

Al Dirigente Scolastico
dell'I. C. "I. Silone
di Luco Dei Marsi

Riferimento Piano Nazionale di ripresa e resilienza, programma operativo nazionale per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento, avviso del 27 maggio 2022: Avviso pubblico protocollo numero 38007 del 27 maggio 2022.
Codice identificativo progetto 13.1.5 A-FESRPN-AB-2022-101

Codice CUP assegnato G34D22001620006

Oggetto: Progetto "Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia".

In riferimento alla comunicazione del 19 dicembre 2022 Prot. N. 0009710 nella quale si dava l'incarico di esperta progettista per la realizzazione del progetto "ambienti didattici innovativi" per le scuole dell'infanzia alla sottoscritta docente Clara Tollis, Nata a Roma il 20/11/1978, codice fiscale TLLC78S60H501M, viene elaborato il seguente progetto.

Obiettivi

L'obiettivo è quello di dotare la scuola dell'infanzia di arredi e tecnologie necessarie per una didattica innovativa ed inclusiva e migliorare gli spazi dedicati al laboratorio linguistico, biblioteca e all'accoglienza in modo da creare un'offerta formativa e una didattica flessibile e coinvolgente.

A tal proposito si richiedono le seguenti forniture di supporti ed attrezzature digitali necessarie.

Per rendere operativo l'angolo accoglienza e le aule polifunzionali si ha la necessità di arredi quali:

- 2 divanetti misura 104x44x30

Una cucinetta per bambini comprensiva di:

- 1 gioco fuoco 80 X 40;
- 1 gioco lavandino 80 X 40;
- 2 pensili a giorno 60 X 20;
- 1 gioco frigo 40 x 40;
- 1 gioco lavatrice 80 X 40
- 1 tavolinetto tondo diametro 130 X 44 X 30
- 25 tavoli rettangolari 130 x 65 alti 52 cm, stondati.
- 125 sede 27 x30 x 32 di altezza

Per il laboratorio di lettura

- 2 carrelli per libri con ruote 80 x 50.
- 3 mobiletti a nove spazi per i libri 104 X 44
- 2 armadietti con ante 104 X 46 a 2 vani interni;
- 1 armadietto con ante 104 X 46 a 3 vani;
- 5 cuscini angolari e 5 rettangolari

Per il laboratorio digitale:

- 4 tavoli multimediali "touch screen" da 43 pollici.

**ISTITUTO COMPRENSIVO "IGNAZIO SILONE" -
Luco dei Marsi (AQ)**

**PROGETTO PON
"Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia"**

Titolo progetto: "GIOCO...FANTASTICO.. CREO CON UN CLICK"

A.S. 2022/2023

Dati Esperto	
Nome: Clara	
Cognome: Tollis	
C.F.: TLLCLR78S60H501M	

Analisi del fabbisogno

Il PON "Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia" ci offre la possibilità di realizzare"ambienti didattici innovativi nelle scuole dell'infanzia statali per la creazione o l'adeguamento di spazi di apprendimento innovativi per poter garantire lo sviluppo delle abilità cognitive, emotive e relazionali delle bambine e dei bambini nei diversi campi di esperienza previsti dalle Indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo di istruzione e in coerenza con le Linee pedagogiche per il sistema integrato zero-sei "...

Si vuole cogliere l'opportunità di poter organizzare spazi adeguati per l'accoglienza, la lettura e le esperienze digitali per favorire l'attività di storytelling al fine di colmare le carenze linguistico-espressive dei bambini e delle bambine che frequentano le cinque sezioni della scuola dell'infanzia "Gianni Rodari" dell'Istituto Comprensivo "Ignazio Silone" i quali sono

prevalentemente di origine magrebina. La realizzazione di Ambienti accoglienti e tecnologicamente attrezzati favoriscono anche l'inclusione di bambini e bambine in situazione di handicap.

