TITOLO DEL PROGETTO:

PRONTI, PARTENZA... PARLA! *Imparare l'Italiano attraverso il Movimento, i Sensi e il Gioco*

SPECIFICARE SE SI TRATTA DI PROGETTO CURRICOLARE O EXTRACURRICOLARE

Progetto Curricolare

Referenti del progetto:

Vittoria Rosa e Rebecca Siravo

Target dei destinatari:

Bambini stranieri (L2) e italiani con difficoltà nel linguaggio di 4 e 5 anni (suddivisi in piccoli gruppi da 4-6 bambini).

Breve analisi del contesto in cui si intende operare:

Nella scuola dell'infanzia l'apprendimento della lingua non avviene tramite uno studio formale, ma attraverso l'esperienza diretta, il corpo e la relazione. Il progetto nasce per offrire ai bambini con fragilità linguistiche un contesto accogliente e stimolante per apprendere l'italiano in modo naturale e senza ansia da prestazione, superando l'inconscia "fase del silenzio".

Obiettivi attesi e Azioni che si intendono promuovere (in coerenza con le priorità del PTOF):

- Inclusione e Integrazione: favorire il senso di appartenenza e sicurezza nel gruppo-sezione.
- Comunicazione non verbale: superare la "fase del silenzio" sfruttando canali corporeo-gestuali, mimici e sonori.
- Comprensione L2: comprendere semplici comandi d'azione, indicazioni spaziali/topologiche e brevi storie.
- Produzione L2: pronunciare parole-chiave del lessico quotidiano e comunicare bisogni primari ("Ho fame", "Voglio il gioco", ecc.).
- Azioni PTOF: potenziamento dell'inclusione scolastica, valorizzazione dei linguaggi non verbali e innovazione metodologica (coding embodied e approccio multisensoriale).

Risorse umane impegnate	**Numero di ore:**
Personale interno: Docenti di sezione / potenziamento Personale Esterno: Non previsto	Personale interno: 21 ore, 1 incontro a settimana Personale Esterno: /

Metodologia e strumenti:

- Total Physical Response: associazione immediata tra indicazione verbale e movimento corporeo.
- Apprendimento Multisensoriale: stimolazione di tatto, vista e udito per la fissazione del lessico.
- Coding Embodied / Corporeo: utilizzo dello spazio e del corpo come guida di direzione e orientamento.
- Strumenti: Tappeti dimensionali/griglie a terra, oggetti reali e materiali strutturati, scatole tattili, strumenti musicali/orff, audio-storie e Flashcard.

Attività previste

1. Coding col corpo: Un bambino assume il ruolo di "robot" ed esegue i comandi verbali dei compagni per superare un percorso ostacoli a pavimento.
2. Esplorazione e Scatola Tattile: Esplorazione al buio di oggetti nascosti, descrizione guidata e associazione nome-oggetto.
3. Caccia al Tesoro Interattiva: Ricerca in aula di oggetti contrassegnati, "sblocco" del nome ripetendo formule o parole magiche.
4. Giochi di Movimento e Canzoni mimate: Associazioni verbo-azione (es. "salta", "fermati", "corri") attraverso musica e ritmo.

Tempi di svolgimento

Da Gennaio 2027 a Maggio 2027, con sospensione durante le preparazioni alle festività.

Spazi di svolgimento
Spazio marino nanna e giardino.

Modalità di verifica in itinere e finale
Osservazione sistematica della partecipazione, comprensione delle consegne verbali e acquisizione del lessico quotidiano nelle attività spontanee.

Modalità di disseminazione iniziale e finale
Informativa iniziale e restituzione finale dei risultati alle famiglie durante l'assemblea scolastica.

Materiali occorrenti per la realizzazione
Tappeti, scatole tattili, oggetti vari d'uso comune, strumenti musicali, lettore audio/casse.

Fonte di finanziamento (FIS, contributo volontario, finanziamento esterno, a titolo gratuito, ore di potenziamento, da definire...)
Competenza della Dirigenza Scolastica

DOCUMENTAZIONE PREVISTA (MOSTRA PRODOTTI REALIZZATI, IMMAGINI FOTO/VIDEO, SAGGIO/ RAPPRESENTAZIONE FINALE, RELAZIONE FINALE...)
Video-documentazione finale destinata alle famiglie.

Data

13/10/2026

Il Referente del progetto

Firma

