

I.C. SASSUOLO 1 CENTRO EST

SCUOLE DELL'INFANZIA

CENTRO STORICO- PETER PAN- SANT'AGOSTINO

A.S. 2017/2018

PROGETTO D'ISTITUTO

“CODE&PLA(I)”

OTTOBRE 2017/MAGGIO 2018

PROGETTO FINANZIATO DA
Fondazione Cassa di Risparmio di Modena
Comune di Sassuolo

“CODE & PLA(I)”:

Il progetto ha avuto come obiettivo principale far esplorare ai bambini la dimensione delle nuove tecnologie, in un ambiente protetto, sotto la guida di personale esperto, affinché i bambini non possano confondere la realtà virtuale con il mondo reale e viceversa. Nella contestualità creata dalla realizzazione del progetto i bambini hanno potuto apprezzare le sonorità della lingua inglese, oltre all’acquisizione di nuovi vocaboli, legati all’ambiente multimediale ed alla realtà che li circonda: attraverso un’esperienza prevalentemente ludica e motoria. Il progetto si è svolto in un clima di collaborazione, senza trascurare gli aspetti linguistici e relazionali, attraverso l’attuazione di un approccio inclusivo nei confronti di tutti i partecipanti.

AMBITI PRINCIPALI

ESPERIENZE E SPERIMENTAZIONI

Realizzazione di esperienze laboratoriali che portino alla concretizzazione di progettazioni ipotizzate dai bambini

DIMOSTRAZIONI

Stimolare il ragionamento logico nei bambini, fino a far sì che siano in grado di formulare ipotesi e dimostrare la loro veridicità, utilizzando il metodo scientifico.

CODING

Indurre e far acquisire competenze relative a:

**TRASCINAMENTO
CONFIDENZA CON LE TIC
ISTRUZIONI SEQUENZIALI
BEE BOT**

ORGANIZZAZIONE SPAZIALE

Attraverso modalità ludiche, realizzazioni grafiche e attività multimediali, potenziare e consolidare i concetti topologici, le direzioni, la lateralizzazione.

CONTESTI

PEER EDUCATION

Attraverso il confronto fra pari, acquisire sicurezza nelle nuove tecniche sperimentate e nell'utilizzo delle nuove tecnologie proposte.

ARGOMENTAZIONI

Far sì che i bambini riescano ad acquisire la capacità di fornire valide argomentazioni per le scelte effettuate: inizialmente in campo logico fino ad arrivare ad argomentare con successo tutte le loro azioni.

LINGUAGGI

Sperimentare ed acquisire diverse tipologie comunicative: il linguaggio del corpo, il linguaggio tecnologico, il linguaggio digitale e la sonorità della lingua inglese.

INGLESE

Le metodologie di approccio alla lingua inglese, proposte durante il percorso, sia per metodologie, sia per contenuti, si collocano in continuità con il progetto: "I corpi ascoltano nuove lingue", promosso dall'Amministrazione Comunale, nei nidi di infanzia, che presenta un forte carattere innovativo.

ATTIVAZIONE DEL PROGETTO

- Individuazione formatore tramite bando collaborazioni plurime per formazione docenti e laboratori frontali con i bambini
- Individuazione esperti L2 tramite selezione interna all'istituto per laboratori lingua inglese
- Formazione docenti
- Progettazione attività
- Predisposizione griglie osservazione/valutazione per quantificare gli apprendimenti. Rilevazione delle competenze base ad inizio progetto e rilevazione delle competenze acquisite a fine progetto
- Documentazione: attività (docenti sezione), progetto istituto (referente progetto)
- Condivisione documentazione: collegiale, sito istituto, quotidiani locali
-

STRUTTURA DEL PROGETTO

- ***FORMAZIONE DOCENTI***
- ***PROGETTAZIONE ATTIVITA'***
- ***INSTALLAZIONE LIM***
- ***LABORATORIO LIM DOCENTI***
- ***PREDISPOSIZIONE GRIGLIE***
- ***OSSERVAZIONE/ VALUTAZIONE***
- ***LABORATORIO ESPERTO BAMBINI***
- ***DOCUMENTAZIONE ATTIVITA'***
- ***ATTIVITA' DI RINFORZO DOCENTI***
- ***CONDIVISIONE DOCUMENTAZIONE***
- ***RENDICONTAZIONE***

