

Progetto "Avro' cura di ..."

Esperienze di consapevolezza, scoperta, relazione e cooperazione attiva



Di me

Prendersi cura di se' aiuta a volersi bene....

- Giochi motori e percettivi di scoperta
- Le sagome corporee
- Le posizioni del corpo
- Le ombre
- Il corpo e il suo potenziale espressivo: il mimo e la voce
- Il corpo ed i suoni
- Le espressioni del viso
- Uguali e diversi. Comparazione e rispetto
- La carta di identità
- La mia sfida..
- Il mio carburante: il cibo

Degli altri

Prendersi cura degli altri aiuta a sviluppare empatia e sensibilità....

Le relazioni

- Giochi ed attività di gruppo
- Condivisione di storie

Le emozioni

- Caccia alle emozioni
- L'emozione attraverso l'arte
- Elaborazione verbale e grafica
- Il teatro delle emozioni
- Giochi di fiducia

L'amicizia

- Libri a tema
- Riflessione , verbalizzazione e documentazione
- Costruiamo il libro dell'amicizia

La cooperazione

- Progettiamo e costruiamo insieme

Dell'ambiente

Significa diventare cittadini consapevoli e responsabili

Della nostra scuola

- Ricerca , esplorazione e scoperta sensoriale degli spazi e dei materiali naturali
- Ordinamento e classificazione
- La cura
- Riutilizzo creativo e fantastico

Del territorio

- Esplorazione del territorio naturale e sociale
- Ed. stradale.....mappe ,percorsi e forme
- Adozione di uno spazio del cuore da curare

Digitale

- Esplorazione dell'ambiente virtuale

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 .

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

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

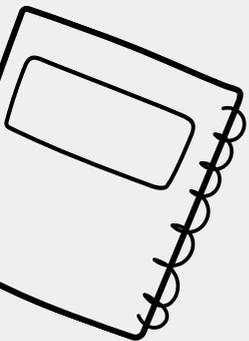
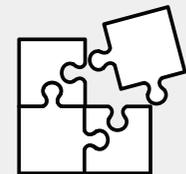
PRONTI ATTENTI... VIA

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



LABORATORIO LINGUISTICO ANNI 5

ASCOLTO E COMPRESIONE

- Sviluppare la capacità di attenzione e concentrazione
- Promuovere l'orientamento spazio-temporale
 - Favorire l'ascolto attivo

attraverso:

Racconti, canzoni e filastrocche, giochi, drammatizzazioni, attività follow-up...

PRODUZIONE

- Sviluppare la capacità di esprimere pensieri e sentimenti in modo chiaro
- Favorire l'arricchimento del vocabolario e la costruzione di frasi complete

Attraverso:

circle-time, verbalizzazioni, racconti personali, attività di follow-up, attività di drammatizzazione e teatrali,...

METAFONOLOGICO

- Sviluppare la consapevolezza dei suoni nella lingua
 - Favorire la preparazione alla letto-scrittura

Attraverso:

Giochi di parole, fonologici, rime, assonanze, onomatopée, diminutivi e accrescitivi...

Progetto sperimentale in collaborazione con l'università di Bergamo: Dyslexia free

Il gesto grafico è una modalità espressiva veloce e personale per fissare idee, pensieri e conoscenze.

Attività grafico – espressive per accompagnare il bambino nella trasformazione del semplice gesto grafico dello scarabocchio, nei simboli grafici che costituiscono i prerequisiti della scrittura.

L'esperienza psicomotoria si trasforma in traccia spinta dal bisogno del bambino di rappresentare un'emozione, un vissuto, un movimento.

PROGETTO GRAFOMOTORIO

**SEZIONE PULCINI
a.s.2024/2025**

La rappresentazione grafica e la rielaborazione delle esperienze ludiche mirano a favorire la libera espressione della propria personalità e identità, consentendo a ciascuno di lasciare un segno personalizzato e visibile.

•FINALITÀ DEL PROGETTO

- Favorire motivazione per le attività grafiche
- Migliorare la fiducia nelle proprie capacità espressive
- Favorire lo sviluppo neurologico ed il controllo motorio ed emotivo
- Migliorare le capacità di attenzione, memoria e apprendimento
- Disporre di uno strumento per una comunicazione chiara

PROGETTO CODING E ROBOTICA:
“dal corpo in movimento alla
programmazione di un robot”

GRUPPO GRANDI
SEZIONE PULCINI
a.s. 2024/25

PROGETTO FUNZIONI ESECUTIVE
“Con Chicco e Nanà alla scoperta
dell'autoregolazione

“Tutto parte dallo spazio, dal tempo e dalla logica...sono categorie primarie che si apprendono attraverso l'esperienza” È attraverso la loro interazione che si risolvono problemi, si agisce per uno scopo e si ottengono risultati

Come stimolare nei bambini la capacità di pensare prima di agire
Come comprendere a cosa prestare attenzione
Come ricordare meglio le informazioni utili
Come modificare il proprio agire per raggiungere gli obiettivi d'interesse

Attraverso una scatola rossa, i bambini scopriranno i materiali e i giochi che utilizzeranno a seconda delle istruzioni fornite dall'insegnante.

- Concetti topologici (davanti dietro, sopra sotto, destra sinistra) su di noi
- Orientamenti spaziali (noi in rapporto a ciò che ci circonda)
- Conteggio/numerazione
- Tempo e durata
- Giocare con il coding unplugged.
- Programmazione: Mappe e piano cartesiano
- Risoluzione di problemi
- Programmiamo un robot

Attraverso la storia fantastica di Chicco e Nanà, un contenitore delle attività in cui i bambini si possono sentire co-protagonisti.

- Schemi *routinari* che coinvolgono i bambini in situazioni prevedibili per loro, consentendo di avere la percezione di gestire ciò che accade.
- Giochi sempre nuovi e di crescente complessità
- Richiesta di un'attiva partecipazione come giocatori, direttori e controllori delle attività;
- Acquisizione di strategie e capacità di regolazione attraverso l'utilizzo di materiali concreti,