a lavori di disegno di gruppo, assieme potranno creare animali, paesaggi e personaggi di fantasia, lavorando su schede didattiche per migliorare la loro manualità. Il percorso della primaria invece è incentrato sulla creazione materica utilizzando sia materiali di riciclo che materiale meno convenzionale; non mancheranno lezioni incentrate sul disegno, sull'interpretazione grafica e sulla ricerca espressiva. Il programma effettivamente svolto dipenderà strettamente dal gruppo di bambini che si andrà a formare in ogni corso.

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. I bambini scopriranno le regole del gioco, i movimenti dei pezzi e le prime strategie, attraverso attività pratiche, giochi di gruppo e mini tornei. L'obiettivo è sviluppare il pensiero logico, la concentrazione e la pazienza, divertendosi. Ogni lezione sarà adattata all'età e al livello dei partecipanti, valorizzando il percorso di ciascuno

Il gioco degli scacchi aiuta a migliorare le capacità di risoluzione dei problemi e la pianificazione a lungo termine. 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 BIMBI

Lo Yoga Bimbi è una pratica pensata per i più piccoli che attraverso storie, giochi e movimento creativo favorisce consapevolezza del proprio corpo, autostima e concentrazione. Non si tratta di una versione semplificata dello yoga per gli adulti, ma di un approccio diverso, il cui scopo è avvicinare i bimbi a questa pratica in una forma ludica e coinvolgente. Le lezioni si basano su racconti che guidano l'esecuzione delle asana, animando piante, paesaggi e oggetti o trasformandosi in animali. Mentre nei più piccoli le storie saranno magiche e fatate, nei più grandi possono anche veicolare messaggi importanti di rispetto per l'ambiente, empatia e amicizia. Attraverso questa pratica, i bimbi imparano ad ascoltare il proprio corpo e a riconoscerne i suoi limiti, sviluppando forza, equilibrio e flessibilità. Anche il pranayama, l'uso delle tecniche di respirazione, viene proposto tramite giochi e visualizzazioni, seguiti da un breve momento di rilassamento. La lezione sarà un invito a condividere uno spazio diverso con gli altri, sviluppando una maggiore predisposizione alla calma, alla collaborazione e all'ascolto delle proprie emozioni. Un tipico incontro comprende: saluto iniziale, riscaldamento ludico, racconto di una storia con le asana, un esercizio di respirazione, rilassamento e chiusura finale con disegno individuale o rielaborazione condivisa dell'esperienza vissuta insieme.

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

Ogni bambino ha una storia da raccontare, anche se ancora non lo sa. In questo laboratorio creativo leggeremo libri insieme, faremo giochi semplici e attività creative che aiutano a esprimersi con immagini e parole. Ogni bambino costruirà il suo libro illustrato, un pezzetto alla volta. Le storie saranno ispirate ai libri letti, ma anche alla fantasia e ai gusti di ognuno. Tra disegni, collage, parole e immagini, impareremo ad ascoltare e raccontarci. Il libro finale sarà un ricordo da portare a casa, pieno di quello che hanno vissuto e completamente unico, con poche regole base da seguire.

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. Per le classi delle materne è prevista durante l'ora la proposta di diverse attività per diversificare e rendere dinamica la lezione: esercizi e giochi che stimolino l'orecchio e il senso del ritmo. Le canzoni da me proposte vengono ascoltate, cantate, disegnate. In modo che quasi tutti i canali della creatività di ogni bambino restino aperti e recettivi.

Obiettivi Specifici:

- Comprendere il ritmo (veloce-lento) attraverso l'ascolto di canzoni e giochi che coinvolgano anche il corpo.
- Imparare alcune 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 le classi elementari è già possibile impostare il lavoro affinché si svolga una vera e propria lezione di canto collettiva. Vengono proposti esercizi di riscaldamento vocale, spiegate le regole principali della respirazione, viene allenato l'orecchio musicale e il senso del ritmo attraverso esercizi specifici (e alle volte anche attraverso giochi). Vengono proposte semplici melodie a due voci (se i bimbi sono responsivi) per mettere la classe un pochino più alla prova rispetto l'esperienza corale.