FORMAZIONE DOCENTI



PROGETTAZIONE ATTIVITA'



INSTALLAZIONE LIM



LABORATORIO LIM DOCENTI



GRIGLIE

OSSERVAZIONE/VALUTAZIONE

Bambini 3 anni

LIVELLI 0. non raggiunto 1. base 2. intermedio 3. raggiunto 4. avanzato	VALUTAZIONE: DATA (_ \ _ \ _)				
	Sezione 3 anni COMPETENZA 4: Individua le posizioni di sé nello spazio usando termini relativi a concetti topologici; esegue un breve percorso				
	BAMBINO	CONOSCE I CONCETTI TOPOLOGICI			ESEGUE AUTONOMAMENTE E BREVI PERCORSI MOTORI
SOPRA \ SOTTO		DAVANTI \ DIETRO	DENTRO \ FUORI		
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
MEDIA SEZIONE					

GRIGLIE OSSERVAZIONE/VALUTAZIONE Bambini 4 anni

LIVELLI 0. non raggiunto 1. base 2. intermedio 3. raggiunto 4. avanzato	VALUTAZIONE: DATA (/ /)						
	Sezione 4 anni						
	Competenza 4: Individua le posizioni di oggetti e di persone nello spazio; usando termini relativi ai concetti topologici; segue correttamente un breve percorso						
BAMBINO	UTILIZZA CONCETTI TOPOLOGICI				ESEGUE CORRETTAMENTE PERCORSI MOTORI	INDIVIDUA LA VIA DI UN SEMPLICE LABIRINTO GRAFICO	MEDIA BAMBINO
	ALTO\ BASSO	SOPRA\ SOTTO	DAVANTI\ DIETRO	DENTRO\ FUORI			
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
26							
27							
28							
29							
30							
MEDIA SEZIONE							

GRIGLIE

OSSERVAZIONE/VALUTAZIONE

Bambini 5 anni

LIVELLI 0. non raggiunto 1. base 2. intermedio 3. raggiunto 4. avanzato	VALUTAZIONE: DATA (_ / _ / _)									
	Sezione 5 anni									
	Competenza 4: Individua le posizioni di oggetti e di persone nello spazio, usando termini relativi ai concetti topologici; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali									
BAMBINO	UTILIZZA CONCETTI TOPOLOGICI						SI MUOVE NELLO SPAZIO SEGUENDO INDICAZIONI VERBALI	VERBALIZZA UN PERCORSO FATTO UTILIZZANDO I CONCETTI TOPOLOGICI	CREA UN PERCORSO GRAFICO SEGUENDO INDICAZIONI VERBALI	MEDIA BAMBINO
	ALTO/ BASSO	SOPRA/ SOTTO	DAVANTI DIETRO	DESTRA/ SINISTRA	ALTO/ BASSO	DENTRO/ FUORI				
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										
26										
27										
28										
29										
30										
MEDIA SEZIONE										

LABORATORI CON L'ESPERTO

- 1° INCONTRO: Attività di conteggio, uso del dado;
- 2° INCONTRO: Giochiamo con i birilli, segnapunti a gettoni (raggruppamenti ed insiemistica);
- 3° INCONTRO: Scopriamo la LIM, attività di puntamento e trascinamento;
- 4° INCONTRO: approccio al CODING CON BLUE BOT

