



ATTIVITA' & LABORATORI

PRE-SCUOLA

Il servizio di pre-scuola si caratterizza per la capacità di accoglienza di bambine e bambini di età differenti. Risponde ad un'esigenza concreta delle famiglie di ingresso anticipato a scuola, ma allo stesso tempo si configura come un tempo significativo e piacevole per i bimbi che ne usufruiscono. Si potrà leggere, disegnare, colorare, svolgere attività ludiche "statiche" a piccolo gruppo, ci saranno momenti dedicati alla condivisione e alle chiacchiere, il tutto in un approccio slow, per iniziare la giornata in modo attivo ma rilassato.

LUOTECA

La Ludoteca sarà uno spazio ludico-creativo presente tutti i giorni e in grado di accogliere i bambini dell'infanzia e della primaria con proposte di gioco, attività di gruppo, laboratori manuali, giochi di società, momenti di svago, attività creative.

Nello specifico, ci saranno alcune attività rivolte ai bambini della scuola dell'infanzia (declinate in modo specifico per questa fascia di età) e altre dedicate alla Scuola Primaria, consapevoli che le esigenze sono peculiari per ogni fascia di età considerata.

LABORATORIO COMPITI

Uno spazio quotidiano strutturato ad hoc per lo svolgimento dei compiti. Un setting adatto a sostenere e guidare i bambini nello studio, nello svolgimento dei compiti, nella preparazione di prove scritte e interrogazioni. Il laboratorio sarà condotto da una docente di lingua e da una figura educativa esperta che sapranno affiancare i bambini anche in alcune tecniche di approfondimento (esercizi di rafforzamento delle abilità di letto-scrittura, metodologie diversificate di approccio allo studio, strategie di creazione di mappe concettuali...).

ART & CRAFT

Laboratorio nato dalla fusione del corso di arte e di craft lab precedentemente separati. L'obiettivo è quello di creare un corso che unisca la praticità che ha caratterizzato craft lab e le tecniche del corso di arte. L'infanzia lavorerà sulla conoscenza dei colori tramite il gioco: si scoprirà la teoria dei colori e si andrà a lavorare sulla conoscenza di sé attraverso l'illustrazione e ciò che li circonda grazie anche a lavori di disegno di gruppo, insieme potranno creare animali, paesaggi e personaggi di fantasia. Il percorso della primaria invece sarà incentrato sulla manualità e sul gioco utilizzando sia materiali di riciclo che materiale meno convenzionale; non mancheranno lezioni incentrate sul ritratto e sull'interpretazione grafica e personale di testi. Grazie alla lettura dei racconti di Gianni Rodari i bambini potranno creare il proprio portfolio illustrato, lavorando sull'illustrazione dei racconti giocando con forme e parole.

CHITARRA

Il corso ha l'obiettivo di insegnare ai bambini a suonare le prime note sullo strumento, imparare la tecnica di base e conoscerne i tanti aspetti musicali come la melodia, il ritmo e l'ascolto. Sarà proprio in queste prime lezioni che si metteranno le basi per poter imparare correttamente a suonare la chitarra e ad eseguire i primi brani in gruppo. Il repertorio potrà spaziare tra musiche popolari, tradizionali, rock e classiche ma verterà anche sulle musiche dei film e del mondo audiovisivo che i bambini conoscono bene. Verranno quindi scelti dei brani noti, essendo fondamentale imparare a riprodurre con uno strumento una melodia che abbiamo in testa. Le tematiche saranno: conoscere lo strumento: le sue parti, come sono distribuite le note, qual è la postura corretta per suonare; imparare le singole note sulla chitarra in prima posizione; leggere e suonare ad orecchio; imparare le altezze e la durata delle note; scegliere insieme dei brani ed eseguirli in gruppo con l'accompagnamento dell'insegnante

Le competenze che si intendono raggiungere sono molteplici e, anche senza andare troppo a fondo, tenendo sempre conto della tenera età degli studenti, si riuscirà ad avere delle nozioni di base solide, del loro coinvolgimento e del divertimento.

In particolare si potrà raggiungere:

- La conoscenza delle singole note sullo strumento (dalla corda vuota al terzo tasto)
- Riconoscere le stesse sul pentagramma
- Riconoscere i valori ritmici delle note sia leggendo che ad orecchio
- Suonare a tempo, ascoltando il gruppo.

