ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"F. AMATUZIO - PALLOTTA"
Via Barcellona, 50 - 86021 BOJANO (CB)
Tel. 0874/782551- 778139 Fax:0874/1861524 – C. F.: 92070230708 C.M.: CBIC84600L
e-mail:cbic84600l@istruzione.it - PEC: cbic84600l@pec.istruzione.it – C.U. : UFYEPD
sito web: www.istitutocomprensivobojano.edu.it

SCUOLA DELL'INFANZIA DI BOJANO

A.S. 2020/2021

PROGETTO

Il venditore di Felicità

MOTIVAZIONE

Il progetto etwinning dell' a.s. 2020/2021, condiviso dalle sezioni A,C e G, ha come sfondo integratore il libro di Davide Calì "Il Venditore di felicità". Il nostro personaggio guida sarà il protagonista del racconto, ossia il Signor Piccione, un bizzarro personaggio che vende felicità. Gli altri personaggi, presentati attraverso lo storytelling e incantevoli illustrazioni, sono tutti uccelli, molto diversi tra di loro, sia per razza che per esigenze familiari.
La felicità, le emozioni e la diversità saranno i temi che guideranno il nostro percorso; il Signor Piccione e gli altri personaggi accompagneranno i bambini alla scoperta dei vari contenuti e delle attività, condivise o differenziate secondo l'età dei bambini.
Il progetto sarà arricchito dall'uso delle tic con varie attività di coding e tinkering. Frequenti saranno anche delle attività in lingua inglese, in particolare per gli alunni di 5 anni.

COMPETENZE CHIAVE

IMPARARE AD IMPARARE - COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA- COMUNICAZIONE IN LINGUA STRANIERA- COMPETENZA DIGITALE - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE- CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE.

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

LO STORYTELLING FACILITA IL RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI:

VIVERE EMOZIONI
CONOSCERE REALTA' DIVERSE DALLA PROPRIA
SVILUPPARE IL SENSO DI APPARTENENZA
RAFFORZARE LA SOCIALIZZAZIONE
CONDIVIDERE
RINFORZARE LA PROPRIA IDENTITA'
SVILUPPARE L'AUTONOMIA PERSONALE
ACCRESCERE LE COMPETENZE

SOGGETTI COINVOLTI

ALUNNI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA DI BOJANO (SEZIONI: A, C, G)
DOCENTI DELLE SEZIONI INTERESSATE, PERSONALE ATA, PERSONALE ESTERNO.

PERCORSO PROGETTUALE	
PERIODO	UDA
Settembre	"PRONTI, PARTENZA, VIA!"
Ottobre/Novembre	"IL VENDITORE DI FELICITA'"
Dicembre	"LA FELICITA'...IL REGALO PIU' BELLO"
Gennaio/Febbraio	"IL SIGNOR PICCIONE"
Marzo/Aprile	"UN FURGONCINO CARICO DI..."

Maggio/Giugno	"UGUALI E DIVERSI...TUTTI SPECIALI "

CAMPO D'ESPERIENZA : Il sé e l'altro		
OBIETTIVI		
3 ANNI Conoscere la propria famiglia; conoscere l'ambiente scolastico, gli spazi ed il personale; conoscere le regole dell'ambiente scolastico e di convivenza sociale; avere rispetto degli altri e del materiale; esprimere sentimenti, emozioni; esprimere bisogni ed esigenze;	4 ANNI Conoscere la propria famiglia; conoscere e rispettare le regole dell'ambiente scolastico e di convivenza sociale; avere rispetto degli altri e del materiale; esprimere sentimenti, emozioni; esprimere bisogni ed esigenze;	5 ANNI Riconoscere di far parte di una famiglia; conoscere la propria storia personale; rispettare le regole dell'ambiente scolastico e di convivenza sociale; avere rispetto degli altri e del materiale; esprimere sentimenti, emozioni; esprimere bisogni ed esigenze;

