



LABORATORI FORMATIVI PER ALUNNI DI 5 ANNI



ANNO SCOLASTICO 2019-2020

ISTITUTO COMPRENSIVO
"Gianni RODARI" – Palagianò (TA)

**“Un ponte per...
andare lontano!”**



& Il progetto **“Un ponte per...andare lontano!”** nasce dall’esigenza di individuare strategie educative atte a favorire il passaggio degli alunni fra i diversi gradi di scuola in maniera serena e graduale. Il progetto è rivolto ai bambini che frequentano **l’ultimo anno di scuola dell’infanzia.**

La scuola si presenta
come luogo rassicurante
in cui l'incontro con i
nuovi insegnanti,
gli spazi, le attività,
avvenga in un'atmosfera
serena e positiva.



La storia , filo
conduttore del
progetto,

**“L’ape che non poteva
più...volare”**



**Animazione
alla lettura**

Inglese

4 laboratori

**Manipolazione
creativa**

**Introduzione
al coding**



LABORATORIO DI ANIMAZIONE ALLA LETTURA

TITOLO: **“Il bucato matto”**

DURATA: 2 h



- ⌘ **Accoglienza dei bambini con canti natalizi.**
- ⌘ **Presentazione del gruppo.**
- ⌘ **Lettura del racconto “L’ape che non poteva più volare”.**
- ⌘ **Giochi di ascolto.**
- ⌘ **Coloritura dei personaggi del racconto.**
- ⌘ **Stesura dei personaggi del racconto.**
- ⌘ **Coloritura del medaglione in cartoncino distribuito ai bambini.**
- ⌘ **Ascolto del canto finale “L’ape Maya”.**

Accoglienza dei bambini con canti natalizi





Presentazione del gruppo.

Lettura del racconto “L’ape che non poteva più volare”.



Coloritura dei personaggi del racconto



& I bambini hanno *steso il bucato*. Si è trattato, però, di un bucato speciale, formato dai personaggi e dagli ambienti della storia **“L’ape che non poteva piu’...volare”**.



Adesso
stendiamo i
personaggi



Coloritura del medaglione in cartoncino distribuito ai bambini



Laboratorio di
manipolazione creativa

TITOLO: **“Piccole mani
creano”**

DURATA: 2 h



↳ **Sviluppare inventiva e
manualità attraverso
esperienze di
manipolazione,
assemblaggio e
costruzione.**

- ⌘ Realizzazione di fasce con i personaggi della storia
“L’ape che non poteva più volare” e drammatizzazione della storia.
- ⌘ Realizzazione di un cestino con il cartoncino con la protagonista della storia.