Sarebbe opportuno che ogni bimbo avesse una sua chitarra: i bimbi di prima e seconda e terza possono prendere chitarra 2/4 (detta anche 1/2) o 3/4. Quelli di 4a e 5a una 3/4 o 4/4 nel caso che il bimbo sia alto. 2/4 è indicata per bambini con un'altezza compresa tra 120-140 cm; 3/4 è indicata per bambini con un'altezza compresa tra 130-150 cm.

SCACCHI

Il laboratorio di scacchi si svolgerà cercando di affrontare le questioni teoriche e pratiche legate al mondo scacchistico in maniera orizzontale e divertente. Partendo dalla storia del gioco e delle regole principali. Si affronteranno gli argomenti seguenti:

1. Introduzione agli Scacchi:
 - * Storia e origine degli scacchi.
 - * Presentazione della scacchiera e dei pezzi (Re, Regina, Torre, Alfiere, Cavallo, Pedone).
2. Movimenti dei Pezzi e Regole di Base:
 - * Movimenti dei pezzi: Re, Regina, Torre, Alfiere, Cavallo e Pedone.
 - * Regole di base: scacco, scacco matto, arrocco.
3. Strategie di Apertura:
 - * Principi delle aperture: controllo del centro, sviluppo dei pezzi, sicurezza del Re.

* Esempi di aperture comuni (Apertura Italiana, Difesa Siciliana, Gambetto di Re).

4. Tattiche e Strategie:

* Tattiche di base: forchetta, inchiodatura, doppio attacco.

* Strategie di medio gioco: creazione di debolezze, miglioramento della posizione dei pezzi.

5. Esercizi Pratici e Partite Guidate:

* Applicazione pratica delle nozioni apprese attraverso partite e problemi scacchistici.

6. Torneo Finale e Valutazione:

* Organizzazione di un torneo interno alla classe.

* Premiazione e valutazione del progresso degli studenti.

Il gioco degli scacchi aiuta a sviluppare il pensiero logico e critico, a migliorare le capacità di risoluzione dei problemi e la pianificazione a lungo termine, a incrementare la capacità di concentrazione e l'attenzione ai dettagli. Inoltre promuove l'interazione e la collaborazione tra gli studenti, insegna l'importanza del rispetto reciproco e del fair play.

TEATRO

Il laboratorio si propone di accompagnare i bambini in un percorso in cui essi possano, attraverso stimoli di varia natura (visivi, sonori, tattili) e semplici giochi teatrali sperimentare e sperimentarsi. Un laboratorio quindi di espressività teatrale che utilizza esercizi di improvvisazione e linguaggio del corpo, mimesi, vocalità ed esplorazione delle emozioni in un lavoro che si muove tra la dimensione individuale e quella collettiva.

Il laboratorio ha come pilastro metodologico il gioco. Infatti il piacere generato attraverso un'attività ludica (dove si lavora la spontaneità, la paura al ridicolo, la paura di sbagliare) è la chiave di accesso che viene usata per vivere questa esperienza teatrale.

Lo spirito giocoso ci spinge a non pensare, a liberarci dei limiti che ci autoimponiamo e ad abbandonarci all'"impulso" inteso come motore creativo e elemento primordiale della improvvisazione.

Si propone un percorso incentrato sul vivere l'esperienza teatrale come un momento corale in cui il rispetto, l'ascolto, l'iniziativa in ottica costruttiva sono essenziali. I bambini verranno accompagnati alla sperimentazione di diversi stili teatrali, tra cui il teatro comico. Sarà quindi laboratorio teatrale il cui obiettivo generale resta quello di offrire ai bambini la possibilità di vivere un'esperienza teatrale intesa come spazio e tempo di ascolto, di accettazione e relazione alla scoperta delle proprie potenzialità e del proprio potere creativo. Ci pare importante sottolineare che l'obiettivo della proposta non è la creazione di uno spettacolo, ma focalizzarsi su un percorso che permetta a ciascun bambino/a di scoprire le proprie e personalissime capacità creative e comunicative, che diventeranno poi il bagaglio personale di ciascuno. Fermo restando quindi che il percorso è più importante del prodotto finale, lavorare per la realizzazione di un momento finale in cui i bambini possano confrontarsi con un "pubblico" resta fondamentale, anche per sostenere la motivazione dell'intero percorso.

