

PROGETTO EXTRACURRICOLARE SCUOLA DELL'INFANZIA plesso Gramsci

Referente Progetto: Nunzia Ciriello

Docenti coinvolti: Nunzia Ciriello , Maria Cotarella

Denominazione

“ EUREKA! “

In relazione alle criticità rilevate dal documento di autovalutazione (RAV- 30/ 06/2016) e all'analisi delle priorità e degli obiettivi di processo del Pd M ,l'offerta formativa per l'anno scolastico 2016/2017 promuove attività che vanno a potenziare e a migliorare gli esiti degli studenti nella lingua madre e in matematica (secondo le restituzioni delle prove Invalsi degli ultimi anni), Il progetto “Eureka!” ,coerente con il PTOF ,propone ,per i bambini di 5 anni della scuola dell'infanzia , un percorso laboratoriale che attraverso esperienze ludico-motorie pone le basi per la successiva elaborazione di concetti scientifici e matematici che verranno proposti nella scuola primaria (Indicazioni per il curricolo 2012) Pertanto l' orizzonte da raggiungere saranno le seguenti competenze chiave europee

- **Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologiche**
- **Imparare ad imparare**

Competenze chiave europea

Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio 18.12.2006

Evidenze osservabili

Traguardi di sviluppo secondo le Indicazioni Nazionali 2012

Competenze di base in matematica ,scienze e tecnologia

**Far riconoscere e operare praticamente la quantità
Sperimentare lo spazio e attraverso di esso ,forme ,colori ,dimensioni .
Costruire ,percorsi ,situazioni ,per sperimentare criteri topologici e misurazioni
Sperimentare prime attività di ricerca .
Esplorare e individuare le possibili funzioni e uso del PC.**

Campo di Esperienza: La conoscenza del mondo (ordine ,misura ,spazio,tempo,natura)

- Raggruppa , ordina ,seria oggetti ,effettua corrispondenze biunivoche, realizza sequenze grafiche ,ritmi
- Utilizza quantificatori come uno ,molti ,pochi ,nessuno ,numera entro il venti
- Misura spazi e oggetti con strumenti non convenzionali
- Esplora e rappresenta lo spazio con codici diversi
- Sviluppa un repertorio linguistico adeguato alle esperienze
- Sa cogliere e osservare i fenomeni naturali sulla base di criteri ed ipotesi e distingue le trasformazioni
- Mette in sequenza esperienze ,fatti ,avvenimenti ,eventi della propria storia .
- Sa riferire le fasi di una procedura o di un esperimento
- Sa utilizzare semplici manufatti tecnologici e ne spiega la funzione e il funzionamento

<p><i>Imparare ad imparare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire ed interpretare le informazioni • Individuare collegamenti e relazioni ,trasferite in altri contesti 	<p><i>Campo di Esperienza: La conoscenza del mondo</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Individua relazioni tra oggetti ed avvenimenti e fenomeni e ne dà semplici spiegazioni • Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi o sconosciuti ,se fanno sono adeguate ,ricomincia ,chiede la collaborazione dei compagni,degli adulti • Utilizza semplici tabelle e ne ricava informazioni • Sa motivare le proprie scelte
<p><i>Abilità (Matematica ..)</i></p>	<p><i>Conoscenze (Matematica ..)</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> • Individuare i rapporti topologici attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta • Individuare analogie e differenze fra oggetti ,persone e fenomeni • Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche • Stabilire relazioni logiche, ,temporali e spaziali fra oggetti ,persone ,fenomeni. • Numerare (ordinalità e cardinalità) • Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari • Comprendere ed elaborare mappe e percorsi • Misurare con strumenti non convenzionali • Progettare ed inventare forme , oggetti storie e situazioni • Utilizzare la manipolazione diretta per esplorare la realtà • Fornire spiegazioni sui fenomeni naturali • Formulare ipotesi e previsioni • Muovere correttamente il mouse e i tasti del PC • Utilizzare i tasti delle frecce direzionali dello spazio e dell'invio • Eseguire giochi di tipo logico al computer 	<ul style="list-style-type: none"> • Concetti temporali (prima ,dopo,durante ,mentre) spaziali e topologici (sotto ,sopra ,dentro ..vicino ...) • Linee del tempo • Periodizzazioni , giorno /notte ,fasi della giornata, settimana ,mesi ...i • Raggruppamenti • Seriazioni e ordinamenti • Serie e ritmi • Simboli mappe e percorsi • Figure e forme • Numeri e numerazione • Strumenti e tecniche di misura • Il computer e i suoi usi • Mouse e tastiera • Principali funzioni del computer

Abilità (“ Imparare ad imparare “)	Conoscenze (Imparare ad imparare)
<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare semplici strategie di memorizzazione • Rispondere a semplici domande su un testo o video • Compilare semplici tabelle • Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall’adulto • Costruire brevi sintesi di racconti o video , attraverso sequenze illustrate • Riformulare un semplice testo ,partendo dalle sequenze . 	<ul style="list-style-type: none"> • Semplici strategie di memorizzazione • Schemi ,tabelle ,scalette • Semplici strategie di organizzazioni del proprio tempo e del proprio lavoro
Utenti destinatari	Alunni 4 e 5 anni - plesso Gramsci
Prerequisiti	Autonomie di base (Ascolto – parlato – percezione visiva – orientamento spaziale – operazioni logiche – schema corporeo e abilità fino-motorie)
Fase di applicazione	Gennaio –Marzo
Tempi	Il progetto avrà la durata di 40 ore ripartite in dieci incontri di quattro ore: dalle ore 8,30 alle ore 12,30 di sabato dal mese di gennaio al mese di marzo . (segue calendario)
Contenuti	<ul style="list-style-type: none"> - Orientamento spaziale ,percorsi tipologici - Concetti temporali ,storie e rappresentazioni attive in sequenze. - Linee del tempo (calendari) - Linee aperte e chiuse ,e forme geometriche - Ritmi binari e terziari - Raggruppamenti e seriazioni - Numeri e numerazione - Strumenti di misura - Uso e funzione del computer

