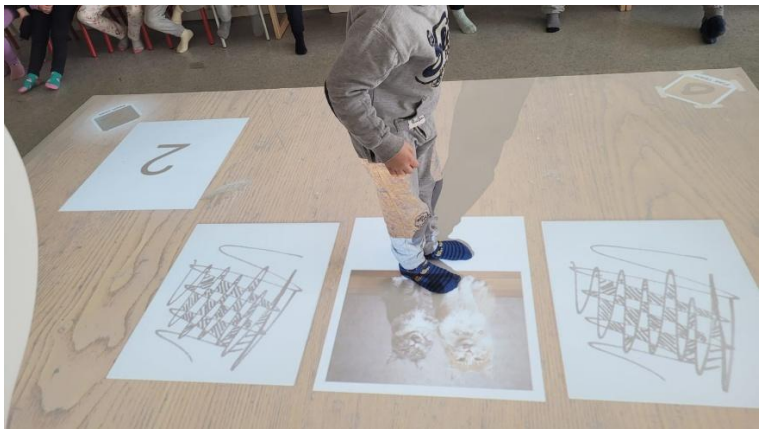
ATTIVITA' NELL'AULA IMMERSIVA

L'aula immersiva è un luogo innovativo in cui i bambini fanno esperienze digitali utilizzando tutti i sensi. È dotata di strumenti tecnologici tra cui i tavoli interattivi ed esperienziali e un tappeto che si anima grazie ad un videoproiettore, che fanno vivere ai bambini un'esperienza totalmente coinvolgente.

Tappeto didattico interattivo

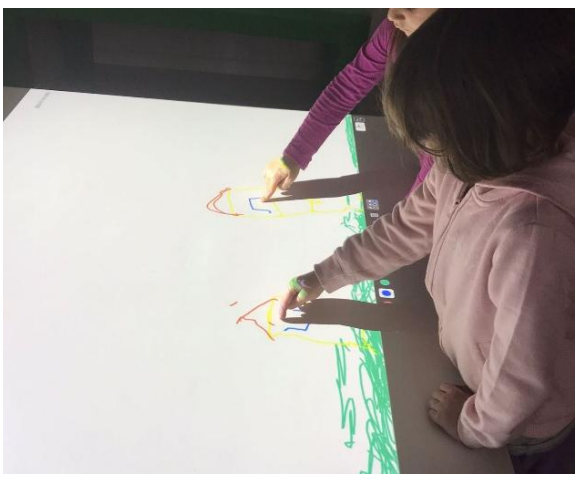


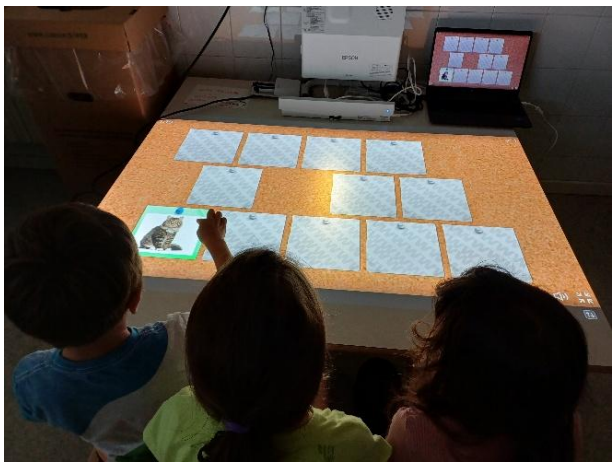


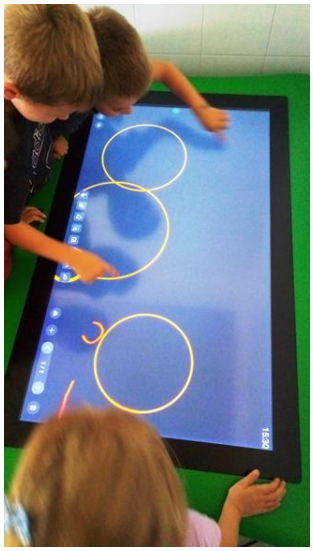


La proiezione sul pavimento mette a disposizione un tappeto didattico interattivo con cui coinvolgere i bambini in attività didattiche motorie, dinamiche e creative.

Con il **TAVOLO ESPERIENZIALE** i bambini fanno esperienza, utilizzandolo come tavolo interattivo tradizionale o come lavagna per un apprendimento cooperativo dove i bambini possono imparare giocando.