YOGA

La parola sanscrita *yoga* significa unione, intesa come integrazione delle diverse parti dell'individuo, i diversi piani su cui esso esiste: la mente e il corpo, la razionalità e le emozioni si incontrano e lavorano insieme al raggiungimento del Sé. La parola yoga, inoltre, richiama la radice della parola *gioco*, sottintendendo una relazione naturale tra il gioco e l'unione che si realizza tra i partecipanti. Il gioco è infatti la chiave principale su cui lavorare per creare relazioni positive e proficue di sviluppo, scambio e di crescita, favorendo un ambiente sereno dove le potenzialità di ciascuno possano esprimersi e rafforzarsi. Attraverso strumenti quali il gioco, semplici attività artistiche, la rappresentazione di storie e naturalmente l'esecuzione di asana, momenti di rilassamento e piccole meditazioni accompagneremo bimbi e ragazzi in un lavoro di scoperta di sé e di canalizzazione delle loro (inesauribili!!!) energie. Non avremo piccoli yogi seduti in meditazione per

lunghe ore, ma bambini che serenamente potranno passare da attività più giocose e dinamiche a momenti più tranquilli di attenzione e concentrazione. Tra gli strumenti più importanti nell'educazione nell'infanzia ci sono le storie. Attraverso il racconto il bambino vive le stesse emozioni del protagonista, le fa sue e vi riconosce le proprie, ma protetto dallo schermo offerto dalla narrazione. Le storie diventano così un ottimo veicolo per portare messaggi positivi, per rinforzare i comportamenti virtuosi e promuoverne di nuovi, nel rispetto di sé, del prossimo e dell'ambiente, tingendoli con le vivide tinte dell'emozione. Infatti saranno proprio le emozioni provate a lasciare un ricordo, un seme nell'ascoltatore. Ogni apprendimento viene facilitato se accompagnato da un'emozione positiva, che faccia da ponte tra l'elaborazione razionale e quella emotiva del vissuto.

- Sviluppare la capacità di ascolto di sé del bambino e del ragazzo, di osservazione e accettazione di ciò che è e di riconoscere nei compagni il valore dell'individuo, diverso da sé, ma ugualmente prezioso, coltivando il rispetto e l'accoglienza verso sé stessi e gli altri
- Mediante l'apprendimento delle asana, promuovere la conoscenza del proprio corpo, allenare la capacità di equilibrio e di concentrazione, portando l'attenzione dentro di sé e alla propria posizione nello spazio
- Liberare la creatività del bambino attraverso semplici attività e materiali comuni che possano essere riproposte in famiglia
- Apprendere nuove modalità di gioco che il bambino possa condividere con la famiglia, allenando la capacità di acquisire nuove competenze e di riproporle, coinvolgendo le figure adulte di riferimento
- Educare al silenzio come momento di rilassamento, ascolto di sé, riconoscimento delle proprie emozioni e accettazione delle stesse.

FUMETTO

Il laboratorio prevede le seguenti fasi e argomenti:

- Approccio al disegno - come si impara a disegnare, l'importanza del copiare (riprodurre il personaggio preferito)
- Introduzione al fumetto - raccontare per immagini di azioni (rappresentare l'attività preferita)
- Studio base della figura umana (inventare un supereroe / disegnarne uno senza copiare)
- Preparazione al lavoro finale
- Le basi di una storia 1 - Il Chi - character design, le forme base e cosa significano (inventare personaggi utilizzando cerchi, quadrati e triangoli)
- Le basi di una storia 2 - Il Quando - il prima, il durante e il dopo (realizzare una striscia di 3 vignette consecutive)
- Le basi di una storia 3 - Il Cosa - problemi, conflitti e la loro risoluzione (sempre utilizzando la striscia di 3 vignette, raccontare di un problema che viene risolto)
- Lavoro finale - una pagina di fumetto (realizzare una pagina con una semplice narrazione di storia inventata dall'alunno)
- I generi - analisi delle caratteristiche dei generi di fumetto più importanti e realizzazione di disegni o storie che li rappresentano

