TITOLO DEL PROGETTO: *PAROLE IN GIOCO: CRESCERE INSIEME CON LA L2*

SPECIFICARE SE SI TRATTA DI PROGETTO CURRICOLARE O EXTRACURRICOLARE
PROGETTO CURRICOLARE

Referenti del progetto: *ARCANGELA RIONTINO*

Target dei destinatari: *Alunni di 4 anni con particolare attenzione ai bambini con background migratorio e bisogni linguistici specifici legati all'apprendimento dell'italiano come seconda lingua (L2).*

Breve analisi del contesto in cui si intende operare:
Il progetto si colloca all'interno della Scuola dell'Infanzia Collodi situata in una zona urbana ad alto flusso migratorio. Molti bambini iscritti vivono in contesti plurilingui o monolingui non italiani, in cui l'esposizione alla lingua italiana è limitata principalmente al contesto scolastico. L'età prescolare rappresenta una finestra evolutiva cruciale (periodo critico per l'acquisizione fonetica e morfosintattica) in cui il linguaggio si sviluppa attraverso il gioco, la relazione e l'immersione in contesti comunicativi significativi.
Il laboratorio intende prevenire precoci svantaggi linguistici, promuovendo l'inclusione, la socializzazione e il benessere emotivo attraverso la valorizzazione della lingua madre come ponte verso l'italiano.

Obiettivi attesi e Azioni che si intendono promuovere (in coerenza con le priorità del PTOF):
Sviluppare le abilità di ascolto, comprensione e produzione orale attraverso canali multisensoriali. Favorire la socializzazione, la collaborazione e il senso di appartenenza al gruppo classe. Valorizzare l'identità culturale e linguistica di origine di ciascun bambino. Creazione di un ambiente accogliente, ludico e privo di ansia prestazionale. Uso di mediatori didattici visivi, tattili, sonori e teatrali (storytelling, drammatizzazione, canzoni). Attività in piccolo gruppo basate sul dialogo e sul cooperative learning.

Risorse umane impegnate	**Numero di ore:**
Personale interno: *Concetta Alcaro* *Arcangela Riontino* *Ambrogio Tocchetti* *Karin Cipriani*	*18 ore*

Metodologia e strumenti
Approccio ludico-comunicativo, Total Physical Response (TPR), drammatizzazione, laboratori narrativi, peer education e apprendimento situato (routines e giochi di simulazione).
Gli strumenti utilizzati sono: Libri illustrati ad alta leggibilità, burattini, flashcard visive, materiale manipolativo, LIM o tablet per ascolto di storie sonore, oggetti di uso quotidiano.

Attività previste
Lettura animata di albi illustrati con supporto visivo e gestuale.

Giochi di voce e di movimento *Filastrocche ritmate* *Giochi motori basati sui comandi verbali (TPR)* *Canzoncine.* *Il teatrino delle emozioni:* *Drammatizzazione di brevi storie per stimolare l'uso dei verbi d'azione e del lessico emotivo.* *Attività manipolative e laboratori senso-percettivi in cui si descrivono azioni e materiali in italiano.*
Tempi di svolgimento – *il progetto si svilupperà da Gennaio a Maggio.*
Spazi di svolgimento *Aula dedicata , spazio tranquillo, protetto e strutturato con angoli morbidi.*
Modalità di verifica in itinere e finale *Osservazione sistematica tramite griglie di rilevazione delle competenze comunicative (partecipazione, comprensione dei comandi, produzione spontanea).*
Modalità di disseminazione iniziale e finale *Presentazione del progetto alle famiglie durante l'assemblea di sezione ed eventuale informativa sul sito web dell'istituto. Finale: Restituzione alle famiglie e al Collegio Docenti mediante una mostra fotografica dei momenti laboratoriali, un libretto digitale o cartaceo dei prodotti realizzati e un momento di festa finale.*
Materiali occorrenti per la realizzazione *Albi illustrati bilingui o ad alto impatto visivo. Materiale di cancelleria, cartoncini colorati, tempere, stoffe per travestimenti e burattini. Impianto audio per musica e file multimediali.*
Fonte di finanziamento *A CURA DELLA DIRIGENTE SCOLASTICA*
Documentazione prevista *Portfolio individuale del bambino (raccolta di disegni, fotografie delle attività).* *Relazione finale del docente referente. Mostra fotografica e restituzione visiva finale per le famiglie.*

Data

12/10/2026

Il Referente del progetto

