

GIOCARSI LE COMPETENZE DI CITTADINANZA

Antonio Di Pietro

(www.antoniodipietro.eu)

“Giochiamo con le metodologie”

(Zelarino - Venezia)

7 ottobre 2017

$$7 + 1 = 8$$

7+1 COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

1. AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE

2. COLLABORARE E PARTECIPARE

3. COMUNICARE: COMPRENDERE MESSAGGI
E RAPPRESENTARE EVENTI



4. RISOLVERE PROBLEMI

5. PROGETTARE

6. ACQUISIRE ED INTERPRETARE L'INFORMAZIONE

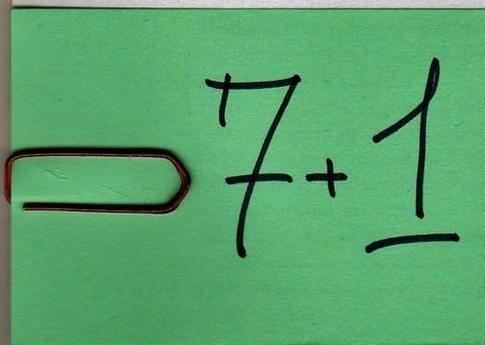
7. INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

8.

- il tempo disteso consente al bambino di vivere con serenità la propria giornata, di giocare, esplorare, parlare, capire, sentirsi padrone di sé e delle attività che sperimenta e nelle quali si esercita.

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le sue dimensioni di sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, le potenzialità attraverso un atteggiamento di ascolto, empatia e rassicurazione. La pratica della documentazione va intesa come processo che produce tracce, memoria e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalità e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo. L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo, che riconosce, accompagna, descrive e documenta i processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini, perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le loro potenzialità. Analogamente, per l'istituzione scolastica, le pratiche dell'autovalutazione, della valutazione esterna, della rendicontazione sociale, sono volte al miglioramento continuo della qualità educativa.

I CAMPI DI ESPERIENZA



no ed estendono le curiosità, le esplorazioni, le proposte di apprendimento per favorire l'organizzazione di ciò che i

cedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, di fondire e sistematizzare gli apprendimenti. Ogni campo di oggetti, situazioni, immagini e linguaggi, riferiti ai sistemi di evocare, stimolare, accompagnare apprendimenti

si per lo sviluppo della competenza suggeriscono all'insegnante responsabilità nel creare piste di lavoro per organizzare l'attività e avere la competenza, che a questa età va intesa in modo