ATELIER DELLE STORIE

Questo sarà un laboratorio di storytelling in cui si utilizzeranno diverse tecniche per raccontare storie, immergendoci nell'immaginazione. Attraverso il gioco, i bambini potranno abbandonare momentaneamente

la realtà e le sue regole per entrare in un mondo di fantasia, dove ogni desiderio può realizzarsi. Il percorso sarà suddiviso in tre fasi:

1. Introduzione: nelle prime lezioni si leggerà una storia. Partendo dal racconto narrato, i bambini faranno i primi passi nello storytelling e si cimenteranno nella rappresentazione grafica del racconto;
2. Immaginazione: in questa seconda fase si partirà da racconti conosciuti come le fiabe di Esopo e Pinocchio. In base alle storie lette, i bambini potranno esercitare la loro creatività usando l'immaginazione per ricreare finali alternativi. I brevi racconti, principalmente costituiti da disegni, saranno arricchiti da una parola o un piccolo testo per esprimere meglio il significato dei loro disegni.
3. Il Viaggio dell'Eroe: successivamente, utilizzando oggetti di uso comune come penna, gomma, rotolo di carta, ecc., ciascun bambino immaginerà una storia, usando gli oggetti scelti come personaggi. Creeranno una storia seguendo le 12 tappe del viaggio dell'eroe, basandosi sul modello di Christopher Vogler.

Obiettivi del corso saranno: sviluppare la capacità di narrazione e immaginazione, riconoscere e descrivere una situazione immaginata utilizzando la rappresentazione visiva (tramite scrittura, simboli, percorsi, disegni, schemi o qualunque preferenza abbiano), creando così un supporto utile alla narrazione, trovare soluzioni fantasiose sviluppando il problem solving.

CANTO

Per i bambini dell'infanzia, l'obiettivo principale sarà immergere i bambini nel mondo della musica, facendola percepire come un secondo linguaggio attraverso cui esprimere sentimenti, emozioni e sensazioni.

Obiettivi Specifici:

- Comprendere il ritmo (veloce-lento) attraverso l'ascolto di canzoni e giochi che coinvolgano anche il corpo.
- Imparare una o due canzoni entro la fine dell'anno, includendo canto e semplici gesti. Se la classe è particolarmente recettiva, creare gruppi che alternino le strofe.
- Apprendere i vari "modi" (minore e maggiore) e invitare i bambini a disegnare ciò che evocano loro i brani ascoltati in entrambe le modalità.
- Creare un "alfabeto musicale" composto da semplici disegni associati a specifiche azioni (battito di mani, suono grave, suono acuto, ecc.) per formare motivetti o pattern melodici, offrendo infinite possibilità creative.

Durante l'anno, i bambini avranno l'opportunità di scoprire diversi strumenti musicali, accompagnando semplici brani. Gli strumenti saranno forniti dalla formatrice, inclusi chitarra, percussioni (bonghi o tamburello), una piccola tastiera o un ukulele.

Per i bambini della 1° e 2° Elementare gli obiettivi saranno:

- Acquisizione dei diversi tipi di suoni (acuti, gravi, forte, piano, lento, veloce).
- Aumentare la consapevolezza della corretta intonazione attraverso giochi che coinvolgano l'emulazione delle note riprodotte dall'insegnante.
- Imparare semplici melodie e canzoni, tenendo conto anche dei gusti dei bambini e delle festività.
- Utilizzare percussioni (da far suonare anche ai bambini) per incrementare il senso ritmico e il coinvolgimento.

Per i bambini di 3°, 4° e 5° Elementare gli Obiettivi saranno:

- Consolidare i punti precedenti.
- Poiché i bambini sono più grandi e predisposti a un diverso tipo di apprendimento, il lavoro sarà orientato su attività più specifiche e su brani più complessi, includendo l'inserimento di semplici polifonie, mantenendo sempre un approccio ludico.

SPAGNOLO L2

A partire da un libro di testo che accompagnerà tutto il corso, i bambini potranno approcciarsi alla lingua spagnola. Attraverso video, canzoni, esercizi, dialoghi e giochi i bambini impareranno a scrivere e a comunicare in modo progressivo, allenando ed implementando in modo graduale le abilità di letto-scrittura e di esposizione orale.