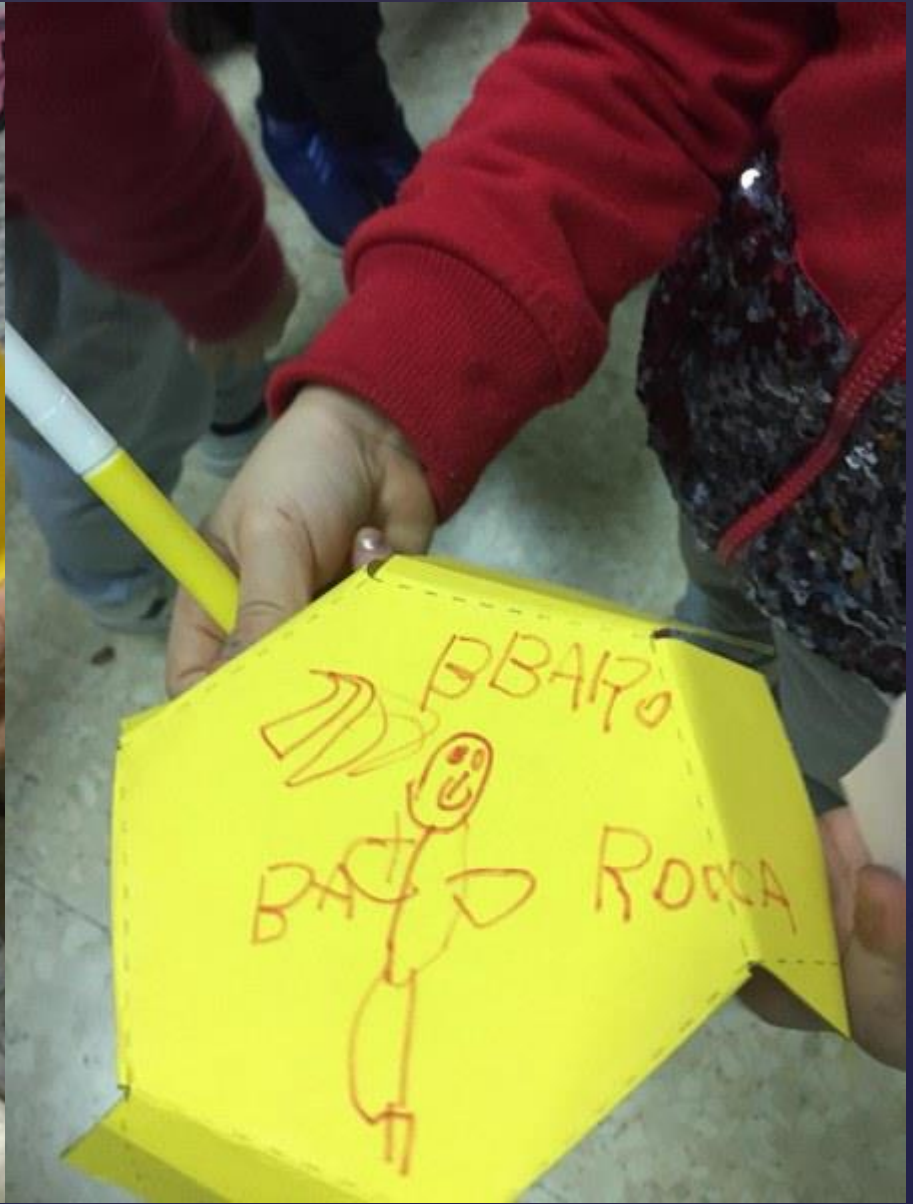
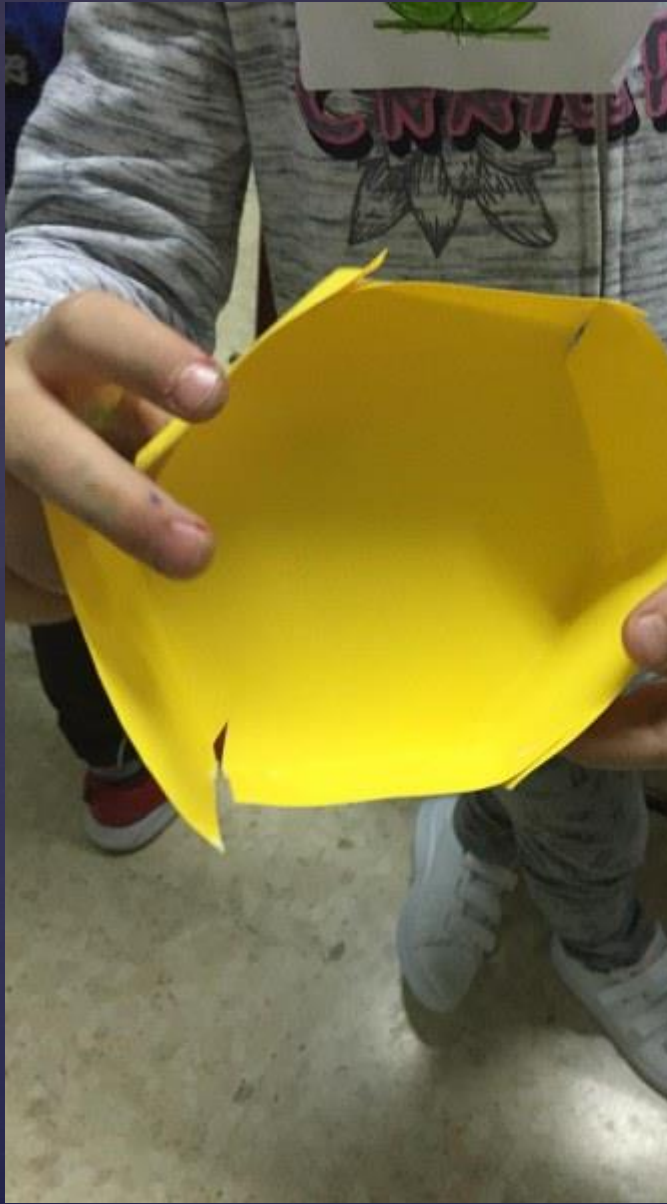








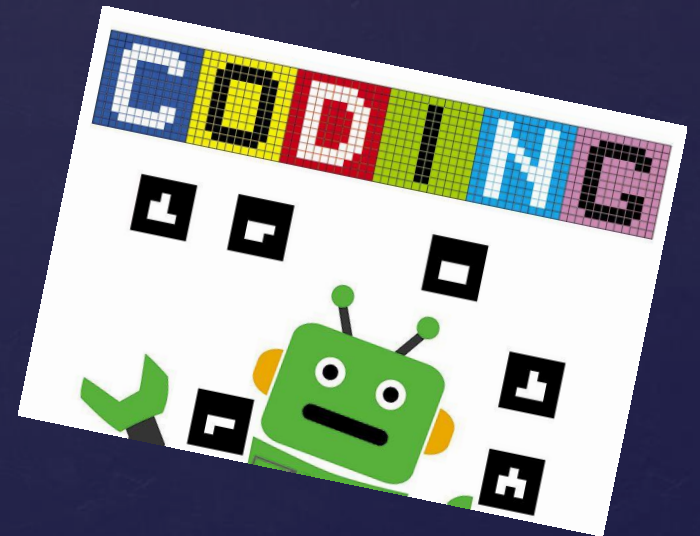




LABORATORIO DI INTRODUZIONE AL CODING

TITOLO: **“Coding
Creativo”**

DURATA: 4 h



⌘ La prima attività proposta ha avviato nel bambino il pensiero informatico senza l'utilizzo del computer, attraverso un approccio ludico che coinvolge la motricità.