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

Attraverso l'uso di un libro di grammatica pensato appositamente per i più piccoli, i bambini avranno la possibilità di avvicinarsi alle regole della lingua in modo semplice ed efficace. Con il supporto di canzoni, musica, video e altri strumenti multimediali, l'apprendimento sarà interattivo e divertente. Attività ludiche e giochi didattici contribuiranno a rendere il percorso ancora più stimolante, mantenendo alta la motivazione. L'approccio pratico e giocoso assicura che i bambini imparino con piacere e naturalezza. Questo metodo favorisce lo sviluppo delle competenze linguistiche e culturali in modo equilibrato e armonioso.

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

-quarte + quinte: 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.

FRANCESE L2

Obiettivo: proporre un primo approccio alla lingua e alla cultura francese basato sull'apprendimento della lingua orale attraverso giochi, canzoni e video.

Metodo: approccio ludico-comunicativo-azionale

Contenuti*:

- Funzioni comunicative: salutare, presentarsi, presentare la famiglia e amici, parlare della scuola, esprimere sensazioni/emozioni, esprimere gusti e preferenze, eseguire azioni, indicare direzioni, esprimere il possesso, descrivere (il fisico, i vestiti, un oggetto...).

- Tematiche lessicali: i colori, i primi numeri, gli oggetti della classe, i giocattoli, le materie scolastiche, i giorni della settimana, gli hobbies e gli sport, gli animali, gli alimenti, le parti del corpo, le forme geometriche, la nostra terra, il meteo, i mezzi di trasporto, la casa e i mobili...

* I contenuti sono dati a titolo indicativo e corrispondono circa a due anni di laboratorio. Quindi le tematiche non saranno affrontate tutte durante il corso dell'anno, ma varieranno a seconda del gruppo E a seconda di chi ha già fatto un primo anno di francese in modo tale da non ripetere gli stessi argomenti.

ITALIANO L2

Attraverso giochi con le parole, storie illustrate, filastrocche, esercizi guidati e attività pratiche, i bambini impareranno a leggere con più sicurezza, a scrivere meglio e ad arricchire il vocabolario. Ogni lezione propone attività differenziate, pensate per stimolare la fantasia e facilitare l'apprendimento in modo sereno e partecipativo.

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-seconde: 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

- Parole comuni su colori, numeri, animali, cibo e oggetti quotidiani.
- Frasi semplici come saluti e richieste.
- Giochi come "Simon dice" e tombola con immagini.
- Canzoni e filastrocche per imparare nuove parole.
- Disegni e progetti artistici con descrizioni in italiano.
- Lettura di storie semplici con immagini.

-terze+quarte+quinte: 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. 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

- Parole e frasi su scuola, famiglia, sport e tempo libero.
- Frasi più articolate e congiunzioni.
- Giochi di ruolo su situazioni quotidiane come fare la spesa.
- Lettura di storie con attività di comprensione.
- Progetti artistici e creativi con descrizioni in italiano.
- Testo con esercizi per supportare l'apprendimento.
- Parole e frasi su ambiente, scienza, tecnologia ed emozioni.
- Frasi complesse e forme verbali avanzate.
- Simulazioni e giochi di ruolo in contesti realistici.
- Lettura di storie complesse con attività di comprensione e scrittura creativa.
- Progetti di ricerca e presentazioni su aspetti culturali italiani.
- Testo con esercizi per consolidare le competenze linguistiche.

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

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

Un corso di videomaking per imparare quali sono gli strumenti, i generi e i ruoli del cinema e sperimentare cosa significa essere degli attori davanti alla telecamera. Attraverso giochi ed esperimenti entreremo nel meraviglioso mondo delle inquadrature con un viaggio immersivo nel linguaggio e nel mondo cinematografico. Come una vera troupe i bimbi si divideranno i ruoli, si scriverà insieme la sceneggiatura e ciack, si girerà un piccolo cortometraggio! Le aule e gli spazi della scuola diventeranno magicamente le location del nostro piccolo film e realizzeremo le scene base per il successivo montaggio finale. In un ottimo lavoro di squadra ci si alternerà nei ruoli di sceneggiatore, regista, attore, microfonista, operatore (sempre affiancati dal formatore nell'uso dell'attrezzatura). Al termine del laboratorio i bimbi avranno sperimentato il significato di recitare e registrare insieme e aver fatto parte dello stesso cast!