A) IL PROGETTO
Titolo del progetto: GIOCO...FANTASTICO...CREO CON UN CLICK
N° destinatari previsti: Alunni scuola infanzia (due anni e mezzo, tre, quattro e cinque)
Sede: scuola dell'infanzia, presso Istituto Comprensivo
Docenti coinvolte; tutte le docenti della scuola dell'infanzia.
Tempi previsti: durata progetto PON: Gennaio /Marzo (Termine 31/3/2023 - Rendicontazione 15/05/2023)
VERIFICA: Osservazioni, analisi della partecipazione, della collaborazione degli alunni in ogni fase delle attività e raccolta di materiali grafici prodotti.



Progetto Accoglienza

Nella scuola dell'infanzia si ha la necessità di rassicurare e guidare il bambino verso la scoperta di uno spazio emotivo di relazione e ricerca. L'ingresso a scuola dei nuovi iscritti di due anni e mezzo, e tre anni, ma anche il rientro per i più grandi coinvolge le sfere più profonde dell'emotività e dell'affettività. È un momento molto atteso e temuto, ma anche carico di aspettative, proprio per questo dobbiamo prestare attenzione anche nella predisposizione degli spazi che abbiamo a disposizione. È emersa la necessità di predisporre l'angolo dell'accoglienza perché l'atteggiamento accogliente deve protrarsi nel tempo, deve essere continuo, costante, ed attento alle dinamiche affettive e ai bisogni dei bambini, ponendo la massima attenzione alle diversità presenti in ogni sezione (la scuola ha un alto indice di presenza di alunni

stranieri), per conoscerle e valorizzarle e per favorire l'inclusione di alunni in situazioni di handicap.

Competenze attese: competenze sociali e civiche.

FINALITÀ:

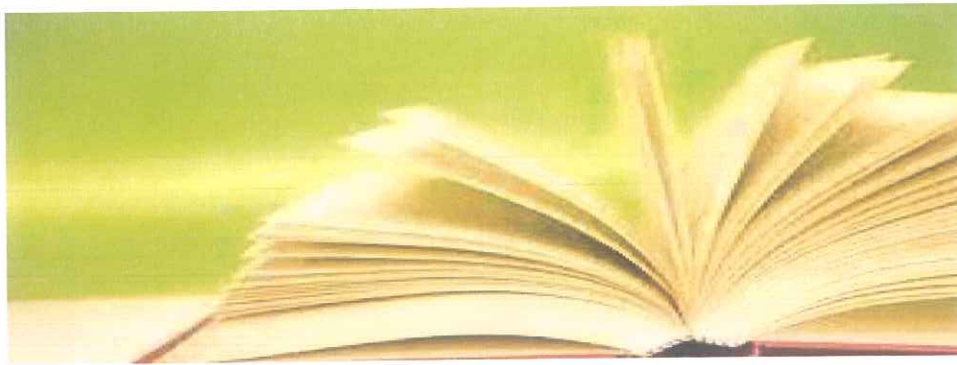
- Far vivere la scuola come un luogo sicuro, piacevole, sereno ed accogliente grazie ad un adeguato allestimento del contesto e il suo utilizzo per attività ludico-ricreative.
- Favorire il graduale distacco parentale e trovare dei riferimenti specifici nelle figure delle insegnanti.
- Favorire l'acquisizione dell'autonomia fisica

Obiettivi specifici

- Accettare il distacco dai genitori
- Conoscere le insegnanti
- Conoscere i compagni
- Conoscere l'ambiente-scuola per favorire l'orientamento in autonomia
- Imparare a condividere semplici norme di comportamento
- Adattarsi ai ritmi scolastici
- Graduale ambientamento
- Socializzare con il gruppo classe, con gli insegnanti e con il personale della scuola

STRATEGIE:

- Ristrutturazione dell'angolo della scuola adibito all'ingresso degli alunni, dedicando lo spazio a disposizione al gioco simbolico della "Cucinetta", "Salottino";
- creare uno spazio accogliente per l'inserimento dei nuovi iscritti e le famiglie, anche con momenti di ingresso diversificati.
- Organizzazione dei tempi di fruizione di questi spazi nei vari momenti della giornata per le singole sezioni;
- attività di circle-time, per agevolare la conoscenza degli alunni tra di loro e con le insegnanti.