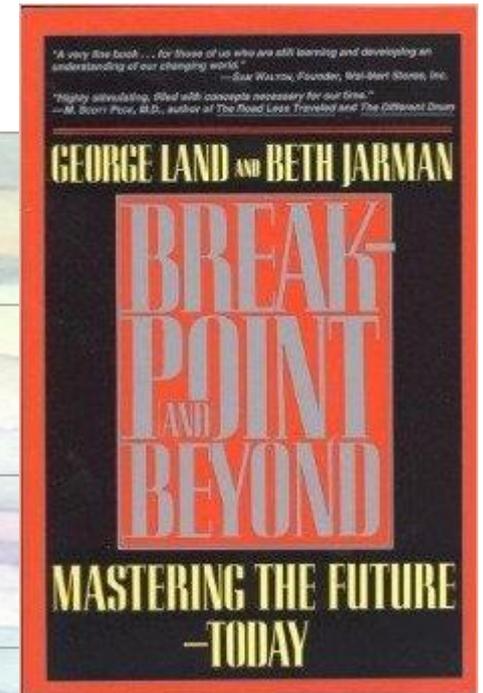
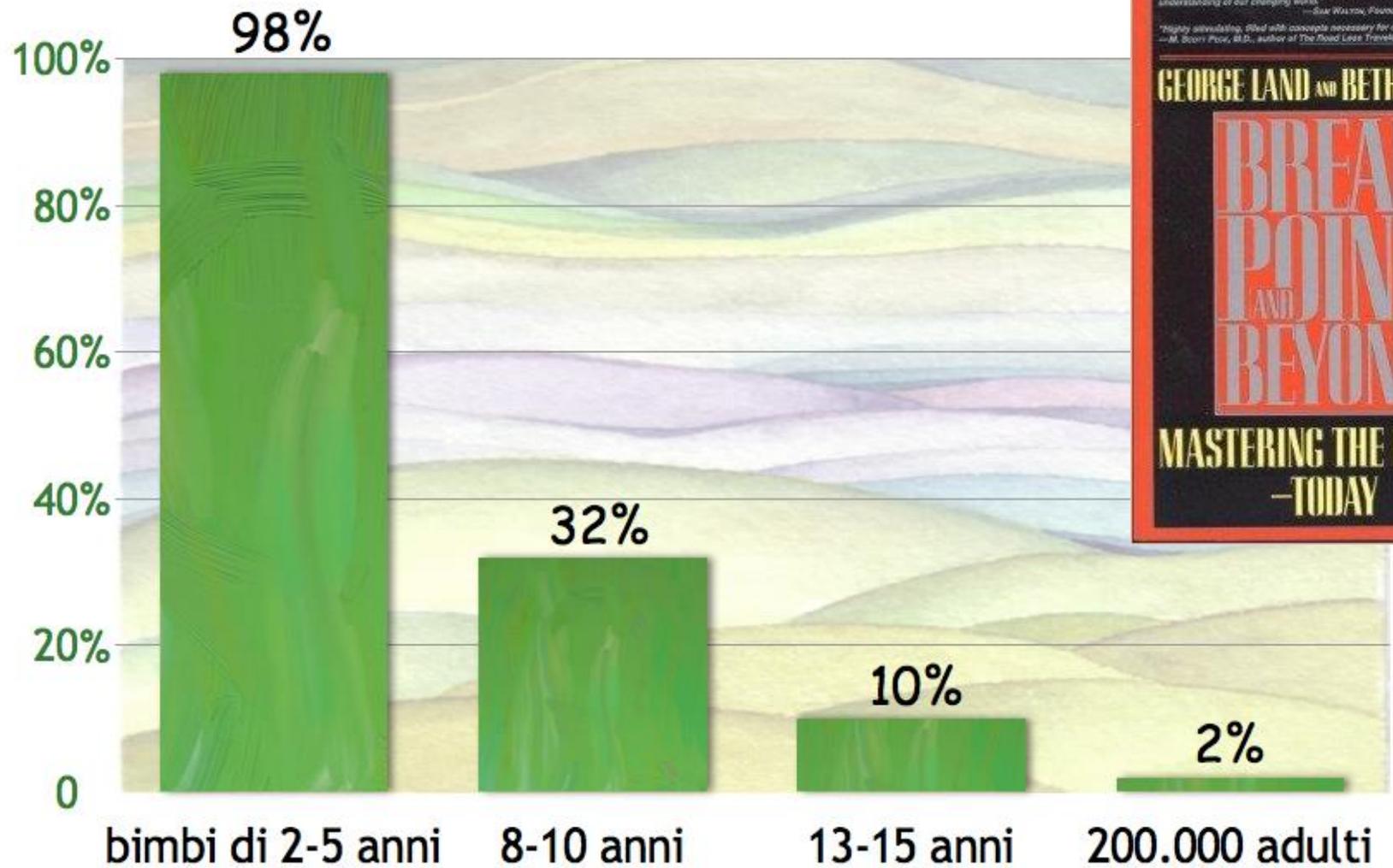
Il sé e l'altro

