

Coltiviamo il Benessere: “Stiamo in con-tatto”

BREVE DESCRIZIONE

Progetto in rete giunto alla sua quarta annualità che si propone di riposizionare il bambino al centro della scuola e rispondere alle sfide che oggi la realtà ci pone.

Questo ha permesso di delineare una nuova progettualità all'interno del nostro contenitore: **Coltiviamo il Benessere: “Stiamo in con-tatto”**.

Tre quindi gli ambiti di intervento su cui continuare il lavoro :

- **il contesto scolastico** per creare un ambiente di apprendimento efficace e inclusivo per gli studenti ;
- **Il contesto extrascolastico**: fondamentale il lavoro di rete fra Scuola, Sanità ed Enti locali;
- **l'ambito curricolare** per raggiungere tutte le aree di apprendimento .

REFERENTE

Celestre Carmela

DESTINATARI

Tutti i bambini e le bambine dell'Istituto

PERIODO IN CUI SI INTENDE REALIZZARE IL PROGETTO

a.s. 2025/26

Obiettivi del progetto

- Promuovere la consapevolezza ambientale
- promuovere la dimensione psicomotoria
- promuovere esperienze laboratoriali
- collaborando con i compagni nella realizzazione di un progetto comune
- sviluppare abilità di problem-solving
- sviluppare le attività sociali

Risultati attesi

Approccio aperto alle differenze per facilitare la crescita delle abilità sociali del bambino; favorendo relazioni serene, stabili e profonde, abituando il bambino al rispetto e all'ascolto reciproco; Le esperienze laboratoriali in gruppo daranno spazio allo sviluppo delle abilità sociali, favorendo la capacità di ascoltare e accogliere punti di vista differenti

Inclusione di bambini con disabilità

che si realizza attraverso un percorso educativo e didattico opportunamente pensato e strutturato in modo che, all'interno del progetto, possa far emergere e sviluppare i punti di forza del bambino e promuoverne la socializzazione, la comunicazione e la relazione con i compagni

Metodologia e innovazione

La metodologia utilizzata sarà quella della ricerca e dell'apprendimento cooperativo. Strumento privilegiato il gioco nelle sue diverse forme (gioco simbolico, di finzione, di immaginazione, di rappresentazione, di identificazione; gioco strutturato, non strutturato, di gruppo, ecc. Occorre parlare di giocare e non di gioco. Giocare è un'azione e come tale ha bisogno di un tempo, di uno spazio, un movimento e presuppone una continuità di azioni, un susseguirsi di azioni concatenate. Il gioco è una realtà molto strutturata, attività separate, angoli gioco che possono essere utilizzati solo in quello spazio. Giocare rappresenta un flusso, una narrazione che si costruisce e che evolve con il gioco stesso.

Risorse necessarie per la realizzazione del progetto

Soggetti destinatari/direttamente coinvolti nelle attività previste dal progetto

- Enti del Terzo Settore, a titolo esemplificativo APS, ecc....
- Interventi di professionisti autonomi, esperti nell'ambito di riferimento
- Fattorie didattiche
- Liceo Scientifico Einstein e ragazzi del PCTO.

Modalità di verifica e valutazione del progetto

- Osservazione direttamente
- conversazioni
- prove grafiche e di gruppo