

SCHEDA PROGETTO

TITOLO

“Diversi...ma tutti uguali”

COMPETENZE CHIAVE ATTESE

Scegliere 1 competenza che si vuole porre al centro del processo di apprendimento:

- **Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare:** riflettere su sé stessi; gestire efficacemente il tempo e le informazioni; lavorare con gli altri in maniera costruttiva; mantenersi resilienti; gestire il proprio apprendimento.

Competenza in materia di cittadinanza: agire da cittadini responsabili; partecipare alla vita della comunità; avere cura di sé, degli altri e dell'ambiente.

Competenza imprenditoriale: agire sulla base di idee e opportunità; essere creativi; sviluppare il pensiero critico e la capacità di risolvere problemi; possedere spirito di iniziativa e perseveranza; lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti.

X Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali: comprensione e rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture; capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

COMPITO SIGNIFICATIVO E PRODOTTI ATTESI

Descrivere brevemente il progetto di Educazione Civica che si vuole attivare attraverso la sperimentazione e quale sarà il prodotto finale

Il percorso che vorremmo fare partirà dalla programmazione annuale che ha come tema la scoperta del mondo attraverso un viaggio che ci permetterà di conoscere diversi continenti, usi e costumi dei paesi di origine dei nostri alunni (memory con le bandiere/animali/cibi/vestiti/abitazioni...). Il tema del viaggio verrà introdotto da una storia scritta dalle insegnanti, che si intitola “Il viaggio di Samuele e della cicogna”, che verrà presentata attraverso delle vignette illustrate. Samuele porterà con sé una valigia che riempirà con ciò che di più caratteristico troverà nei paesi che visiterà. La valigia verrà realizzata dai bambini insieme alle maestre, con la collaborazione delle famiglie che porteranno a scuola un oggetto tipico del loro paese di origine, o racconteranno (anche attraverso una videoregistrazione) una storia, una favola delle loro tradizioni. Il prodotto finale sarà la creazione di un gioco di

società realizzato dai bambini di cinque anni, che si potrà poi condividere con l'intera sezione (gioco dell'oca, memory,...).

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

I discorsi e le parole, la conoscenza del mondo e il sé e altro.

PERSONALE COINVOLTO

Docenti della classe (docenti di sezione e docente di religione)

ETÀ DEI BAMBINI

Cinquenni (per un totale di 15 bambini massimo).

PERIODO DI REALIZZAZIONE

Marzo-aprile.

OBIETTIVI SPECIFICI

Attraverso la mediazione del gioco, delle attività educative e didattiche e delle attività di routine i bambini potranno essere guidati ad esplorare l'ambiente naturale e quello umano in cui vivono e a maturare atteggiamenti di curiosità, interesse, rispetto per tutte le forme di vita e per i beni comuni.

Scegliere almeno 1 obiettivo per ciascuna dimensione

| CURIOSITÀ | INTERESSE | RISPETTO |
|---|--|---|
| <p>Il bambino imparerà a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • esplorare l'ambiente naturale ed umano circostante • porre domande in merito all'ambiente circostante • sperimentare sia in ambito naturale che in quello relazionale • interagire con gli altri esseri viventi • <input checked="" type="checkbox"/> rielaborare con parole proprie quanto vissuto | <p>Il bambino imparerà a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> partecipare durante le attività • esprimere le proprie opinioni in merito all'ambiente circostante • ascoltare cogliendo il senso del messaggio • agire in sintonia con l'attività proposta in modo autonomo • modificare il proprio comportamento a seguito dell'attività svolta • <input checked="" type="checkbox"/> produrre un elaborato originale in modo creativo | <p>Il bambino imparerà a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • avere atteggiamenti di cura per l'ambiente circostante • assumere comportamenti corretti • <input checked="" type="checkbox"/> collaborare con i compagni e con gli adulti • supportare gli altri bambini • rispettare i beni propri, altrui e comuni |

Questi atteggiamenti saranno indirizzati verso attività che porteranno al graduale sviluppo:
(Scegliere almeno un ambito)

- della consapevolezza della identità personale e della percezione di quelle altrui
- delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone
- della progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere
- della prima conoscenza dei fenomeni culturali

- della prima conoscenza dei dispositivi tecnologici

1. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

| FASI DI LAVORO | GLI SPAZI E GLI STRUMENTI | IL GRUPPO CLASSE E IL RUOLO DEL DOCENTE | LE METODOLOGIE E LE STRATEGIE |
|--|---|--|--|
| AVVIO PERCORSO Lettura della storia "Samuele e la cicogna" | Biblioteca e salone; Materiale didattico e di recupero, tablet, lettore DVD, LIM, libri, CD. | Cinquenni Insegnante di sezione come mediatore e osservatore | Osservazione, didattica laboratoriale (laboratorio di arte immagine, manualità e creatività) |
| SVILUPPO PERCORSO Realizzazione della "valigia delle meraviglie" | Biblioteca e salone | Cinquenni (piccolo gruppo 7-8 bambini) insegnante di sezione come regista, guida e osservatore. | "didattica del fare" Verranno adibiti piccoli spazi con il materiale necessario per la realizzazione del progetto. |
| PRODOTTO FINALE Il Memory Mondo | Sezione | Cinquenni e gli altri bambini, insegnanti di sezione | Compito di realtà I bambini grandi presenteranno e spiegheranno le regole del gioco ai compagni, che potranno provarlo a piccoli gruppi, guidati dai loro compagni più grandi. |

Antonella Pappalardo
 Elisa Riggio
 Claudia Russo
 IC REGIO PARCO