

PROGETTO



Riservato Segreteria
 Scheda P.A.

ANNO SCOLASTICO 2021 - 2022

Progetto ambientale

Delle scuole dell'infanzia dell' Istituto di Plesso di
 Classe / Sezione

1. Denominazione del progetto

CHE MONDO SAREBBE SENZA LE API

2. Area formativa PTOF

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Area linguistica <input checked="" type="checkbox"/> Area matem.-scientifico-tecnologica <input checked="" type="checkbox"/> Educazione alla cittadinanza <input type="checkbox"/> Area storico-culturale <input type="checkbox"/> Continuità e orientamento | <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Area artistico-espressivo-musicale <input checked="" type="checkbox"/> Educazione ambientale <input checked="" type="checkbox"/> Bisogni speciali <input type="checkbox"/> Educazione alla salute <input type="checkbox"/> Progetti europei |
|--|---|

3. Referente del progetto

Insegnante Roberta Barulli.

4. Destinatari

Bambini e bambine delle scuole dell'Infanzia dell'istituto Comprensivo Foligno

5. Competenze in chiave europea

- Competenza alfabetica funzionale : *capacità di comunicare, sia in forma orale che grafica, nella propria lingua, adattando il proprio registro ai contesti e alle situazioni.*
- Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie: *capacità di risolvere i problemi legati alla quotidianità; capacità di comprendere le leggi naturali di base che regolano la vita sulla terra.*
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare: *capacità di organizzare le informazioni e il tempo e di gestire il proprio percorso di formazione; capacità di inserire il proprio contributo nei contesti in cui si è chiamati ad intervenire, così come l'abilità di riflettere su se stessi e di autoregolarsi.*
- Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza: *capacità di agire da cittadino consapevole e responsabile.*
- Competenza imprenditoriale: *capacità creativa di analizzare la realtà e trovare soluzioni ai problemi.*

6. Finalità

- Giocare e operare in modo costruttivo e creativo con gli altri.
- Sviluppare/ consolidare l'autonomia e la sicurezza emotiva, avendo fiducia in sé e fidandosi degli altri.
- Apprendere le prime regole del vivere sociale, per riflettere sul senso e sulle conseguenze delle proprie azioni.
- Osservare la natura e i viventi, nel loro nascere, evolversi ed estinguersi.
- Sviluppare la curiosità e formulare domande sui fenomeni naturali, su se stessi e sugli organismi viventi.

- ▢ Imparare a fare domande, a dare e a chiedere spiegazioni, a lasciarsi convincere dai punti di vista degli altri, a non scoraggiarsi se le loro idee non risultano appropriate.
- ▢ Arricchire e precisare il proprio lessico.
- ▢ Porre le basi per una successiva elaborazione di concetti scientifici e matematici.
- ▢ Orientarsi nelle prime generalizzazioni di passato presente e futuro.
- ▢ Esprimersi attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura ed altre attività manipolative
- ▢ Favorire l'autonomia di pensiero.
- ▢ Acquisire *competenze*.

7. Obiettivi

- Favorire l'esplorazione di un ambiente naturale promuovendo un atteggiamento di rispetto nei confronti degli esseri viventi.
- Osservare organismi viventi con attenzione e sistematicità.
- Intuire il valore delle Api per l'equilibrio ambientale.
- Riconoscere come ogni singolo è importante per il gruppo.
- Sviluppare le capacità percettive.
- Scoprire attraverso i cinque sensi.
- Sviluppare la curiosità e l'esplorazione, porre domande, discutere, confrontare ipotesi.
- Ascoltare e comprendere narrazioni a tema.
- Rielaborare contenuti con parole ed immagini.
- Implementare la capacità di riproduzione grafica della realtà
- Controllare l'esecuzione del proprio gesto grafico.
- Sperimentare il Coding, in un contesto di gioco, sviluppando il pensiero computazionale.
- Orientarsi nello spazio grafico rispetto alla lateralità e alla direzionalità.
- Sviluppare l'interesse per le opere d'arte.
- Sviluppare l'interesse per la sonorità e la musica.
- Favorire la capacità di integrazione, la collaborazione e il decentramento da sé.
- Coinvolgere i bambini in esperienze inclusive nel piccolo e nel grande gruppo.
- Collaborare in maniera significativa con gli altri.
- Partecipare al gioco guidato conoscendo le regole e rispettandole.

8. Competenze trasversali

- Esercitare l'autocontrollo.
- Sviluppare capacità comunicative.
- Sviluppare capacità attentive.
- Acquisire la capacità di auto-motivarsi.
- Incrementare la capacità di risolvere problemi.
- Essere capaci di prendere decisioni.
- Sviluppare il pensiero critico.
- Sviluppare la creatività.
- Saper lavorare in gruppo.

9. Periodo di svolgimento

Gennaio- maggio 2022

10. Piano delle attività

- ❖ *Vita da Ape* : percorso per conoscere e ricordare il fantastico mondo delle Api.

- ❖ *Perché sono utili le Api* : percorso sull' ambiente e sulla natura.
- ❖ *Che mondo sarebbe senza le Api* : percorso sull' ambiente.
- ❖ *I nemici delle Api* : percorso sulla natura.
- ❖ *Le api insegnano* : percorso sulla convivenza e sulla condivisione .
- ❖ *Dalle Api al miele* : percorso sulle trasformazioni.
- ❖ *I doni delle Api* : percorso alla scoperta dei prodotti dell'alveare.
- ❖ *Le Api nell'arte* : percorso fra immagini, suoni, parole di artisti.
- ❖ *Matematica nell'Alveare* : percorso logico - matematico.

Le unità didattiche verranno selezionate e modulate dal singolo plesso nel rispetto dei prerequisiti, degli interessi e delle attitudini del gruppo sezione.

11. Metodologie

- ▢ Accogliere i bambini e le loro proposte attraverso l'ascolto, il dialogo, la cura.
- ▢ Rendere gli alunni protagonisti, stimolandoli a raccontare di sé, a scegliere, ad esprimere le proprie preferenze a mettersi in gioco.
- ▢ Coinvolgere tutti, senza forzature, valorizzando i contributi personali.
- ▢ Osservare e rilevare i bisogni durante il gioco libero e guidato.
- ▢ Circle- time finalizzato a tenere il filo narrativo della cronologia delle esperienze.
- ▢ Sollecitare la conoscenza attraverso il ragionamento, l'esperienza diretta, la riflessione, la formulazione di ipotesi.
- ▢ Proporre attività multisensoriali (nel piccolo gruppo e in tutoring).
- ▢ Organizzare le attività collettive per piccoli gruppi anche in forma laboratoriale.
- ▢ Sollecitare la rielaborazione delle esperienze in forma verbale, grafica, plastica ed espressiva.

12. Risorse umane impiegate

Personale docente, personale ausiliario.
Si richiedono 7 ore aggiuntive per ciascun docente curricolare (20) e 7 aggiuntive per ciascun docente di sostegno (ad oggi 3 ma in attesa di nomina su 2 cattedre scoperte).

13. Beni e servizi

Materiali e strumenti già presenti nel plesso e/o in sezione.

5 ottobre 2021
progetto

Il referente di
Roberta Barulli