Progetto lettura: Educazione all'ascolto e alla narrazione.

L'elevato numero di alunni stranieri, prevalentemente magrebini, che non conoscono la lingua italiana rende difficoltoso il loro inserimento, l'inclusione in ogni momento della vita scolastica. Il laboratorio di lettura per tale ragione è una opportunità per il percorso di arricchimento dal punto di vista linguistico sia per la lettura delle immagini che conoscenza lessicale.

FINALITÀ:

Strutturazione e organizzazione di un angolo lettura per poter avviare un progetto che ha come obiettivo il raggiungimento delle abilità cognitive, emotive e relazionali di base, sviluppare la gestione delle emozioni, del pensiero creativo e la formazione di una cittadinanza attiva. Migliorare la conoscenza della lingua italiana. Stimolare nei piccoli il piacere alla lettura.

OBIETTIVI:

- Favorire la conoscenza della lingua italiana,
- Far sì che il bambino possa vedere il libro come un oggetto conosciuto ed amico grazie ad una lettura frequente che ne favorisca il piacere all'ascolto.
- creare momenti di condivisione della storia sia in relazione all'ascolto che all'elaborazione, alla riproduzione grafico- pittorica del racconto, all'invenzione di nuovi finali;
- arricchire l'immaginazione del bambino attraverso l'offerta di molteplici situazioni e spunti creativi che vanno a stimolarne la creatività;
- arricchire le conoscenze linguistiche del bambino;
- permettere ai bambini l'identificazione con i personaggi della storia letta, favorendone il riconoscimento degli stati d'animo e delle emozioni;

- creare forme di dialogo tra i bambini e con l'adulto che può avvicinarsi in maniera più empatica a loro, riconoscendone le fantasie, le paure, i desideri e le aspettative.

COMPETENZE:

- Sviluppare l'apprendimento e l'ascolto e il consolidamento delle varie forme di linguaggio
- Sviluppare il senso dell'identità personale e sentirsi parte del gruppo.
- Ascoltare gli altri e progettare insieme.
- Ascoltare e comprendere le storie.
- Conoscere e utilizzare varie tecniche espressive.
- Comprendere e sperimentare il linguaggio.
- Riflettere, discutere e confrontarsi con gli adulti e con gli altri bambini.

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI:

- Il se e l'altro -Il corpo e il movimento -Suoni, immagini, colori -I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

3 ANNI

- ✓ Conoscere l'ambiente scolastico e presentarsi ai compagni.
- ✓ Sviluppare capacità relazionali.
- ✓ Sviluppare la capacità di comunicazione verbale e non.
- ✓ Sviluppare la capacità di ascolto e mnemonica.

4 ANNI:

- ✓ Lavorare in gruppo rispettando le regole.
- ✓ Verbalizzare vissuti ed emozioni
- ✓ -Sviluppare la capacità di comunicazione verbale e non.
- ✓ Sviluppare la capacità di ascolto e mnemonica.
- ✓ Interiorizzare le esperienze e rielaborarle.

5 ANNI:

- ✓ Conoscere e riconoscere le emozioni.
- ✓ Esprimere il proprio mondo interiore utilizzando il linguaggio grafico-pittorico.
- ✓ Saper riferire un'idea o un'opinione.

- ✓ Sviluppare le capacità di comunicazione verbale e non.
- ✓ Sviluppare le capacità di ascolto e mnemonica.
- ✓ Interiorizzare le esperienze e rielaborarle.
- ✓ Consolidare la capacità comunicativa per esprimere le proprie emozioni, il proprio pensiero, le proprie esperienze.
- ✓ Suscitare la curiosità.
- ✓ Esprimere se stessi attraverso la finzione

MODALITÀ' OPERATIVE:

1° tappa: fase di preascolto. Prima di leggere si richiama l'attenzione degli ascoltatori sull'illustrazione della copertina, con domande riguardanti il titolo allo scopo accendere la curiosità.