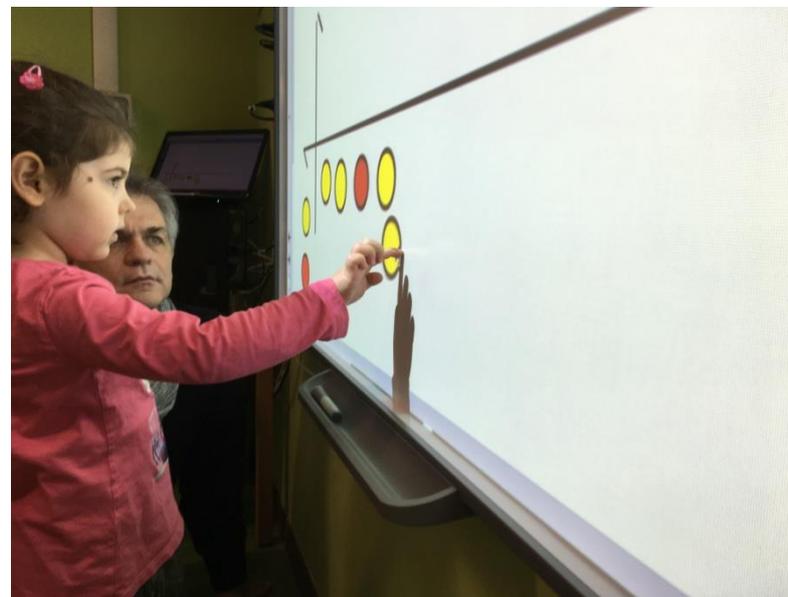
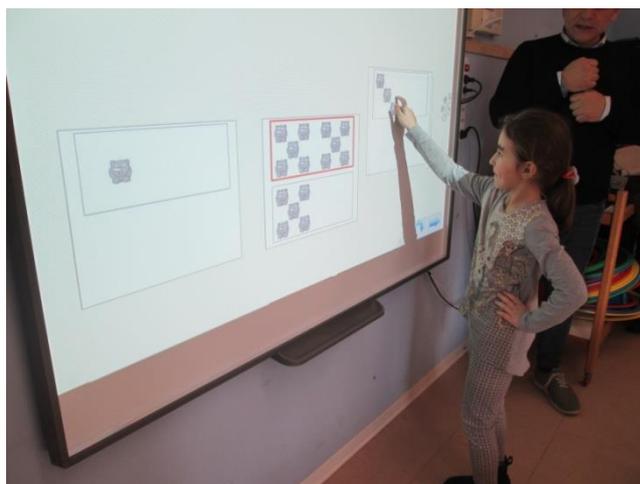
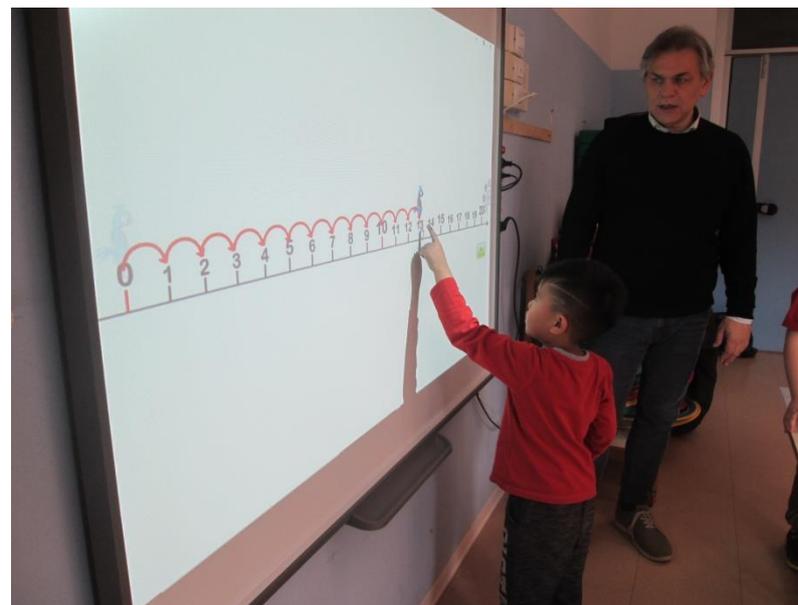
1° INCONTRO CON L'ESPERTO: “CONTIAMO”



2° INCONTRO CON L'ESPERTO: “GIOCHIAMO CON I BIRILLI”



3° INCONTRO CON L'ESPERTO: "SCOPRIAMO LA LIM"



