

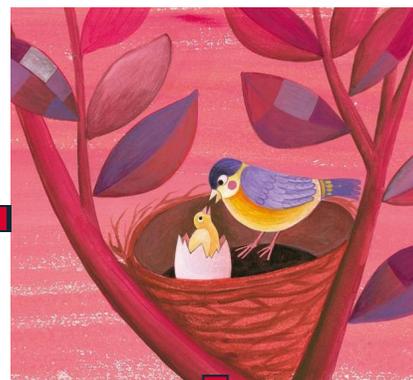
Avrò cura di ...

DI ME

Prendersi cura di sé aiuta a volersi bene

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

- ❖ Progetto "Accoglienza" (anni 3)
- ❖ Progetto "Creo, gioco e imparo" (anni 3/4)
- ❖ Progetto "Logos-lingustico" (anni 3/4)
- ❖ Progetto "Proto-matematico" (anni 4)
- ❖ Progetto "Pronti attenti e via..." (anni 4)
- ❖ Ed. Alimentare (anni 4)



DEGLI ALTRI

Prendersi cura dagli altri aiuta a sviluppare empatia e sensibilità

- Le relazioni
 - Le emozioni
 - L'amicizia
 - La cooperazione
- ❖ Progetto "Psicomotricità relazionale" (anni 3)
 - ❖ Progetto "Musica ed emozioni" (anni 4)
 - ❖ Progetto "Gioco ed apprendo" (anni 3/4)

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

- ❖ Ed. Ambientale (anni 3/4)
- ❖ Progetto Sicurezza (anni 3/4)
- ❖ Progetto "In viaggio alla scoperta del mondo" (anni 3/4)

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

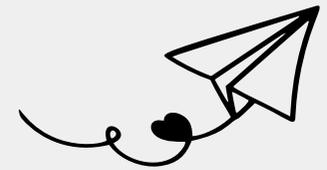
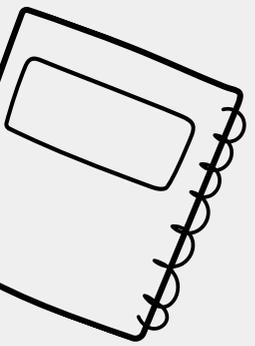
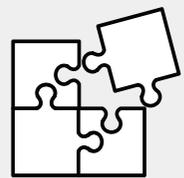
PRONTI ATTENTI... VIA

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