⌘ L'attività ha introdotto gli allievi all'utilizzo degli algoritmi, ovvero a trovare procedimenti per la risoluzione di problemi attraverso sequenze di operazioni che possono essere generalizzate.

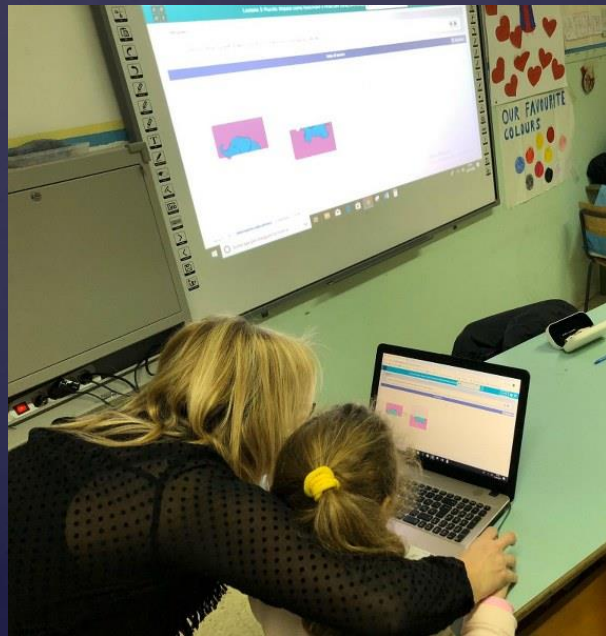
- & Giochi di lateralizzazione.
- & Percorso di coding unplugged sulla scacchiera appositamente realizzata.
- & Percorso di coding su scheda strutturata.
- & Coding alla LIM sul corso 1 sito code.org.
- & Attività di coding con il robot (ape) su percorso predisposto.













LABORATORIO DI INGLESE

TITOLO: **“Hello children!”**

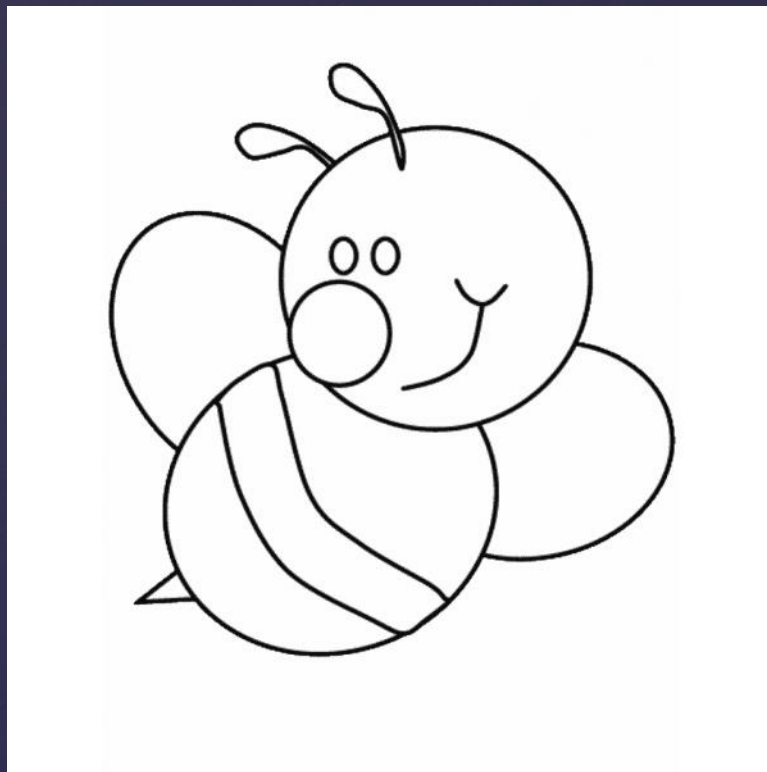
DURATA: 2 h

⌘ Le attività didattiche, volte a favorire questo primo approccio con l'inglese, sono state strutturate sulla base delle effettive capacità cognitive e sugli interessi dei bambini e, pertanto, adattate in itinere. Ogni bambino ha preso confidenza con la nuova lingua seguendo un processo naturale e induttivo: si servirà di stimoli uditivi e visivi adeguati al suo sviluppo cognitivo e che fanno riferimento esclusivamente alla dimensione orale della lingua. L'insegnante ha coinvolto i bambini utilizzando un linguaggio iconico e musicale e sono state proposte, inoltre, delle attività motorie.

‡ Esecuzione del canto “My little bee”.

‡ Coloritura di schede strutturate sui personaggi della storia e collegamento di parole alle immagini.

‡ Ripetizione di semplici frasi.



My little bee



My little
bee

bee

grass

flowers

children

hive

doctor

tree

RISULTATO RAGGIUNTO

Consentire ai
bambini della
scuola
dell'infanzia di

*conoscere in
modo graduale
l'ambiente
della scuola
primaria.*



**GRAZIE,
CHE BELLA
ESPERIENZA!!!**