

Avrò cura di ...

DI ME

Prendersi cura di sé aiuta a volersi bene

- Autonomie
- Io sono/identità
- Il corpo
- Le mie potenzialità
- Il cibo



DELL'AMBIENTE

Significa diventare cittadini consapevoli e responsabili

- La scoperta di ciò che ci circonda
- La cura degli spazi
- Il giardino e l'orto
- Il territorio
- Esperienze di cittadinanza attiva
- Digitale

DEGLI ALTRI

Prendersi cura dagli altri aiuta a sviluppare empatia e sensibilità

- Le relazioni
- Le emozioni
- L'amicizia
- La cooperazione

SEZIONE TARTARUGHE (ANNI 3 E 4)

- Autonomie personali e operative, nelle routine, nelle proposte ludiche e nelle attività didattiche.
- Io sono UNICO, DIVERSO e SPECIALE (nome, caratteristiche fisiche, preferenze, peculiarità...)
- Scoperta e cura del proprio corpo.
- REGOLE di COMPORTAMENTO e di CONVIVENZA
- Progetto LOGOS-LINGUISTICO (Anni 3 e 4)
- Progetto PROTO-MATEMATICO (Anni 3 e 4)
- Progetto PRONTI ATTENTI E VIA... (anni 4)
- Educazione ALIMENTARE (Anni 4)

- STAR BENE INSIEME.
- L'importanza delle regole per il bene comune
- Tutoring tra compagni
- Giochi di interazione sociale e relazionale
- Giochi della GENTILEZZA
- Progetto PSICOMOTRICITA'-RELAZIONALE (anni 3 con esperti esterni)
- Progetto MUSICA ed EMOZIONI. (anni 4 con esperti esterni)
- Condivisione e cooperazione

- Gli spazi personali, i vari ambienti della Scuola e il nostro Giardino.
- Comportamenti adeguati alle situazioni d'emergenza (Progetto SICUREZZA).
- Progetto AMBIENTALE, OUTDOOR EDUCATION
- Progetto l'ORTO dei BAMBINI.
- Elementi Naturali ACQUA, ARIA, TERRA... (Anni 4)
- Uscite sul territorio
- Raccolta differenziata in sezione e riutilizzo dei materiali.
- No allo spreco (acqua, carta)
- Digitale (Lim, tavolo luminoso, tavolo interattivo...)

PERSONAGGIO GUIDA: UNA CONIGLIETTA.

PROGETTO LINGUISTICO "LOGOS"

"Laboratorio finalizzato allo sviluppo delle competenze linguistiche e al potenziamento delle abilità comunicative ed espressive"

ESPRESSIONE E COMUNICAZIONE

- Giochi simbolici
- Giochi di ruolo
- Drammatizzazioni
- Verbalizzazione di esperienze ed emozioni
- I burattini



LESSICO

- Filastrocche e canzoni
- Giochi di denominazione e riconoscimento
- Utilizzo di materiale strutturato
- Lettura di immagini
- Indovinelli
- Tombole

ASCOLTO E COMPRENSIONE

- Ascolto attivo di storie
- Conversazioni e domande guidate
- Modifica della struttura della storia
- Creazione di storie illustrate
- Giochi di attenzione

FONETICA E FONOLOGIA

- Giochi bucco - facciali
- Le onomatopee
- I versi degli animali e il rumore degli oggetti e dell'ambiente
- Il ritmo nella lingua : le filastrocche
- Le parole a pezzetti : la sillabazione, l'inizio e la fine
- Giochi : Le parole che iniziano con ..
- Giochi: L'eco delle parole
- La lunghezza delle parole

METALINGUAGGIO

- Elisione della parole
- Gli accrescitivi ed i diminutivi
- I sinonimi e i contrari
- Il singolare e il plurale

La metodologia utilizzata sarà fondamentalmente ludico-motoria, fondata sul coinvolgimento emotivo dei bambini e rituali definiti .

MEMORIA DI LAVORO

Tenere a mente le informazioni allo scopo di completare un'attività

INIBIZIONE

Padroneggiare pensieri e impulsi per resistere alle distrazioni

FLESSIBILITA' COGNITIVA

La capacità di adattarsi alle circostanze che possono intervenire indipendentemente dalla propria volontà

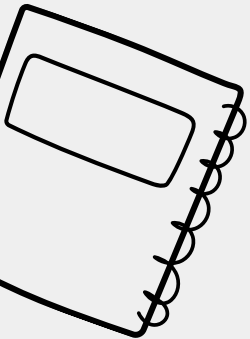
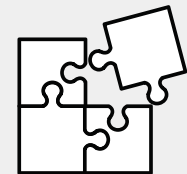
PRONTI ATTENTI... VIA

Allenare l'attenzione, la memoria di lavoro e l'autocontrollo

PIANIFICAZIONE E ORGANIZZAZIONE

Raggruppare e riorganizzare informazioni, materiale, gestire il tempo e completare un'attività

Giochi di imitazione, giochi di logica, giochi di ruolo, giochi di carte e da tavolo, canzoncine e filastrocche, giochi di movimento, piccole sfide



LO SPAZIO

- ✓ Riferimenti spaziali
- ✓ Concetti topologici
- ✓ L'ordine
- ✓ Le misure non convenzionali

IL CORPO IN MOVIMENTO

- Schemi motori statici e dinamici di base
- Coordinazione motoria
- Giochi relazionali

LOGICA

- Classificare
- Seriare
- Percepire le caratteristiche degli oggetti
- Stabilire relazioni logiche fra oggetti, persone e fenomeni.

PROGETTO PROTO- MATEMATICO



PROTO-MATEMATICA

- Costruire ed operare con gli insiemi, secondo criteri
- Forme geometriche
- Quantità
- Corrispondenza numero e quantità
- Numerazione e numeri

TEMPO

- Il ritmo
- Le successioni temporali