INGLESE L2

Il corso seguirà i seguenti macrocontenuti a seconda della classe frequentata:

-**prime:** attività ludiche con avvicinamento alla lingua incentrato su interazioni di base e arricchimento del lessico + libro Learn with Us 1/2

-**secondo + terzo:** percorsi di lettura legati a tematiche diverse (ex: natura, emozioni, favole) e attività correlate + libro Learn with Us 2/3

-**quarto + quinto:** libro di testo Learn with Us 4/5 e CLIL (apprendimento di contenuti in lingua. Ex: lezione di scienze sui pianeti in inglese).

Si perseguiranno i seguenti obiettivi didattici sulla base della classe:

Prime: Ascolto (comprensione orale) - Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a sé stesso, ai compagni, alla famiglia. Parlato (produzione e interazione orale) Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note. Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando frasi ed espressioni memorizzate adatte alla situazione.

Secondo e terzo: Ascolto (comprensione orale) – Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia. Parlato (produzione e interazione orale) – Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note – Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione. Lettura (comprensione scritta) –Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite a livello orale. Scrittura (produzione scritta) –Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo.

Quarto e quinto: Ascolto (comprensione orale) – Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti – Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale. Parlato (produzione e interazione orale) –Descrivere persone, luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo –Riferire semplici informazioni afferenti alla sfera personale, integrando il significato di ciò che si dice con mimica e gesti. –Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione. Lettura (comprensione scritta) – Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari. Scrittura (produzione scritta) – Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsi, per fare gli auguri, per ringraziare o invitare qualcuno, per chiedere o dare notizie, ecc. I traguardi sono riconducibili al Livello A1 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue del Consiglio d'Europa).

L'insegnante avrà cura di alternare diverse strategie e attività come:

- proposte di canzoni, filastrocche, giochi con i compagni, giochi di ruolo, consegne che richiedono risposte corporee a indicazioni verbali in lingua.
- attività che possono contribuire ad aumentare la motivazione, quali ad esempio l'analisi di materiali autentici (immagini, oggetti, testi, ecc.), l'ascolto di storie e tradizioni di paesi anglofoni, l'interazione in forma di corrispondenza con coetanei stranieri.
- situazioni in cui la lingua straniera è utilizzata per promuovere e veicolare apprendimenti collegati ad

ambiti disciplinari diversi (CLIL).

- attività di riflessione per far riconoscere sia le convenzioni in uso in una determinata comunità linguistica, sia somiglianze e diversità. tra lingue e culture diverse, in modo da sviluppare nell'alunno una consapevolezza plurilingue e una sensibilità interculturale.
- sviluppare capacità di autovalutazione e consapevolezza di come si impara.

Alcuni dei principi che guideranno le lezioni:

- Multimodalità
- Strategic Learning
- Overlearning
- Approccio a spirale
- Modello PPP (presentation, practice, production)

Valutazione: portfolio per ogni bambino, auto-valutazione dei progressi, valutazione fra pari, osservazioni specifiche da parte dell'insegnante sul processo di apprendimento dei singoli studenti e del gruppo classe.

Materiale: Vanessa Reilly, Learn with Us (Oxford University Press). 5 livelli, da valutare in base al profilo linguistico degli apprendenti.

FRANCESE L2

Il corso seguirà i seguenti macrocontenuti a seconda della classe frequentata:

-prime: si seguirà un approccio ludico-pedagogico basato su canzoni, giochi, letture di brevi racconti e attività creative. Contenuti:

-Funzioni comunicative : salutare, presentarsi, esprimere sentimenti e emozioni, eseguire delle azioni, indicare direzioni, esprimere il possesso...

-Lessico: i colori, il corpo, i giocattoli, contare fino a 10, le forme geometriche, gli animali, gli alimenti, gli oggetti della classe, elementi della terra, il meteo. Materiale: schede fornite dall'insegnante

-seconde + terze: si seguirà un approccio ludico-comunicativo-azionale basato sull'utilizzo di un manuale + materiali vari scelti dall'insegnante. Contenuti:

-Funzioni comunicative: salutare, presentarsi, presentare la famiglia e amici, esprimere sentimenti, emozioni, gusti e preferenze, eseguire azioni, indicare direzioni, esprimere il possesso...

