



Progetto "Avrò cura di ..."

Di me

Prendersi cura di sé aiuta a volersi bene.

Autonomie:

- Gestione di sé, del materiale, e della sua organizzazione
- Utilizzo dei simboli caa per favorire la comprensione dei vari momenti, bagno, pranzo e le regole di comportamento.

Il mio corpo, le mie potenzialità

- scoperta delle caratteristiche del mio corpo, preferenze, gusti, emozioni
- uguali e diversi, percepiamoci nel confronto con gli altri
- Ed alimentare, il cibo serve a...

La mia identità

- Costruzione della carta d'identità
- La mia storia.

Dell'ambiente

Significa diventare cittadini consapevoli e responsabili

La nostra scuola

- Scoperta dei vari ambienti della scuola (3 anni)
- Scoperta e sperimentazione dei vari materiali, utilizzo creativo e consapevole.
- Il giardino e l'orto e i loro abitanti
- Costruiamo la valigetta della cura

Il territorio

- Scoperta del territorio naturale e di paese.
- Prendiamoci cura di uno spazio condividendo regole di cittadinanza attiva

Digitale

- Viaggi virtuali

Degli altri

Prendersi cura degli altri aiuta a sviluppare empatia e sensibilità

Le relazioni e l'amicizia

- Le storie ci aiutano a rielaborazioni di gruppo, e per sviluppare la capacità di empatia.

- Giochi del cuore

La cooperazione

- Attività motorie a coppie e di gruppo per favorire la cooperazione
- Racconti, drammatizzazioni, progetti condivisi

Le emozioni

- Il termometro delle emozioni
- Creiamo spazi per lasciarle esprimere e per poterle riconoscere

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

**GRUPPO DEI GRANDI
SEZIONE DELFINI
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 DELFINI
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 la narrazione la Strega Mirtilla ci accompagna, procedendo per prove ed errori ed ipotesi, alla ricerca e alla scoperta di:

- 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,
- Attività di automonitoraggio

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, onomatopee, diminutivi e accrescitivi...

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