



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Progetto - 10.2.1A-FSEPON-CA-2019-287

Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia

Titolo "Con...Tatto II"

Descrizione progetto

Il progetto, coerentemente con le esigenze individuate nel piano di Miglioramento, intende offrire un ampliamento dell'offerta formativa ed è finalizzato a:

- acquisizione di competenze chiave di base;
- sviluppo di una personalità armonica e ben definita, attraverso l'utilizzo positivo della corporeità e delle sue manifestazioni dinamiche ed emozionali;
- incremento e potenziamento della motivazione all'apprendimento e delle abilità socio-relazionali.

La nostra proposta progettuale abbraccia la molteplicità dei linguaggi (corporeo, multimediale ed espressivo) con cui i bambini dai tre ai sei anni comunicano e si esprimono nella scuola dell'infanzia; pertanto, avremo cura di creare contesti ludico-didattici in cui essi possano esprimere a pieno se stessi, favorendo la socializzazione e la cooperazione attraverso il lavoro in piccoli, medi e grandi gruppi.

Obiettivi specifici

In piena coerenza con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa, il Piano di Miglioramento dell'istituzione scolastica ed il Rapporto di Autovalutazione, gli obiettivi che si intendono raggiungere con il progetto sono i seguenti:

- collaborare con gli altri, favorendo lo spirito di confronto e di amicizia;
- rafforzare la fiducia in se stessi prestando attenzione agli altri;
- consolidare l'uso della lingua italiana e arricchire il proprio lessico;
- potenziare le capacità di ascolto e comprensione;
- sviluppare capacità di memorizzazione e di riproduzione grafica e verbale;
- esplorare le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme espressive, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse;
- potenziare le capacità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo;
- conoscere il computer come linguaggio della comunicazione (acquisizione di un metodo nuovo di apprendimento e di rappresentazione della realtà);
- acquisire una prima conoscenza dell'uso di alcuni strumenti tecnologici.

Impatto e sostenibilità

L'impatto atteso del progetto a medio e lungo termine riguarda i seguenti aspetti:

- lo sviluppo ed il miglioramento dei risultati di apprendimento dei nostri alunni, con positive ricadute in termini di dinamiche di sensibilizzazione del contesto familiare e locale;
- il mantenimento dei risultati della presente azione progettuale dopo il suo termine, mediante la valorizzazione della continuità tra scuola dell'infanzia e scuola primaria e l'utilizzo degli appositi strumenti previsti nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa.

Per la valutazione degli impatti previsti sui destinatari saranno somministrate schede d'ingresso e di verifica intermedia e finale.

Saranno somministrati questionari triangolari di gradimento ai genitori degli alunni, agli alunni e ai docenti per la rilevazione del punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto.

Metodologie e innovatività

La tipologia dell'azione prevede il ricorso a specifiche metodologie che permettano alle bambine e ai bambini di stimolare e rafforzare la propria curiosità e la creatività; le proprie attitudini attraverso il gioco, il dibattito e la partecipazione attiva, che rappresentano le precondizioni per l'apprendimento.

I contenuti e le attività saranno strutturati in forma di proposte-stimoli, in grado di accogliere le esigenze, gli interessi e le proposte provenienti dai bambini.

Le metodologie, come suggerito dalle Indicazioni Nazionali, saranno:

- la valorizzazione del gioco;
- la ricerca;
- la vita di relazione in piccolo e grande gruppo omogeneo per età;
- l'utilizzo privilegiato delle strategie di brain storming, cooperative learning, gioco simbolico, problem solving, circle time.