-Lessico: gli animali, gli alimenti, i colori, contare fino a 20, il corpo, le forme geometriche, gli oggetti della classe, i giocattoli, la nostra terra, il meteo...

-quarte + quinte: si seguirà un approccio ludico-comunicativo-azionale. Contenuti:

-Funzioni comunicative: Salutare, presentarsi, parlare della scuola, presentare la famiglia e gli amici, parlare dei propri gusti, descrivere (il fisico, i vestiti, un oggetto...)...

-Lessico: gli animali, gli alimenti, i colori, contare fino a 69, il corpo, le forme geometriche, gli oggetti della classe, i giocattoli, la nostra terra, il meteo...

-alcune strutture grammaticali inerenti alle funzioni comunicative

Materiale: Les loustics (50-100 heures)/Léo et Théo, Cap sur..., Jus d'Orange (Adomania)

ITALIANO L2

Il corso seguirà alcuni macrocontenuti a seconda della classe frequentata.

Il corso di Italiano L2 è progettato per essere interattivo e divertente, con l'obiettivo di sviluppare competenze linguistiche e culturali attraverso attività pratiche.

-prime: Imparare a capire e parlare parole e frasi semplici in italiano; Usare l'italiano nelle attività quotidiane; Conoscere la cultura italiana attraverso giochi e canzoni; Esprimersi con parole e frasi semplici.

Contenuti del Corso

1. Parole comuni su colori, numeri, animali, cibo e oggetti quotidiani.

2. Frasi semplici come saluti e richieste.
3. Giochi come "Simon dice" e tombola con immagini.
4. Canzoni e filastrocche per imparare nuove parole.
5. Disegni e progetti artistici con descrizioni in italiano.
6. Lettura di storie semplici con immagini.

-seconde+terze: Migliorare le abilità di ascolto, parlato, lettura e scrittura in italiano; Usare l'italiano in situazioni quotidiane più complesse; Conoscere meglio la cultura italiana; Usare l'italiano in modo più articolato.

Contenuti del Corso

1. Parole e frasi su scuola, famiglia, sport e tempo libero.
2. Frasi più articolate e congiunzioni.
3. Giochi di ruolo su situazioni quotidiane come fare la spesa.
4. Lettura di storie con attività di comprensione.
5. Progetti artistici e creativi con descrizioni in italiano.
6. Testo con esercizi per supportare l'apprendimento.

-quarte+quinte: Perfezionare le abilità di ascolto, parlato, lettura e scrittura in italiano; Usare l'italiano in contesti comunicativi complessi; Conoscere meglio la cultura italiana; Usare l'italiano in modo chiaro e articolato.

Contenuti del Corso

1. Parole e frasi su ambiente, scienza, tecnologia ed emozioni.
2. Frasi complesse e forme verbali avanzate.
3. Simulazioni e giochi di ruolo in contesti realistici.
4. Lettura di storie complesse con attività di comprensione e scrittura creativa.
5. Progetti di ricerca e presentazioni su aspetti culturali italiani.
6. Testo con esercizi per consolidare le competenze linguistiche.

Ogni bambino avrà un portfolio per raccogliere i suoi lavori e tracciare i progressi.

Materiale: a partire dalla seconda elementare, si utilizzerà un testo con esercizi per supportare l'apprendimento.

CODING

Il laboratorio utilizzerà *Scratch* come strumento per introdurre i bambini nel mondo del coding, coinvolgendoli in un processo creativo e collaborativo.

Le diverse fasi di lavoro prevedono i seguenti step:

- Familiarizzazione con l'interfaccia di Scratch
- Comprensione dei concetti base del coding
- Creazione di una storia semplice.

Il laboratorio di coding lavora sul conseguimento dei seguenti obiettivi: sviluppo del pensiero computazionale, promozione della creatività, sviluppo competenze linguistiche e narrative, competenze digitali di base, motivazione e interesse per l'apprendimento.

