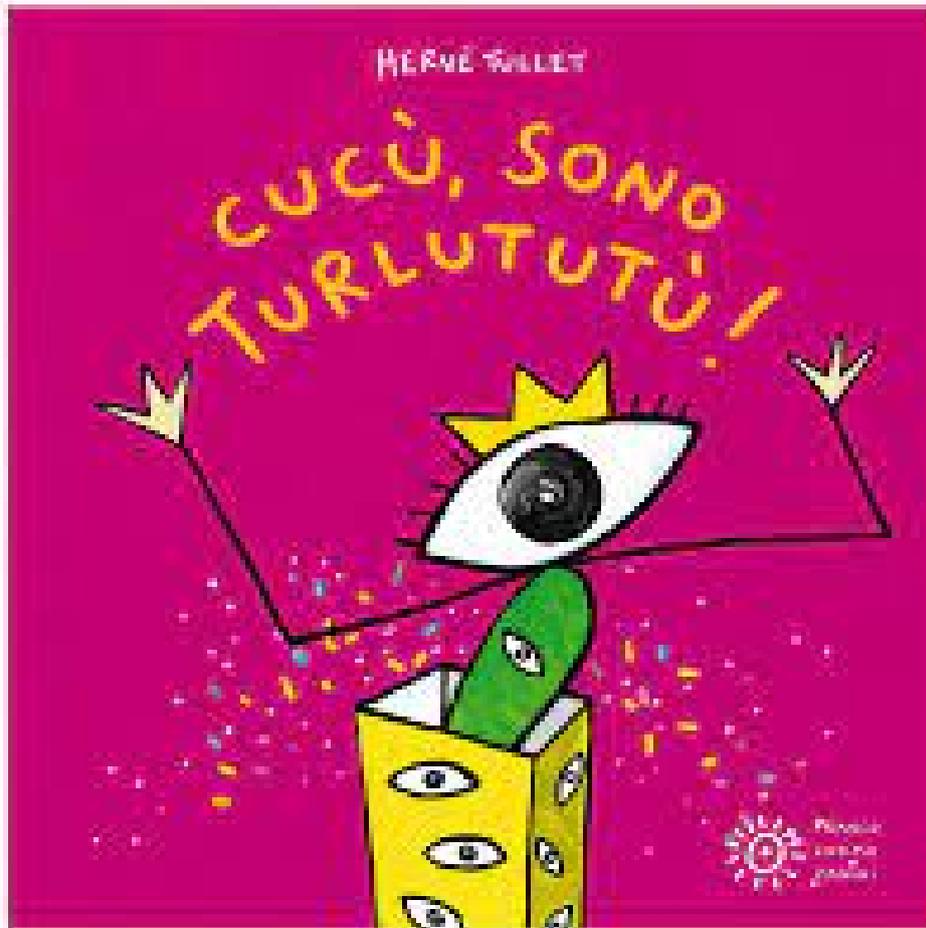


CUCU', SONO TURLUTUTU'



Turlututù è uno strambo extraterrestre che fa magia e chiede al bambino di accompagnarlo nelle sue strabilianti avventure! Gli fa dipingere muri, accendere luci, gli chiede di soffiare sulla pagina per farlo volare, gli fa cantare canzoni e pronunciare formule magiche ... e ad ogni azione segue sempre una meravigliosa sorpresa! Così come per incanto la lettura si trasforma in gioco!

Attraverso la lettura degli albi illustrati interattivi, stimoleremo nei bambini la curiosità e il piacere di ascoltare un racconto. I bambini saranno coinvolti nella ricerca dei luoghi visitati dal personaggio, attraverso l'uso di linguaggio diversi: verbale, corporeo, grafico e digitale.

Sulla base delle avventure del personaggio le attività che verranno proposte toccheranno trasversalmente tutti i campi d'esperienza.

FINALITA'

La finalità di questo progetto è quello di permettere a tutti i bambini di entrare in contatto con sé stessi, con il mondo interiore, con un mondo di fantasia, per poi motivarli ad aprirsi ed incontrare l'altro. Aiutare, infine, la crescita del singolo bambino sollecitando e stimolando la sua creatività e capacità comunicativa.

Il progetto dedicato all'accoglienza ha come obiettivo principale quello di instaurare un clima sereno, stimolante e rassicurante.

TEMPI DI REALIZZAZIONE

Le attività si svolgeranno in orario curricolare.

Il periodo di realizzazione avrà inizio nel mese di ottobre, al termine del progetto di accoglienza dei piccoli e si concluderà nel mese di maggio.

METODOLOGIA

La realizzazione pratica del progetto "Cucù, sono Turlututù" avverrà:

- Proposta della lettura dell'albo illustrato. La lettura in modo interattivo si propone di rendere più accattivante la lettura del libro
- Cartelloni, video e ascolto di canzoni a tema
- Attività creative-espressive
- Esperienze pratiche

OBIETTIVI GENERALI

- * Sviluppare il senso di appartenenza
- * Rispettare gli altri e le regole della scuola
- * Partecipare attivamente alle attività di gruppo
- * Cooperare con i compagni per uno scopo comune
- * Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- * Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- * Incoraggiare il senso civico e sociale
- * Imparare ad imparare

L'INSEGNANTE

- crea un ambiente stimolante che permetta al bambino di sperimentare sé stesso in modo creativo ed originale

- favorisce un clima sereno, che consenta al bambino di divertirsi e di provare piacere nello stare insieme agli altri
- fa da guida alle varie esperienze
- ogni competenza verrà raggiunta in base all'unicità ed all'età di sviluppo di ogni bambino.

LABORATORI INTEGRATIVI

- ✓ Psicomotricità
- ✓ Inglese
- ✓ Laboratorio IRC
- ✓ Laboratori funzionali per mezzani e grandi
- ✓ Laboratorio manipolativo-espressivo
- ✓ Coding
- ✓ Laboratorio di educazione civica
- ✓ Teatro