

# PROGETTO EDUCATIVO E OFFERTA FORMATIVA



# 1 – progetti - Piano Triennale dell'Offerta Formativa PTOF

La realizzazione del percorso formativo attraverso esperienze volte a **EDUCARE FORMARE INNOVARE**

- Metamate e metalinguaggio
- Impariamo l'inglese
- Computer in gioco
- I giovani e la sicurezza stradale.
- A.I.D.D. prevenzione bullismo
- Progetto eventi-una marcia in più
- Progetto orto: mani in terra
- Gocce sostenibili (gruppo C.A.P.)
- Dal chicco al pane, dalle api al miele (Lions)
- Progetto STEM + Giocare al coding
- Progetto lettura: «libri creativi, favole e biscotti, io leggo perché...»
- Progetto “ Il corpo, il gioco e il movimento»
- Progetto sportello stranieri
- Sportello psicologico e pedagogico
- Screening vista (Lions)



# Metamate

attività mirate al potenziamento delle abilità numeriche, da svolgere a scuola con giochi di gruppo.

- Corrispondenza biunivoca
- Confronto tra quantità
- Seriazione di oggetti
- Enumerazione progressiva
- Enumerazione regressiva
- Corrispondenza nome-numero
- Lettura dei numeri
- Corrispondenza numero quantità
- Conteggio
- Seriazione di numeri



# Metalinguaggio

L'attività "Giochiamo con le parole"  
Per acquisire competenze metafonologiche

- Sillabazione
- Giudizio, lunghezza della parola
- Isolare la prima sillaba
- Elisione dell'ultima sillaba
- Trene di parole



# Impariamo l'inglese

avvicinare in modo semplice e divertente i bambini alla lingua inglese.

- ❖ songs
- ❖ total physical response
- ❖ games
- ❖ manual activities
- ❖ supporting materials



# Computer in gioco

Avviare un rapporto creativo con l'informatica per disegnare, colorare, inventare, stampare, inserire foto, costruire immagini.

- ❖ Osservazione di un computer;
- ❖ Conversazione e formulazione di ipotesi: cos'è, come è fatto, come si usa;
- ❖ Giochi e attività con il computer da fare insieme
- ❖ Racconto della storia "Nel paese di Paint"
- ❖ Uso del programma Paint.



## Gocce sostenibili, dal chicco al pane, dalle api al miele

- diffondere la consapevolezza e la cultura condivisa della risorsa acqua .

Lo storytelling permette di "imparare divertendosi", l'outdoor education valorizza l'ambiente esterno e sono caratterizzati da attività esperienziali basate su creatività e multisensorialità.



## Stem e giocare al coding

Le STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) possono essere insegnate sin dalla prima infanzia promuovendo una metodologia attiva e partecipativa, incentrata sull'apprendimento basato sull'indagine e sui progetti collaborativi.



# Eventi-una marcia in più



# Progetto orto: mani in terra,



Realizzazione di **orti didattici a scuola** in collaborazione con le agenzie del territorio e volontari.

# Lettura: la fabbrica dei libri

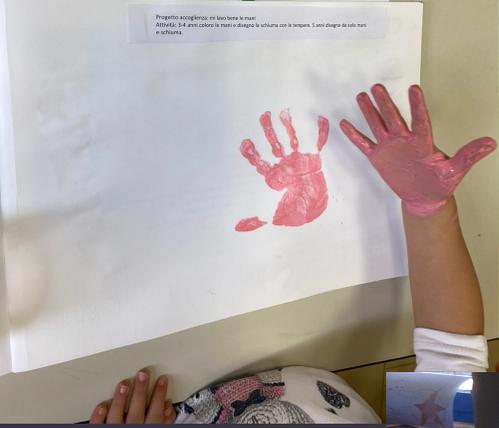
Sono previsti quattro percorsi:  
uno progettato in collaborazione con la Biblioteca comunale di Abbiategrasso, un percorso da realizzare in classe in vari momenti della giornata, un progetto per potenziare le abilità creative e manipolative e la partecipazione attiva delle famiglie con «io leggo perché?»



# Progetto psicomotricità: il corpo, il gioco e il movimento

Progetto per sviluppare e affinare nel bambino importanti abilità quali: l'equilibrio, le funzioni esecutive, l'attenzione, la concentrazione, le abilità fisiche, utilizzando il movimento, il gioco e la libera espressione di sé.  
L'attività psicomotoria si baserà quindi sul gioco guidato.





# Progetto accoglienza

- o Conoscere l'ambiente e acquistare una graduale padronanza degli spazi.
- o Vivere serenamente il distacco dalla famiglia e l'approccio al nuovo ambiente.
- o Conoscere i nomi dei compagni e degli adulti per l'identità e la comunicazione.
- o Riconoscersi come appartenenti ad un gruppo.
- o Stabilire nuovi rapporti di amicizia, interagire adeguatamente nel gruppo.
- o Accettare ed interiorizzare le regole della scuola.
- o Favorire l'esperienza di autonomia di ciascun bambino.
- o Rafforzare l'autostima e la sicurezza di se' attraverso l'iniziativa personale.

**Vi aspettiamo!**



**Con tutto il nostro entusiasmo**