2° tappa: fase di ascolto

- Lettura da parte dell'insegnante di libri che rispondono ad un bisogno degli studenti
 - Circle time incentrati su argomenti emersi dalla lettura di storie o su particolari tematiche individuate
 - Rispecchiamento nei personaggi mettendosi da vari punti di vista
- 3° tappa fase di dopo ascolto e laboratori creativi
- Ultimata la lettura, si dà avvio alle attività di animazione.
- Ipotetica continuazione della storia - "Che cosa succede dopo?"
 - L'identificazione con i personaggi per far emergere discussioni, confronti,
 - Drammatizzazione
 - Sonorizzazione di storie
 - Reinvenzione dei testi.
 - Giochi linguistici
 - Riproduzioni grafico pittoriche di immagini
 - Attivazione del laboratorio di progettazione e realizzazione di un libro.



Laboratorio multimediale.

La didattica odierna non può esimersi dal prendere atto della massiccia diffusione di nuovi canali comunicativi (Mass media, social media, cellulari, tablet, PC.) I bambini sempre più isolati nelle loro famiglie non giocano più per strada, frequentano poco i parchi gioco, non si relazionano più tra loro. In questi anni di pandemia i sistemi informatici ci hanno offerto la possibilità di "restare connessi" con i parenti, amici, la scuola. Allo stesso tempo hanno modificato molti aspetti della vita, soprattutto a livello sociale, atteggiamento che permane anche ora che si sente meno l'esigenza dell'isolamento dal punto di vista pandemico. La scuola, a nostro avviso, non può e non deve demonizzare i mezzi di comunicazione, ma al contrario, deve fornire le capacità, le competenze critiche nella gestione e l'utilizzo di essi e deve far sì che rappresentino delle opportunità relazionali e comunicative che favoriscano i processi di socializzazione attraverso attività collaborative, che mettano in evidenza le diverse abilità smussando gli aspetti critici di ogni discente.

L'immediatezza delle immagini, la facilità di utilizzo di tali sistemi, ci permette di far fronte al principale problema comunicativo con gli alunni stranieri e mettere in pratica attività per l'inclusione degli alunni in situazione di handicap.

Competenza in chiave europea: "competenza digitale"

→ consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione e della comunicazione per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare informazioni

Al termine della scuola dell'infanzia ogni alunno deve saper:

- Padroneggiare le prime abilità di tipo logico;
- Iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali ed orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

L'educazione digitale deve favorire la comprensione dei media, cosa sono e come possono essere utilizzati, quali opportunità e potenzialità hanno/offrono:

CONSAPEVOLEZZA: Comprendere, saper utilizzare i nuovi linguaggi.

CAPACITA' CRITICA: Saper valutare criticamente e rielaborare i messaggi.

CREATIVITÀ': Saper utilizzare i media in modo produttivo per organizzare, codificare, ma anche esprimere in modo creativo i dati dell'esperienza

Competenza: competenza sociale e civica

Obiettivi didattici

- Saper utilizzare i linguaggi multimediali;
- arricchimento lessicale relativamente alla lingua italiana;
- Conoscere il paese di appartenenza: Luco Dei Marsi , l'ambiente , la storia -

Sono coinvolti tutti i campi di esperienza.

ATTIVITÀ':

CREAZIONE DI STORYTELLING. Attraverso l'uso dei tavoli interattivi, gli alunni elaboreranno delle storie che avranno come tema "Il bosco di Angizia "(attività che si inserisce nella progettazione annuale della nostra scuola, Io ho cura dell'ambiente) I bambini, in piccoli gruppi, visioneranno le immagini del bosco, ascolteranno storie, conosceranno le caratteristiche legate alla stagionalità, gli animali che lo vivono, per poi elaborare un racconto che potrebbe essere sia multimediale che cartaceo.

Verranno utilizzati tavoli multimediali, immagini, video, libri, materiali di facile consumo

Luco dei Marsi 30/12/2022

Il Progettista

Clara Tollis