FOTOGRAFIA

La fotografia offre ai bambini l'opportunità di scoprire capacità e talenti nascosti. I laboratori mirano a potenziare le abilità dei piccoli, permettendo loro di esprimersi liberamente e di trasmettere emozioni profonde, catturando nei loro scatti sogni ed esperienze personali.

Il percorso sarà spesso supportato da libri e fotolibri per insegnare l'importanza della carta stampata e della sua potenza, vivendo in un'era dominata dalla tecnologia digitale, dove siamo sempre esposti a immagini create da smartphone.

Durante il percorso inizieremo con alcuni cenni storici alla fotografia, chi, dove, come, quando e perché sia nata e qui inizieranno i primi laboratori.

Il percorso seguirà un filo cronologico con la storia andando a esplorare, con diverse tecniche e approcci fotografici le emozioni dei bambini lasciandoli esprimere quanto più liberamente possibile.

Le varie fasi di lavoro prevedono i seguenti temi: cenni storici alla fotografia, chi, dove, come, quando e perché sia nata; la fotografia: cos'è e a cosa serve e i diversi generi fotografici; la luce e le ombre: conosciamo le loro caratteristiche e il loro utilizzo nella fotografia; approccio con il mezzo, capire come tenere in mano una macchina fotografica e come avere cura di un'oggetto prezioso; la macchina fotografica e le sue funzioni principali; i colori nella fotografia: cosa rappresentano e il loro significato; l'inquadratura, la composizione, la geometria e la prospettiva: esercizi per imparare a osservare, scoprire come un soggetto può cambiare forma a seconda della nostra posizione; lo *still life* e le forme della luce: tecniche per fotografare oggetti inanimati; il ritratto; la fotografia come linguaggio: raccontiamo una storia

VIDEOMAKING

Il laboratorio sarà diviso in due fasi. La prima sarà un divertente viaggio alla scoperta della recitazione cinematografica - giochi e esperimenti per imparare lo spirito dello stage come un vero piccolo attore - e la scrittura di un cortometraggio - attraverso il brainstorming e il lavoro di gruppo in base alle singole scene. La seconda parte riguarderà la vera e propria messa in scena, all'interno delle aule della scuola, e la realizzazione del materiale video di base. I bimbi saranno cast e reparto di produzione allo stesso tempo sperimentando i diversi ruoli previsti - sceneggiatore, regista, attore, microfonista, operatore... (l'uso della videocamera sarà principalmente riservato al formatore). Al termine del laboratorio i bimbi avranno sperimentato il significato di recitare e registrare insieme.

Per l'infanzia il laboratorio sarà un divertente viaggio alla scoperta delle arti visive, della magia dell'animazione e dello stop motion. Giochi e esperimenti per imparare a scrivere e raccontare una storia e creare gli elementi per un piccolo cortometraggio. I bimbi realizzeranno le immagini e registreranno le voci sperimentando diversi ruoli: sceneggiatore, regista, e anche attori. Al termine del laboratorio i bimbi avranno sperimentato il significato di realizzare i materiali per il loro primo cortometraggio!

SPORT

L'attività sportiva sarà proposta in collaborazione con gli istruttori della UISP.

Per la primaria ci sarà un laboratorio multisport in cui i bambini potranno sperimentare l'attività motoria attraverso la pratica di 3 sport: calcio, pallavolo e pallacanestro. Ci si focalizzerà su allenare la volontà di giocare e muoversi, incrementare la capacità di coordinazione e di concentrazione aumentando la durata nel tempo, imparare le tecniche di base, apprendere le regole degli sport.

Per l'infanzia, invece, il laboratorio sarà impostato su giochi motori, percorsi, attività di equilibrio, mini basket, mini volley, atletica.

Obiettivi del laboratorio saranno:

- Sviluppare la percezione e la conoscenza del proprio corpo.
- Migliorare la capacità di resistenza e la mobilità articolare
- Affinare le abilità motorie (camminare, correre, saltare, rotolare, afferrare, arrampicarsi...).

Inoltre, sarà possibile lavorare affinché avvenga progressivamente un trasferimento di competenze acquisibili praticando sport come: comprendere il valore del lavoro di squadra, acquisire un senso di responsabilità, il rispetto delle regole, risolvere i problemi, essere motivati e motivanti, capacità di organizzarsi.