ANIMAZIONE

Un corso di animazione per entrare nel mondo del movimento e della narrazione visiva. Insieme scopriremo come realizzare le tecniche base di animazione. Impareremo varie strategie narrative e integrando creatività, voce e movimento impareremo a raccontare una storia e realizzeremo una piccola "messa in scena animata". Attraverso esperimenti, giochi, esercizi espressivi e attività manuali, ogni bambino potrà dare vita ai propri personaggi.

Esploreremo il disegno animato, i flipbook, lo stop motion, le tecniche di ombre cinesi e teatrini animati e semplici animazioni digitali. Il percorso stimolerà la fantasia, il lavoro di gruppo e l'autonomia creativa. I bambini diventeranno piccoli registi, attori, illustratori e narratori. Un viaggio immaginativo dove tutto può prendere vita, un fotogramma alla volta!

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.

ROBOTICA UNPLUGGED

Durante il laboratorio di robotica e coding unplugged, i bambini verranno "proiettati" all'interno del mondo del computer ma senza utilizzarlo. In loro aiuto, poi, ci sarà **BeeBot e Cubetto**, i nostri due assistenti robotici. Nel corso del nostro laboratorio, i bambini saranno stimolati nel mettere in pratica la logica del pensiero computazionale attraverso attività giocose, cioè quel linguaggio di programmazione che consente agli utenti di poter interagire con i computer, assegnandoli l'esecuzione di comandi e compiti. Tali attività andranno a lavorare sulla creatività, sulla collaborazione e il problem solving attraverso giochi e attività pratiche.

La proposta formativa unplugged offre un modo divertente e coinvolgente per avvicinare i bambini ai concetti fondamentali della programmazione, del pensiero computazionale e dell'informatica, sviluppando anche competenze importanti per il loro futuro.

SCIENZA IN GIOCO

Primaria: il percorso realizza una serie di laboratori pensati per avvicinare i bambini al mondo della natura attraverso un approccio ludico e scientifico. Ogni incontro propone esperimenti semplici, attività manuali e osservazioni dirette, che stimolano la curiosità e il pensiero critico dei partecipanti, permettendo loro di esplorare fenomeni naturali e scientifici in modo pratico e coinvolgente. Attraverso il gioco, la manipolazione di materiali naturali e l'osservazione guidata, i bambini imparano a scoprire i segreti della natura, sviluppando competenze scientifiche e un profondo rispetto per l'ambiente che li circonda.

Materna: percorso laboratoriale pensato per i bambini dai 4 ai 6 anni e dedicato alla scoperta della natura attraverso giochi e manipolazione di materiali naturali. Le attività sono progettate per stimolare i sensi e la curiosità dei bambini, offrendo esperienze pratiche come toccare, annusare, osservare e costruire manufatti con elementi naturali come terra, foglie, acqua, semi e pietre. I partecipanti possono esplorare il mondo che li circonda in modo semplice e coinvolgente, sviluppando capacità di osservazione, manualità e meraviglia per ciò che ci circonda.

DIGITAL STORYTELLING

Il laboratorio si propone come un percorso interdisciplinare alla scoperta delle tecniche di narrazione digitale, rivolto a tutte le classi della scuola primaria. I partecipanti saranno guidati nell'ideazione e realizzazione di storie originali, che prenderanno vita attraverso diversi linguaggi e strumenti multimediali. Il percorso inizierà con la creazione di una storia condivisa, che verrà tradotta in uno storyboard illustrato, simile a quello cinematografico. Si proseguirà con la ricerca di location e dettagli visivi utili alla narrazione: i bambini impareranno così a utilizzare la fotocamera in modo consapevole, esplorando le basi della fotografia. Le tecniche digitali utilizzate includeranno podcasting (registrazione audio con microfoni e mixer professionali), esperienze immersive (virtual tour accessibili anche da mobile), e l'uso creativo dell'intelligenza artificiale per la generazione di immagini e video. I bambini sperimenteranno ruoli diversi – da narratori ad attori, da tecnici audio a registi – dando forma a un racconto multimediale corale. Il laboratorio si adatterà all'età e alla composizione dei gruppi: le classi prime e seconde, ad esempio, potranno lavorare maggiormente sull'aspetto creativo e produttivo, partendo da storie già impostate e modellandole in base alle loro capacità, secondo la valutazione di Lorenzo, il conduttore del laboratorio. Il risultato finale sarà un ibrido coinvolgente tra audio, video e fotografia: un racconto digitale completo, frutto della fantasia e della collaborazione dei bambini.