CAMPO D'ESPERIENZA : I discorsi e le parole		
OBIETTIVI		
3 ANNI Usare la lingua italiana; arricchire il proprio lessico; ascoltare storie e racconti; memorizzare semplici poesie, filastrocche e canti;	4 ANNI Usare la lingua italiana; arricchire il proprio lessico; ascoltare storie e racconti; memorizzare poesie, filastrocche e canti;	5 ANNI Usare la lingua italiana; conoscere e comprendere alcuni termini in lingua straniera; arricchire il proprio lessico; ascoltare e comprendere storie e racconti; rielaborare verbalmente e graficamente una storia; suddividere una storia in sequenze; memorizzare poesie,

		filastrocche e canti;

CAMPO D'ESPERIENZA : Il corpo e il movimento		
OBIETTIVI		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Orientarsi e muoversi nello spazio sezione e negli ambienti scolastici; acquisire sicurezza nei movimenti; conoscere lo schema corporeo eseguire semplici percorsi motori.	Orientarsi e muoversi nello spazio sezione e negli ambienti scolastici; acquisire sicurezza nei movimenti; conoscere lo schema corporeo e rappresentarlo; eseguire percorsi motori.	Orientarsi e muoversi nello spazio sezione e negli ambienti scolastici; muoversi con sicurezza; conoscere lo schema corporeo, le varie parti che lo compongono e rappresentarlo; eseguire semplici percorsi motori seguendo le indicazioni.

CAMPO D'ESPERIENZA : La conoscenza del mondo		
OBIETTIVI		
3 ANNI	4 ANNI	5 ANNI
Conoscere la scuola; conoscere la propria realtà; conoscere i simboli atmosferici e gli elementi tipici delle stagioni	Conoscere il territorio e le sue caratteristiche; conoscere e discriminare i simboli atmosferici e gli elementi tipici delle stagioni classificare secondo un criterio.	Conoscere il territorio e le sue caratteristiche; conoscere realtà diverse dalla propria; conoscere e discriminare i simboli atmosferici; cogliere i cambiamenti climatici; classificare secondo un criterio;

		seriare e ordinare; discriminare;

CAMPO D'ESPERIENZA : Immagini, suoni, colori		
OBIETTIVI		
3 ANNI Conoscere i colori primari e secondari; dipingere, disegnare e colorare; drammatizzare; cantare ed emettere suoni o versi; ritagliare, incollare e punzecchiare; riordinare il materiale scolastico e personale;	4 ANNI Conoscere i colori primari e secondari; dipingere, disegnare e colorare; drammatizzare; cantare ed emettere suoni o versi; ritagliare, incollare e punzecchiare; riordinare il materiale scolastico e personale;	5 ANNI Conoscere i colori primari e secondari; dipingere, disegnare e colorare; drammatizzare; cantare ed emettere suoni o versi; ritagliare, incollare e punzecchiare; riordinare il materiale scolastico e personale;

SPAZI
Sezione, piattaforma e-twinning e aule virtuali, collegamenti skipe

METODOLOGIA
Storytelling, circle-time, brainstorming, drammatizzazione, Kamishibai, attività ludica, coding; le varie attività prevederanno l'uso di nuove tecnologie (lim, robotica, etc..), attività di tinkering. Trattandosi di un progetto in gemellaggio, metodologie, attività e idee verranno condivise con i partners.
MODALITA' E STRUMENTI DI VERIFICA E VALUTAZIONE
Gli strumenti utilizzati varieranno in base alle attività, dal materiale di facile consumo al materiale digitale e tecnologico (lim, pc, stampante, robots doc e mind, bee-bot ed altro.) La valutazione avverrà attraverso l'osservazione sistematica degli alunni e sarà documentata all'interno delle apposite rubriche di valutazione.

MODALITA' DI DOCUMENTAZIONE
Il lavoro sarà documentato attraverso dvd, schede, foto, clip murales..

Tutto il materiale prodotto verrà caricato e condiviso con i partners attraverso il twinspace del progetto. Sarebbe importante e costruttivo, anche ai fini di un’autovalutazione, un incontro fisico o collegamenti virtuali con i vari partners.