarsi delle stagioni e, laddove possibile, saranno in linea con le altre attività didattiche svolte in classe.

RICADUTA PREVISTA ALLA CONCLUSIONE DEL PROGETTO

Stimolare la curiosità dei bambini ed abituarli a considerare e usare altri codici espressivi e di comunicazione anche in previsione all'ingresso nella scuola primaria.

1 . 4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Indicativamente, i tempi di svolgimento saranno di 1ora a settimana per sezione da metà ottobre fino a fine maggio.

1 . 5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

1 . 6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

SPAZI COMUNI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA – AULE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "CANNIZZARO - GALATTI "
MESSINA

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/2019

SINTESI PROGETTO ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1.1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

P“Il gioco abilita”

1.2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

MariaQuartarone

1.3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Obiettivi operativi

Organizzare un'attività di osservazione sistematica nella scuola dell'infanzia per individuare i livelli di competenza raggiunti e aree di competenza da sviluppare (coordinazione motoria, dominanza laterale, coordinazione oculo-manuale, produzione e comprensione verbale ecc...) al fine di realizzare percorsi di prevenzione delle difficoltà di apprendimento; organizzare attività-gioco, occasioni per sollecitare la curiosità, l'interesse, il coinvolgimento, idonee per il superamento delle difficoltà di apprendimento.

Destinatari

Alunni scuola dell'infanzia SEZIONE 2(ed eventuali sezioni interessate ad avviare l'azione progettuale)

Finalità

Cogliere le prime incertezze e difficoltà di apprendimento nei bambini, individuare in modo precoce le difficoltà e i segnali predittivi per ciascuna difficoltà; attivare percorsi ludici stimolanti di prevenzione delle difficoltà di apprendimento.

Metodologie

Sarà utilizzata la metodologia ludica -lavorando in generale in piccoli gruppi - che prevede l'uso di tecniche basate sulla ludicità e sul gioco in contesti motivanti.

1.4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

L'azione progettuale si svolgerà durante l'anno scolastico;

La prima fase prevede la realizzazione di strumenti operativi (libri-attività, schede, materiali strutturati ecc...) per avviare la suddetta azione.

La seconda fase operativa prevede la proposta di esercizi-gioco e la compilazione di griglie di osservazione distinte per fasce d'età (3-4/4-5/5-6) finalizzate all'individuazione precoce delle situazioni a rischio e quindi al superamento e riduzione precoce delle difficoltà individuate.

1.5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

La presente azione è svolta durante le ore curricolari dalle docenti della SEZIONE 2 della scuola dell'infanzia.

1.6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

La presente azione è svolta a titolo gratuito.

Spazi: aule, palestra, laboratori

Risorse umane: n.2 docenti scuola dell'infanzia

Materiale occorrente: computer, LIM, fotocopiatrice, schede, plastificatrice e fogli per plastificatrice, pennarelli grandi e piccoli, matite, matite a cera, libri infanzia, schede di osservazione.

Messina, 22.06.2018 IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Maria Quartarone

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/2019

SINTESI PROGETTO ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1 . 1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

Progetto Multimedialità scuola dell'infanzia - 2018/19 **“Una finestr@ sul mondo” A tutto coding**

1 . 2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Ins. Venuti Adele

1 . 3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

In Italia, tra le linee guida del progetto del governo sulla «Buona Scuola» è citata anche l'«educazione al pensiero computazionale e al coding nella scuola italiana»(#17 PNSD) «Imparare a programmare non serve solo a creare futuri programmatori, di cui pure c'è bisogno» spiega Alessandro Bogliolo, docente all'università di Urbino e «ambasciatore» per l'Italia della «CodeWeek» «Il salto di qualità — continua Bogliolo — si fa quando si inizia a pensare che il coding debba diventare materia di studio». Il concetto chiave è il «pensiero computazionale», che ricorre anche nel documento del governo. «Significa pensare in maniera algoritmica ovvero trovare una soluzione e svilupparla — dice Bogliolo —. Il coding dà ai bambini una forma mentis che permetterà loro di affrontare problemi complessi quando saranno più grandi». Insomma imparare a programmare apre la mente. Per questo si può cominciare già in tenera età. La scuola è il luogo più adeguato per apprenderlo e la programmazione è il modo naturale per impararlo.

Lo scopo principale di questo progetto è avviare i bambini al pensiero computazionale, ovvero ad un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione. Infatti i nostri bambini con il coding svilupperanno il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi, non impareranno solo a programmare ma programmeranno per apprendere. In sintesi si troveranno davanti a quello che più li diverte: un tablet, un monitor di un pc, un piccolo robot, e saranno loro ad animare, far prendere vita, imparare a fare muovere i loro personaggi in un certo modo, siano essi virtuali o meno (come nel caso della robotica educativa). In conclusione impareranno a raggiungere un obiettivo divertendosi.

DESTINATARI:

Tutti gli alunni di 5 anni della scuola dell'infanzia

OBIETTIVI

- Stimolare il pensiero computazionale.
- Introdurre i principi base del coding e della robotica

Finalità educative:

Sviluppare il pensiero computazionale degli alunni attraverso il coding

Sviluppare capacità di ascolto, del rispetto e della collaborazione tra pari.