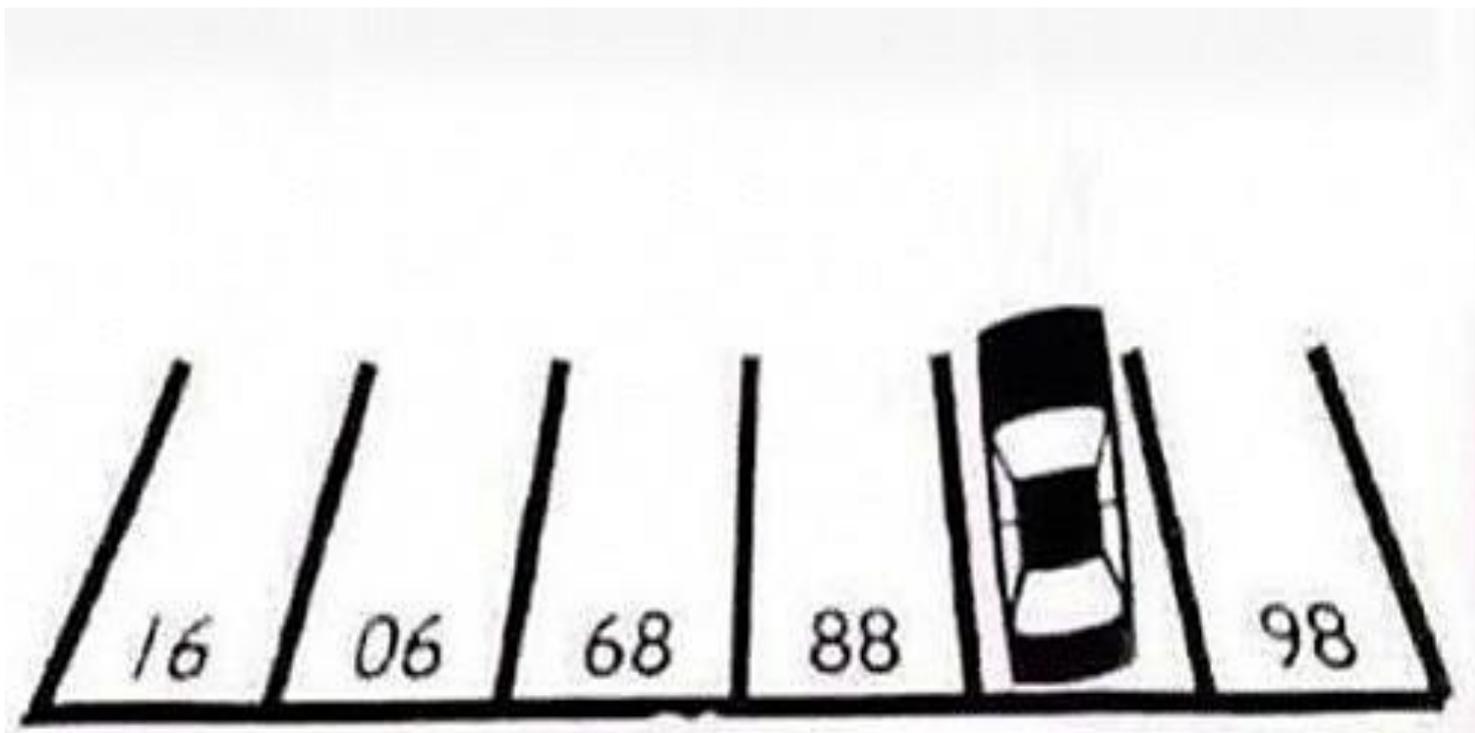
I bambini formulano tanti perché sulle questioni concrete, sugli eventi della vita quotidiana, sulle trasformazioni personali e sociali, sull'ambiente e sull'uso delle risorse, sui valori culturali, sul futuro vicino e lontano, spesso a partire dalla dimensione quotidiana della vita scolastica. Al contempo pongono domande di senso sul mondo e sull'esistenza umana. I molti perché rappresentano la loro spinta a capire il significato della vita che li circonda e il valore morale delle loro azioni. Nella scuola hanno molte occasioni per prendere coscienza della propria identità, per scoprire le diversità culturali, religiose, etniche, per apprendere le prime regole del vivere sociale, per riflettere sul senso e le conseguenze delle loro azioni.