I bambini con il **TAVOLO INTERATTIVO** sviluppano le loro capacità cognitive, sociali e motorie attraverso giochi divertenti e creativi.

SCATOLE AZZURRE







La scatola azzurra è un percorso didattico ed educativo che permette molte attività: la manipolazione, l'esplorazione dei materiali naturali, lo sviluppo espressivo e del linguaggio, lo sviluppo emotivo e della creatività, ma anche i processi logici matematici e le osservazioni scientifiche. Avvicina i bambini alla natura e permette di attingere alla loro ricchezza interiore. La scatola azzurra è infatti un luogo magico. Lì dentro i bambini inventano storie, vivono avventure esternando il loro mondo interiore.

LABORATORIO DI INGLESE





I bambini in questo laboratorio si avvicinano alla lingua INGLESE interiorizzandone la melodia e sviluppando un lessico di base. Svolgono le attività che vengono proposte sempre in forma ludica, attraverso giochi di gruppo divisi per età, privilegiando soprattutto la fase orale; il metodo TPR (Total Physical Response) e l'uso di burattini degli animali come mediatori nella conversazione con i bambini stimolano e tengono vivo il loro interesse e la partecipazione attiva, favorendo quindi l'apprendimento. I bambini imparano semplici vocaboli in lingua inglese attraverso canzoni, video didattici interattivi, flashcards e giochi di movimento.

PROGETTO BIBLIOTECA

"Una biblioteca per crescere, sognare e condividere"

Il progetto biblioteca nasce dalle necessità di promuovere la cultura del libro e il piacere di leggere.
I bambini potranno acquisire le abilità necessarie all'apprendimento, incrementando l'amore e l'interesse verso i libri, come momento gradevole attraverso il quale scoprire e acquisire nuove conoscenze sviluppando l'immaginazione, il pensiero critico e creativo.
Con questo progetto si promuovono anche attività che sviluppino competenze sociali e inclusive, grazie anche alla collaborazione con la Cooperativa Sociale L'Orsa Maggiore.











In collaborazione con la Biblioteca “Luigi Meneghello” di Malo, le insegnanti promuovono nei bambini la curiosità e l’amore per la lettura con una visita alla Biblioteca Comunale. Attraverso letture ad alta voce, la visita guidata, il gioco, si svolgono attività che consentiranno ai bambini di consolidare una maggior familiarità con la biblioteca.

LABORATORIO MUSICALE “Emozioni tra cielo e terra”

Nel laboratorio musicale i bambini utilizzano il linguaggio del corpo e della musica, per socializzare, stare bene con sé stessi e con gli altri.





CODING E ROBOTICA

Un percorso che avvicina i bambini al pensiero computazionale e al mondo del digitale. Per sviluppare competenze logiche e capacità di problem solving in modo creativo, vengono proposte attività ludiche (unplugged e robotica educativa), che aiutano i bambini ad affrontare le situazioni in modo analitico: pianificare, trovare soluzioni, risolvere problemi.











LABORATORIO “TEATRO IN GIOCO”

TEATRO IN GIOCO: è un metodo ideato da Helga Dentale. Nel laboratorio teatrale si propongono storie interattive con attività e giochi di vario tipo. All’interno di queste fiabe ci sono: giochi con il corpo, giochi con la voce, giochi con le emozioni, attività sensoriali e pittura. Attraverso questo metodo viene stimolato l'ascolto e la relazione anche con gli altri bambini.









LABORATORIO “A SCUOLA DI GUGGENHEIM”

Il progetto realizzato grazie alla collaborazione tra la Collezione Peggy Guggenheim di Venezia e la Regione Veneto è un percorso, svolto al pomeriggio con i bambini di 5 anni e viene realizzato anche grazie alla collaborazione con il personale del museo. La documentazione delle attività svolte sarà inviata alla Collezione alla fine dell’anno scolastico e inserita nel sito.

I bambini sperimentano, osservano, progettano e creano attraverso il Disegno le loro opere d’arte.

Momento conclusivo è l’uscita a Venezia (visita del museo + laboratorio ideato sulla base degli argomenti trattati)




PROGETTO
“Giochiamo con la grafomotricità”

Progetto con esperto esterno, con cui i bambini grandi sperimentano vari strumenti grafici. I bambini utilizzano il lavoro in verticale per i movimenti prossimali e il lavoro a tavolino, seduti, per concentrarsi sui movimenti distali.

USCITE AL MONTECIO

I bambini durante l’anno scolastico si recano varie volte in passeggiata al “Montecio” per esplorare, scoprire la natura e i suoi cambiamenti.