<p>Attività</p>	<p>1°FASE: “lo spazio</p> <p>Lettura in circle-time della lettera di Coniglietto ,è una richiesta di aiuto rivolta a tutti i bambini che partecipano al progetto. Coniglietto racconta che un folletto dispettoso di nome Kaos ,ha messo sottosopra Boscoverde, per ritrovare la sua collana ,purtroppo nel trambusto , lui ha perso di vista la sua mamma e adesso non sa come ritrovarla .I bambini hanno a disposizione una mappa che dovranno decodificare per superare il percorso “ impervio “,che separa Coniglietto dalla madre .Prima di affrontare l’impresa dovranno equipaggiarsi con ,manufatti ...insoliti che conquisteranno dopo aver superato ardue prove (giochi topologici) .. In questa prima fase le attività che impegneranno i bambini sono : lettura ,conversazione ,attività manipolative ,grafiche ,giochi psico-motori ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricostruzione della storia in sequenze • Riconoscimento dei simboli della mappa ,costruzione di una legenda • Costruzione di un coniglietto materico • Costruzione della bussola “ sempredritto” • Costruzione della torcia sfavillante • Percorso e giochi topologici <p>-</p> <p>2°FASE: Le forme</p> <p>Durante il percorso ,i bambini si troveranno davanti ad un grande lago , che potranno attraversare solo con zattere dalla forma ...singolare. La saggia Gheo ,una fata di Boscoverde ,li accompagnerà alla scoperta delle forme geometriche sperimentate ,misurate ,vissute, ...e poi rielaborate con materiale da riciclo. Attività : conversazione ,attività grafico pittorica manipolativa , giochi psico motori ,giochi logici ,utilizzando il computer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosciamo nello spazio le forme geometriche (fazzoletto ,tavolo ...) • Conversazione sulle forme • Filastrocca • Costruiamo con il corpo ,sperimentiamo le proprietà delle forme • Cartellone delle forme (lavoro di gruppo) • Costruiamo con i blocchi logici le forme • Tangram ...sperimentiamo forme nuove al computer • Costruzione della zattere con materiale da riciclo <p>3°FASE: I numeri</p> <p>Coniglietto ha ritrovato la sua mamma ,grazie all’intervento dei bambini ,ma adesso bisogna ritrovare la collana di Kaos ,altrimenti butterà di nuovo tutto all’aria. In questa fase saranno aiutati dal folletto Enas (numero) che attraverso attività di raggruppamenti, seriazione, classificazioni , ritmi e numerazione, li ricostruire la collana smarrita.</p>
<p>Metodologia</p>	<p>L ‘ approccio metodologico è centrato sull’atteggiamento di scoperta del bambino,come stimolo alla sua naturale curiosità , alla motivazione ,all’autonoma ricerca di spiegazioni e di soluzioni . Le strategie messe in essere ,per promuovere l’ascolto attivo ,lo scambio di idee,il superamento di pregiudizi e la valorizzazione delle differenze sono :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narrazioni, visione di filmati; • Brain -storming • Conversazioni libere e guidate in Circle-time; • Problem solving; • Didattica laboratoriale con attività manipolative, creative e di riciclaggio (“fare per scoprire”)

<p>Risorse umane:</p> <p>- <i>Interne alla scuola</i></p> <p>- <i>Esterne</i></p>	<p>I docenti coinvolti nel progetto (2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • N.2 collaboratori per tutta la durata del progetto (possibilmente le due collaboratrici del plesso); • N.1 Assistente amministrativo
<p>Valutazione</p>	<p>Si terrà conto di una valutazione di processo attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Griglia di valutazione dei "Prerequisiti" fornita dalle docenti degli alunni; • Griglia di valutazione iniziale del progetto per calibrare l'attività progettuale sulla base dei prerequisiti; • Griglia Verifica finale per constatare il livello di padronanza raggiunto; • Osservazione sistematica dei bambini per adeguare le proposte educative in base al livello di interesse e coinvolgimento degli stessi; • Per misurare la ricaduta del progetto, verranno predisposti dei questionari da somministrare alle famiglie e ai docenti degli alunni, nonché ai docenti del progetto stesso. Tali questionari, che saranno corrispondenti alle competenze che il progetto si propone di potenziare/recuperare, saranno predisposti in base alla progettazione definitiva e, in ogni caso, saranno allegati al progetto prima delle attività con i bambini.
<p>DOCUMENTAZIONE</p>	<p>Le attività del progetto saranno documentate in modalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cartacea: • Multimediale: realizzazione di slides dell'intero percorso per la pubblicazione sul sito della scuola.
<p>STRUMENTI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materiali: di facile consumo, di recupero, strutturati e non. • Materiali forniti dalla scuola (la lista sarà presentata quanto prima). • Testi narrativi, , cd-video; • Macchina fotografica.
<p>SPAZI</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le aule laboratorio saranno attivate nelle rispettive sezioni di appartenenza; • Spazi esterni (giardino , corridoi)