

ALTERNATIVA RELIGIONE CATTOLICA

SCUOLE INFANZIA A.S.2022/2023

“GIOCHIAMO IN ITALIANO”

DESTINATARI

- Gli alunni della scuola dell'infanzia

La maggior parte dei bambini che si avvale dell'attività alternativa è di origine straniera con livelli diversi di conoscenza della lingua italiana, vi sono tuttavia anche bambini italofofoni. Il progetto si propone l'intento di stimolare la partecipazione attiva di tutti i bambini e di favorire la socializzazione in piccolo gruppo, attraverso la proposta di diverse tipologie di gioco.

FINALITA'

Durante le attività ludiche l'insegnante cercherà di stimolare i bambini a ripetere parole in lingua italiana, associate ad oggetti, immagini e azioni, a rispondere a semplici domande, esprimere conoscenze e raccontare esperienze, secondo le capacità individuali. I bambini che hanno già una buona padronanza linguistica saranno da stimolo ai compagni. Attraverso l'attività di gioco si cercherà di coinvolgere anche i bambini più timidi e di abituare tutti al rispetto di semplici regole.

OBIETTIVI GENERALI

- Partecipare ad un'attività in piccolo gruppo
- Acquisire costanza nel portare a termine un gioco o un compito
- Rispettare i turni prestabiliti
- Iniziare a collaborare con i compagni in un gioco o in una attività

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
<p>.Sviluppare un repertorio linguistico adeguato per interagire e comunicare.</p> <p>.Ascoltare, comprendere, canzoncine e semplice messaggi, dialogare, prendere la parola e spiegare.</p> <p>.Esprimere in modo adeguato bisogni, idee, emozioni.</p> <p>.Conoscere la lingua italiana e sperimentare la pluralità di lingue presenti nel mondo.</p>	<p>.Saper interagire con gli altri con un linguaggio ricco e appropriato.</p> <p>.Capire il significato delle parole che usa l'insegnante. Discriminare suoni .</p> <p>.Comunicare e condividere i propri sentimenti.</p> <p>.Riconoscere e percepire la differenza tra la lingua italiana e le altre.</p>	<p>.Somiglianze e analogie tra suoni e significati.</p> <p>.Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali.</p> <p>.Iniziale organizzazione della frase.</p> <p>.Principali strutture della lingua italiana.</p>	<p>.Comunica con ricchezza espressiva e soddisfacente padronanza.</p> <p>.Ascolta e comprende semplice messaggi.</p> <p>.Esprime le principali emozioni.</p> <p>.Riconosce la differenza tra le diverse lingue.</p>

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE	VALUTAZIONE
<p>.Conoscere, comprendere e confrontare l'organizzazione e le regole di una società.</p> <p>.Formulare domande.</p> <p>.Riflettere, confrontarsi , discutere con gli altri bambini e cominciare a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p> <p>.Giocare in modo costruttivo e creativo, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p>	<p>.Conoscere le regole sociali.</p> <p>.Acquisire un'immagine positiva di sé.</p> <p>.Acquisire il senso di appartenenza al gruppo.</p> <p>.Utilizzare le conoscenze per confrontarsi con gli altri.</p> <p>.Collaborare con i compagni per realizzare un progetto(gioco) comune.</p> <p>.Superare la dipendenza dall'adulto, assumere</p>	<p>.I gruppi sociali riferiti alle esperienze, loro ruoli e funzioni.</p> <p>.Principali sentimenti ed emozioni.</p> <p>.Regole fondamentali dei gruppi di appartenenza. Diritti e doveri.</p> <p>.Significato delle regole e dei turni.</p> <p>.Giochi liberi individuali e di gruppo, strutturati e non.</p>	<p>.Riconoscere il gruppo di appartenenza.</p> <p>.Esprimere e denominare sentimenti ed emozioni.</p> <p>.Comprendere e rispettare le regole della vita scolastica e sociale.</p> <p>.Comprendere e assumere semplici ruoli.</p> <p>.Comprendere altri punti di vista diversi dal suo.</p> <p>.Rispettare il proprio turno nel parlare</p> <p>.Portare a termine un gioco.</p>

	iniziative portando a termine attività in autonomia.		.Portare a termine un compito.
--	--	--	--------------------------------

SPAZI

- Salone e aula laboratorio

TEMPI

- Un incontro settimanale di 1 ora e 30 minuti

METODOLOGIA

- Nei primi incontri verranno proposti giochi di conoscenza finalizzati ad instaurare un clima positivo nel gruppo e a rilevare le competenze e le difficoltà dei bambini
 - Ciascun incontro si aprirà con un saluto iniziale fatto attraverso semplici canzoni mimate
 - In seguito, verranno proposti ad ogni incontro uno o più giochi di diversa tipologia (giochi simbolici – di costruzione – motori – a tavolino)
 - Durante l'attività ludica l'insegnante stimolerà i bambini all'uso del linguaggio secondo le capacità di ciascuno (ripetizione di parole – denominazione – frase)
 - Nella parte conclusiva verrà proposta un'attività grafico-pittorica relativa al gioco proposto, la lettura di semplici libri illustrati o la visione di video/immagini al computer

ATTIVITA'

- Giochi psicomotori con utilizzo di materiale diverso (palle, cerchi, teli, materassini, mattoni, ecc.)
- Giochi a tavolino (memory, tombole, domino, carte, ecc.)
- Giochi di costruzione (lego, puzzle, pezzi ad incastro, mattoncini, ecc.)
- Canzoncine mimate o accompagnate da immagini

MATERIALI

- Libri illustrati
- Carte
- Giochi da tavolino , di costruzione ,palle, cerchi, teli, materassini ecc...

- Tablet associato a casse sonore per la riproduzione di file audio
- Computer

VERIFICA

- Tramite l'osservazione diretta dei bambini e durante le conversazioni guidate