Negli anni della scuola dell'infanzia il bambino osserva la natura e i viventi, nel loro nascere, evolversi ed estinguersi. Osserva l'ambiente che lo circonda e coglie le diverse relazioni tra le persone; ascolta le narrazioni degli adulti, le espressioni delle loro opinioni e della loro spiritualità e fede; è testimone degli eventi e ne vede la rappresentazione attraverso i media; partecipa alle tradizioni della famiglia e della comunità di appartenenza, ma



Capacità di pensiero divergente - Indice di creatività





**IN QUALE NUMERO È
PARCHEGGIATA L'AUTOMOBILE?**



I DISCORSI E LE PAROLE



Campionato eccellenza

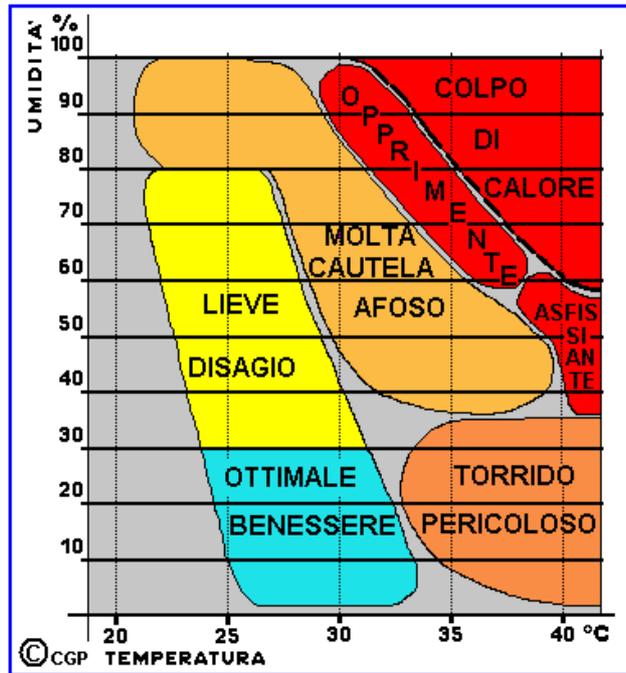
Lafert-San Donà
Femi CZ-Rovigo

7 ottobre
H 16,00
Stadio Pacifici
San Donà di Piave (VE)



AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE
***“Sapersi inserire [...] nella vita sociale
e far valere [...] i propri diritti e bisogni [...] altrui,
le opportunità, i limiti, le regole, le responsabilità”***

LA CONOSCENZA DEL MONDO



LA CONOSCENZA DEL MONDO



l'arancia col salvagente

ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE

“Acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta [...] valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni”.



INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

“Individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni fra fenomeni [...]”

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Francisco Goya,
El pelele
(1791-1792)



**COLLABORARE E
PARTECIPARE**
*“Interagire in gruppo,
comprendendo
i diversi punti di vista”*



IL SE' E L'ALTRO



RISOLVERE PROBLEMI
“Affrontare
situazioni problematiche”

IL SE' E L'ALTRO



PROGETTARE

“Elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività [...] Utilizzando le conoscenze apprese [...] valutando i vincoli e le possibilità [...] definendo strategie di azione e verificando risultati raggiunti”