Sviluppare il pensiero creativo.

Finalità didattiche:

Sviluppare competenze digitali.

Sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.

CONTENUTI

- Conversazioni

- Lettura di immagini
- Giochi al computer (Scratch Jr; Bee Bot ecc)
- Giochi con robot (Bee Bot ecc)
- Giochi motori guidati
- Produzioni grafico pittoriche

METODOLOGIA

- Learning by doing.
- E-learning
- Didattica laboratoriale.
- Attività manipolative ed artistiche.

Il progetto sul Coding, attraverso la tecnologia BEE-BOT, si inserisce naturalmente nelle attività della scuola dell'infanzia dove il denominatore comune è il laboratorio esperienziale attraverso cui i bambini vivono in prima linea il processo di apprendimento. Anche in questo laboratorio l'apprendimento è basato sulla ricerca, sulla osservazione, sulla esplorazione, sulla elaborazione con possibilità di seguire individualmente gli alunni. Le attività sono organizzate per permettere all'apprendimento di nascere dal problema, dalle domande che ciascun bambino pone e risolve da sé, non dal docente. I docenti coinvolti si limitano ad aiutare i bambini a cercare soluzioni, a scoprirle, a inventarle, a costruirle da soli. I bambini, di volta in volta, risolvono il problema della BEE-BOT ovvero raggiungere il fiore e mangiare beatamente il suo nettare.

Fasi di lavoro

-Fase di familiarizzazione

I bambini faranno la loro prima conoscenza dello strumento: osservano, esplorano, toccano, manipolano.

-Fase di azione-prova

Il bambino può fare ciò che crede che sia più efficace per usare il robot.

Sarà interessante lasciare libero l'alunno di gestirsi l'oggetto, per capire mediante prova ed errore che cosa succede.

-Fase di gioco

Il bambino utilizza i tasti che gli sono stati mostrati con esempi pratici.

Ma attenzione: non si tratta di semplice gioco che l'alunno può fare durante l'intervallo ricreativo, ma di un gioco "come maestro di vita" finalizzato all'apprendimento tipico del Learning by doing

-Fase del lavoro didattico

BEE-BOT: attraverso tasti direzionali il bambino potrà compiere viaggi virtuali alla scoperta delle lettere, dei numeri e di tutto ciò che la nostra fantasia saprà ideare.

BEE-BOT



Bee-Bot è una piccola ape di plastica, che a prima vista sembra un giocattolo come altri, in realtà è un robottino programmabile in modo semplice e immediato, premendo in sequenza i tasti posti sul dorso e per questo motivo, è accessibile anche ai bambini più piccoli e agli alunni diversamente abili.

Con Bee-Bot, i bambini possono fare esperienza inoltrandosi in un mondo scientifico mediante un approccio divertente.

- Realizzato in plastica resistente
- semplici comandi mediante 4 tasti freccia posti sul dorso dell'ape:
 - avanti o indietro a "passi" di 15 cm
 - rotazione di 90° a destra o a sinistra
- riesce a muoversi su un percorso in base ai comandi registrati
- può memorizzare fino ad un massimo di 40 comandi
- conferma dei comandi ricevuti mediante suoni e luci
- dimensioni: 12x10 cm
- funziona con 3 batterie AA da 1,5 V (non incluse)
- dopo due minuti di inattività entra in modalità stand-by
- ampia scelta di diversi percorsi: circuito dei numeri, delle figure geometriche, delle lettere, la via dei negozi, carta geografica, la formula uno....

Potenzialità di Bee-Bot:

- aiuta a sviluppare la **logica** e a **contare**;
- rafforza il concetto di **lateralizzazione**;

- aiuta a **visualizzare i percorsi** nello spazio;
- aiuta ad apprendere le basi dei linguaggi di **programmazione**.

Modalità di approccio

“Seduti per terra ,in cerchio, al centro il Bee-Bot, sul pavimento dell’aula o della palestra, per capire cosa succede se premo un tasto piuttosto che un altro.

E provando un po’ tutti, alla fine tirare le somme e provare a scrivere o disegnare come funziona il Bee-Bot...

...Quando gli alunni, suddivisi in piccoli gruppi avranno descritto il Bee-Bot li guideremo a capire come si programma.

Qualcuno avrà intuito che i pulsanti con le frecce lo fanno muovere.

Ma dovrà essere l’insegnante a guidare gli alunni a capire che:

- pigiando i pulsanti l’apina memorizza i comandi di movimento, ma non li esegue
- si possono pigiare tanti pulsanti e l’ape ricorderà la sequenza
- perché l’apina parta bisogna pigiare il pulsante GO
- se voglio programmare un nuovo percorso devo pigiare il tasto CLEAR
- se clicco PAUSE l’apina sta ferma per la durata di un passo”

1 . 4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Indicativamente, i tempi di svolgimento saranno di 1ora a settimana per sezione da metà ottobre fino a fine maggio.

1 . 5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

1 . 6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

Aula della Scuola dell'Infanzia
Palestrina per lo svolgimento di alcune attività

Messina 22giugno 2018

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO