Concorso ordinario IRC

Appunk Il

TICOLO



Candidata/o

Ciità/data

Introduzione

Contesto

Inclusione

Competenze

Attività

Valutazione

TRACCIA





Natura e finalità IRC

COME SI COLLOCA L'I.R.C.?

SCUOLA DELL'INFANZIA D.P.R.11 febbraio 2010



Non si parla di Discipline ma di Campi di Esperienza essi racchiudono già in sè la trasversalità del sapere e delle competenze esperienziali verso cui la scuola dell'infanzia tende.



BISOGNO EDUCATIVO



PRODOTTO FINALE





Curricolo

Profilo dell'istituto E finalità della scuola



ORARIO

scuola Infanzia
40 ore settimanali
di cui 1 ora 1/2
di religione
(cfr. d.p.r. n.89
del 20 marzo 2009)

definizione del tempo scuola, eventuali collegamenti con enti e agenzie educative presenti nel territorio



Profilo sezione

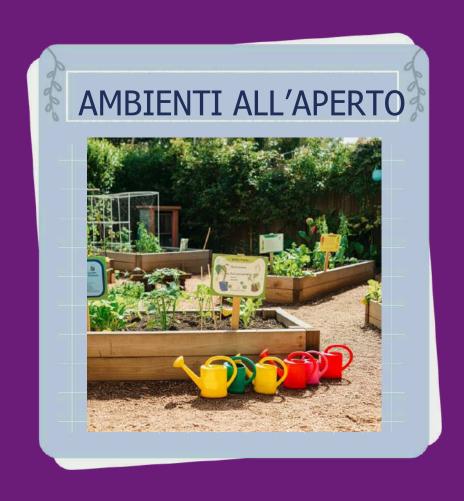
descrivere la classe:
composizione, specificare se
sono presenti alunni che non
si avvalgono di IRC COSA
FANNO??? e precisare la
presenza di alunni con
disabilità, con DSA o con altri
BES. Descrivere il contesto
classe elencando i punti di
forza e di debolezza



Setting d'apprendimento



Piano scuola 4.0 PNRR







Inclusione

quadro normativo di riferimento

descrizione generale del tema dell'inclusione alle può andare bene anche una frase ad effetto Presentazione Alunno con Disabilità.

Utilizzare codice ICD 10 aggiungere quadro normativo di riferimento

si redige il PEI

Descrizione alunno con altro BES (disagio socio-economico, linguistico, sociale, culturale, NAI, etc)

Inclusione

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

CAMPI DI ESPERIENZA



DPR 11 febbraio 2010

IL SÈ E L'ALTRO

Scopre nel Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio e Padre di ogni persona e che la chiesa e la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per iniziare a maturare un positivo senso di se e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Esprime con il corpo la propria esperienza religiosa per cominciare a manifestare adeguatamente con gesti la propria interiorità, emozioni ed immaginazione. Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figuratici tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso

I DISCORSI E LE PAROLE

Impara alcuni termini del linguaggio cristiano, ascoltando semplici racconti biblici, ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi, per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso.

IMMAGINI SUONI E COLORI

Riconoscere alcuni linguaggi simbolici e figuratici tipici della vita dei cristiani (feste, preghiere, canti, spazi, arte), per esprimere con creatività il proprio vissuto religioso.

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio Creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà, abitandola con fiducia e speranza.

Competenze

COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Indicazioni Nazionali per il Curricolo DM. 254/2012

- Ha un positivo rapporto con la propria corporeità
- Riconosce ed esprime le proprie emozioni
- Sa raccontare e descrivere esperienze vissute
- Condivide esperienze e giochi
- Rileva le caratteristiche principali di eventi, situazioni e giochi
- Manifesta curiosità e voglia di sperimentare
- Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso
- E' attento alle consegne e si appassiona
- Si esprime in modo personale con creatività e partecipazione
- Dimostra le prime abilità di tipo logico



Competenze

















Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22 maggio 2018

- Alfabetica Funzionale
- Multilinguistica
- Matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- Digitale
- Personale, Sociale e capacità di Imparare a imparare
- Cittadinanza
- Imprenditoriale
- Consapevolezza ed Espressione culturali

Le Competenze 2018 declinate ulteriormente da quadri di riferimento europei

- 2. QCER
- 4. DigComp 2.2
- 5. LifeComp
- 6. e 8. Competenze di cultura democratica.
- 7. Entre Comp



Competenze



ROADMAP



- 1. ATTIVAZIONE: 1h e 1/2
- Suscitare interesse e richiamare le conoscenze pregresse.



- 2. ESPRESSIONE DELLE COMPETENZE ATTRAVERSO LA COSTRUZIONE DEI SAPERI (1h e 1/2 - 3h)
- Trasformare le informazioni in un sapere solido e concreto.



- 3. METACOGNIZIONE da 30m. a 1h
- Riflettere sul processo di apprendimento.

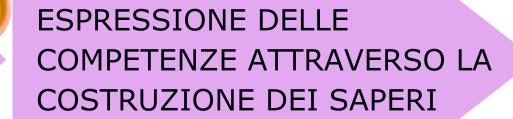
Attività

ATTIVAZIONE

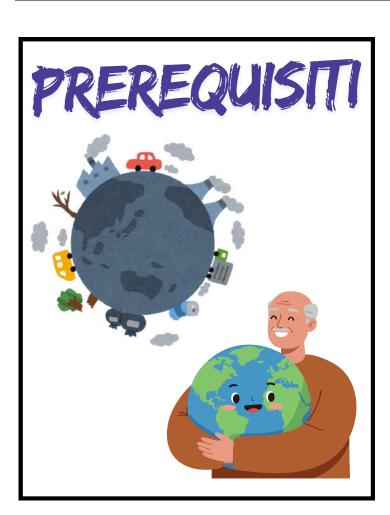


Fasi di lavoro e tempi

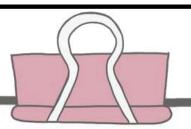
ATTIVAZIONE



METACOGNIZIONE







DESCRIVERE LA FASE DI ATTIVAZIONE

Obiettivo: Suscitare interesse e richiamare le conoscenze pregresse.



TEMPO ULTILIZZATO PER QUESTA ATTIVITÀ: DAI 30 MINUTI A 1 ORA Attività

ESPRESSIONE DELLE COMPETENZE ATTRAVERSO LA COSTRUZIONE DEI SAPERI

Fasi di lavoro e tempi

ATTIVAZIONE

ESPRESSIONE DELLE
COMPETENZE ATTRAVERSO LA
COSTRUZIONE DEI SAPERI

METACOGNIZIONE



ESPRESSIONE DELLE COMPETENZE ATTRAVERSO LA COSTRUZIONE DEI SAPERI

Obiettivo: Trasformare le informazioni in un sapere solido e concreto.

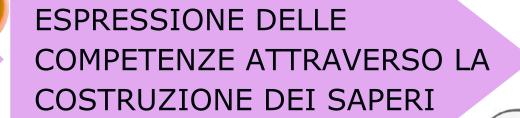
TEMPO ULTILIZZATO PER QUESTA ATTIVITÀ: MINIMO 1 ORA MASSIMO 3 ORE



PRODOTTO FINALE E METACOGNIZIONE

Fasi di lavoro e tempi

ATTIVAZIONE



METACOGNIZIONE



DESCRIVERE LE ATTIVITÀ E LE METODOLOGIE USATE NELLA FASE DI METACOGNIZIONE

Obiettivo: Riflettere sul processo di apprendimento.



TEMPO ULTILIZZATO PER QUESTA ATTIVITÀ: DAI 30 MINUTI A 1 ORA Attività



Valutazione nella scuola d'Infanzia

- si realizza nell'interpretazione piu' che nella misurazione del giudizio classificatorio per livelli di apprendimento
- lo strumento principale e' quello della **osservazione** occasionale e sistematica dei bambini al fine di cogliere e valutare le loro esigenze e di riequilibrare le proposte educative

Valutazione

LA VALUTAZIONE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E' DI CARATTERE FORMATIVO

La pratica della **documentazione** consente di produrre tracce, memorie e riflessione, negli adulti e nei bambini, rendendo visibili le modalita' e i percorsi di formazione e permettendo di apprezzare i progressi dell'apprendimento individuale e di gruppo

D.M. 254/2012 D.M. 334/2021





Válutazione diagnostica

La valutazione diagnostica è effettuata prima di intraprendere un nuovo processo di insegnamento-apprendimento con lo scopo di orientarlo. In questa fase non si attribuisce un giudizio di valore ma si rileva la situazione iniziale degli allievi circa il grado di conoscenze e competenze già acquisite.

PREREQUISITI:

Valutazione

- Capacità d'ascolto
- intervenire rispettando il proprio turno
- saper utilizzare e condividere il materiale a disposizione



GRIGLIA DI OSSERVAZIONE



INDICATORI	SI	NO	IN PARTE
saper riferire contenuti essenziali ascoltati			
mostrare curiosità nei confronti della realtà circostante			
saper collaborare con insegnanti e compagni			

	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE COMUNICARE DISCORSI E LE PAROLE	Ascolta semplici racconti e storie bibliche mostrando di comprendere il significato essenziale dietro domande stimolo dell'insegnante	Ascolta racconti e storie	Ascolta racconti e storie bibliche sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni più rilevanti, collegandole a volte all'esperienza personale	Ascolta narrazioni e storie bibliche riferisce le informazioni e i contenuti, appresi in modo
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE COLLABORARE E PARTECIPARE IL SE' E LALTRO	Partecipa a limitate attività di gruppo , supportato da un compagno o dall'insegnante	Partecipa alle attività di gruppo e accetta di collaborare	Partecipa e collabora nelle attività di gruppo e se richiesto presta aiuto	Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA COLLABORARE E PARTECIPARE IL SE' E L'ALTRO	Accetta la vicinanza dei compagni. Interagisce e comunica con i pari saltuariamente	Accetta i compagni con differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con altri compagni	Condivide giochi e attività con i compagni con differenze di provenienza e stabilisce relazioni anche con loro come con altri compagni	e stabilisce relazioni anche con loro come con altri compagni

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL PRODOTTO

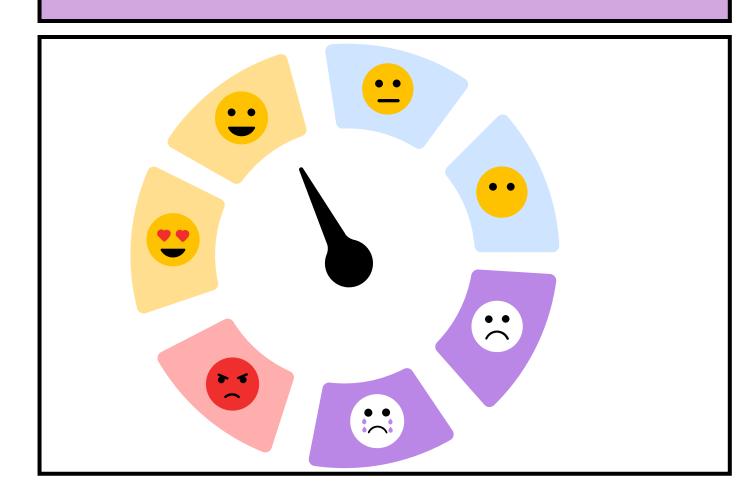
INDICATORI	BASE	INIZIALE	INTERMEDIO	AVANZATO
SCOPRE E RICONOSCE SE STESSO E LA PROPRIA STORIA IN RAPPORTO AGLI ALTRI				
OSSERVA ED ESPLORA CON CURIOSITA' IL CREATO				
SVILUPPA SENTIMENTI DI RESPONSABILITA' RISPETTO AL CREATO E ALLE CREATURE				

AUTOVALUTAZIONE

Autovalutazione studente

Autovalutazione docente

Hymni Je Www.appuntiirc.it





Valutazione