**IMMAGINI
SUONI
COLORI**

**COMUNICARE: COMPRENDERE MESSAGGI
E RAPPRESENTARE EVENTI**

***“Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano...) [...]*
*rappresentare eventi [...]***



***stati d'animo, emozioni utilizzando linguaggi diversi*
*e diverse conoscenze mediante diversi supporti”***



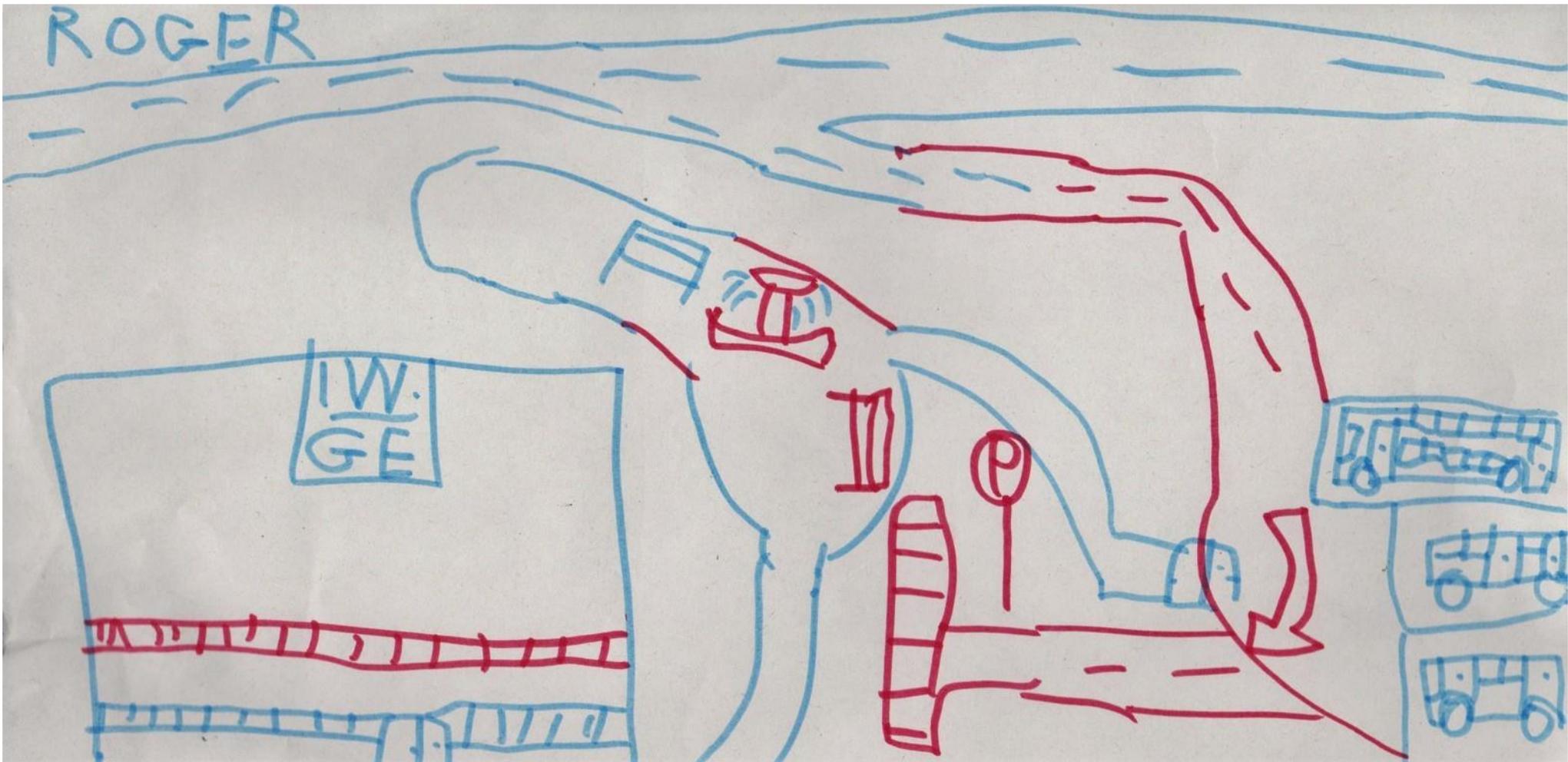




ELENA



ROGER



PIU' UNO... PER CONCLUDERE

<i>Campo d'esperienza</i>	<i>Gioco</i>	<i>Atteggiamento ludico</i>	<i>Competenza di cittadinanza</i>
I discorsi e le parole	Le vuoi le uova? Gioco dove si usano frasi ritualizzate e si inventano discorsi	Contrattare e sperimentare le regole	1. Agire in modo autonomo e responsabile
La conoscenza del mondo	Galleggiamenti Le cose leggere affondano	Condividere il piacere di far "venire a galla" le ipotesi	2. Acquisire ed interpretare l'informazione 3. Individuare collegamenti e relazioni
Il corpo e il movimento	Giochi cantati Giochi di cooperazione	Accogliere quel particolare modo di stare al mondo dei bambini	4. Collaborare e partecipare
Il sé e l'altro	Giochi autonomi 1,2,3... stella! Costruzioni non identificate	Pensare insieme Rilanciare i progetti dei bambini	5. Risolvere problemi 6. Progettare
Immagini, suoni, colori	Tutti quelli che... sono disponibili al diritto di non giocare!	Valorizzare il disegno autonomo per ascoltare i racconti di vita	7. Comunicare: comprendere messaggi e rappresentare eventi

**8
IMPARARE
A
IMPARARE**



Antonio Di Pietro

www.antoniodipietro.eu