STORYLAB ENGLISH

StoryLab è un laboratorio di scrittura e narrazione in lingua inglese in cui i bambini, partendo dal proprio "bagaglio" di gusti, ricordi e fantasie, imparano prima a raccontare sé stessi e poi ad allargare lo sguardo verso il mondo reale e immaginario che li circonda. Tappa dopo tappa, scopriranno come trasformare emozioni e osservazioni in parole condivise, fino a raccogliere e narrare le storie degli altri con rispetto e creatività.

Le attività proposte varieranno di volta in volta, in un percorso che allena espressione personale, capacità di ascolto e capacità di cooperare nel gruppo, mettendo in valigia strumenti utili per crescere come narratori e come persone.

Non ci saranno distinzioni di livello legate alle competenze linguistiche in lingua inglese, mirando così a favorire uno sviluppo spontaneo della lingua anche attraverso l'interazione e il supporto tra pari.

GIOCOFFICINA

GiocoOfficina è un laboratorio pensato per imparare divertendosi con i giochi da tavolo. Attraverso il gioco, i partecipanti sperimentano, collaborano, sviluppano creatività e crescono insieme. Il percorso si articola in due fasi. Nella prima, i bambini esplorano una selezione di giochi da tavolo moderni, scelti per la loro qualità educativa e adatti all'età. Non si tratta solo di giocare, ma anche di osservare come funziona un gioco, prendere decisioni, confrontarsi in modo positivo con gli altri e riflettere sull'esperienza. Ogni partecipante avrà un *Passaporto dei Giochi*, un diario personale dove raccogliere punteggi, emozioni, disegni e ricordi delle attività svolte. Nella seconda parte dell'anno, il laboratorio diventa una vera *officina creativa*, dove i bambini progettano un gioco da tavolo originale, mettendo in pratica tutto ciò che hanno imparato: dall'idea al regolamento, dalla grafica alla realizzazione dei materiali.

INGLESE BABY

Il laboratorio si propone di avvicinare i bambini all'apprendimento della lingua inglese attraverso un approccio basato sul gioco e la creatività.

Gli incontri comprenderanno attività come canzoni da cantare insieme, giochi di movimento per arricchire il vocabolario, letture illustrate e momenti di espressione artistica, con l'obiettivo di familiarizzare con parole e suoni collegandoli a esperienze quotidiane e concrete. Si favorirà inoltre la partecipazione attiva, incoraggiando la curiosità e la comunicazione spontanea in un ambiente accogliente e stimolante, pensato per rispettare i ritmi e le esigenze di ciascun bambino.

Attraverso un'esperienza positiva e motivante legata all'apprendimento di una nuova lingua i bambini acquisiranno interesse e fiducia nell'esprimersi attraverso il gioco, ponendo così basi solide per un apprendimento più approfondito e strutturato in futuro.

MUSICA BIMBI - propedeutica musicale

Il laboratorio di avvicinamento alla musica per la Scuola dell'Infanzia ha come obiettivo primario quello di educare all'ascolto reciproco per creare, attraverso il gioco, un ambiente di rispetto dell'altro. Inoltre si promuove una partecipazione attiva, dove il bambino è il protagonista del processo di apprendimento e sperimenta in prima persona ciò che il docente cerca di trasmettere.

I principali obiettivi perseguiti saranno i seguenti:

1. **Propriocezione:** Il bambino si abitua a percepire il proprio corpo nello spazio in relazione alla musica e al ritmo. Inoltre inizia a sperimentare le caratteristiche della sua voce.
2. **Ascolto reciproco:** Il bambino sperimenta cosa vuol dire riprodurre suoni in relazione con gli altri, in coppia, in piccoli gruppi e col grande gruppo.
3. **Riconoscere elementi basilari della musica:** imparare a conoscere le dinamiche musicali, il timbro di diversi strumenti musicali, l'andamento lento/veloce e grave/acuto.

Il gioco sarà la metodologia alla base di tutto il laboratorio. Ogni attività didattica proposta sarà letta attraverso la chiave del divertimento e della partecipazione attiva. La didattica verrà adattata anche assecondando le peculiarità del gruppo e dei singoli.