4° INCONTRO CON L'ESPERTO: “CON BLUE BOT VERSO IL CODING”



ATTIVAZIONE PERCORSO LINGUA INGLESE



ATTIVITA' DI RINFORZO

1° INCONTRO



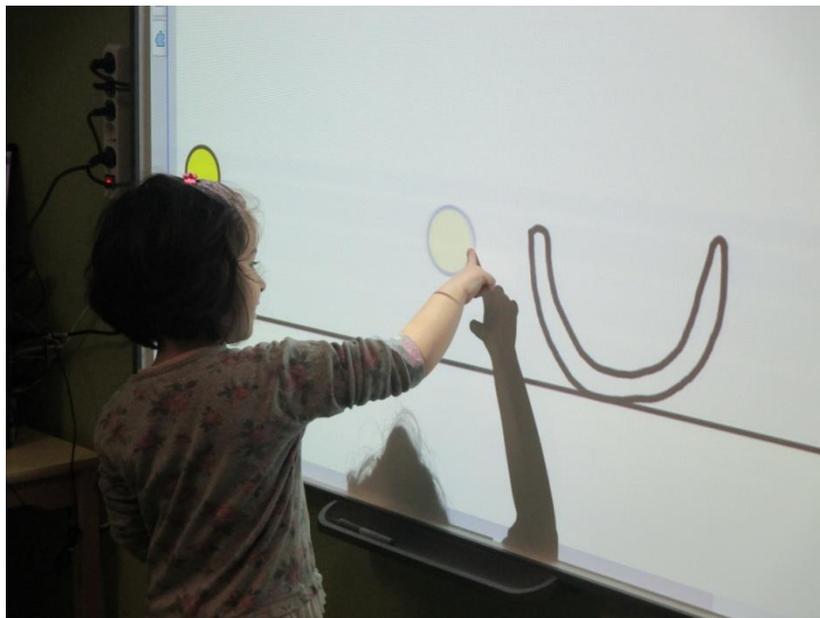
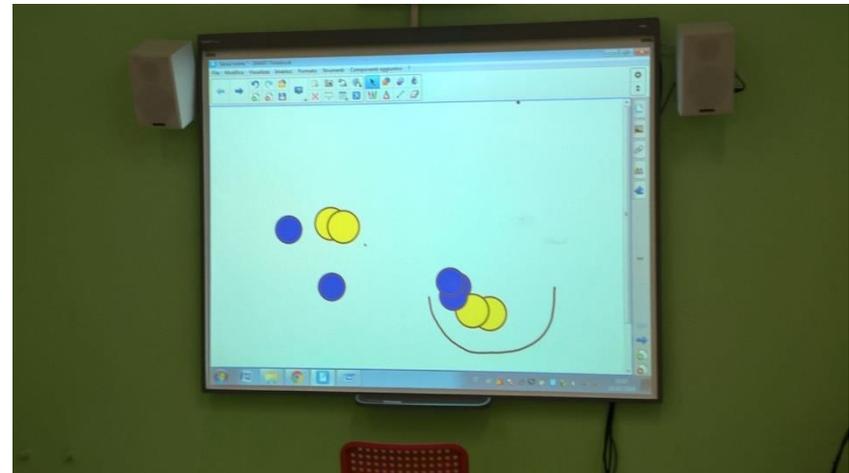
ATTIVITA' DI RINFORZO

2° INCONTRO



ATTIVITA' DI RINFORZO

3° INCONTRO



ATTIVITA' DI RINFORZO

4° INCONTRO



REALIZZAZIONE DOCUMENTAZIONE

- **CARTACEA:** raccolta di elaborati consegnata alle famiglie.
- **FOTO/VIDEO:** realizzazione dvd per le famiglie.
- **CONDIVISIONE DELLE ESPERIENZE** realizzate e documentate durante attività collegiale.
- **REDICONTAZIONE PROGETTO:** a cura del docente referente.
- **PUBBLICAZIONE** delle documentazioni realizzate su sito dell'I.C.
- **ARTICOLI** su quotidiani locali ed on line.