



# PROGETTO PEDAGOGICO 2025-2026

## **CONTENUTI:**

- Approccio STEAM
- laboratorio scientifico
- laboratorio artistico ed espressivo
- laboratorio tecnologico

## APPROCCIO STEAM

- Science
- Technology
- Engineering
- Art
- Math



## STEAM

- *STEM (2000): migliorare i risultati nelle discipline tecnico-scientifiche*
- *STEAM (2006): G. Yakman promuove capacità creative ed espressive.*

La A di Art sottolinea il carattere innovativo e creativo attraverso il pensiero critico e la cooperazione come elementi centrali nella quotidianità.

# **STEAM E LA SCUOLA DELL'INFANZIA: ORIENTAMENTI 1991**

- sviluppo integrale e armonico della personalità
- capacità e competenze comunicative, espressive, logiche e operative
- organizzazioni delle competenze cognitive, sociali e affettive
- traguardi di sviluppo: identità, autonomia e competenza

## **IN QUESTA PROSPETTIVA SI COMPRENDE COME LA PRATICA STEAM RAPPRESENTI UNA RISORSA PER:**

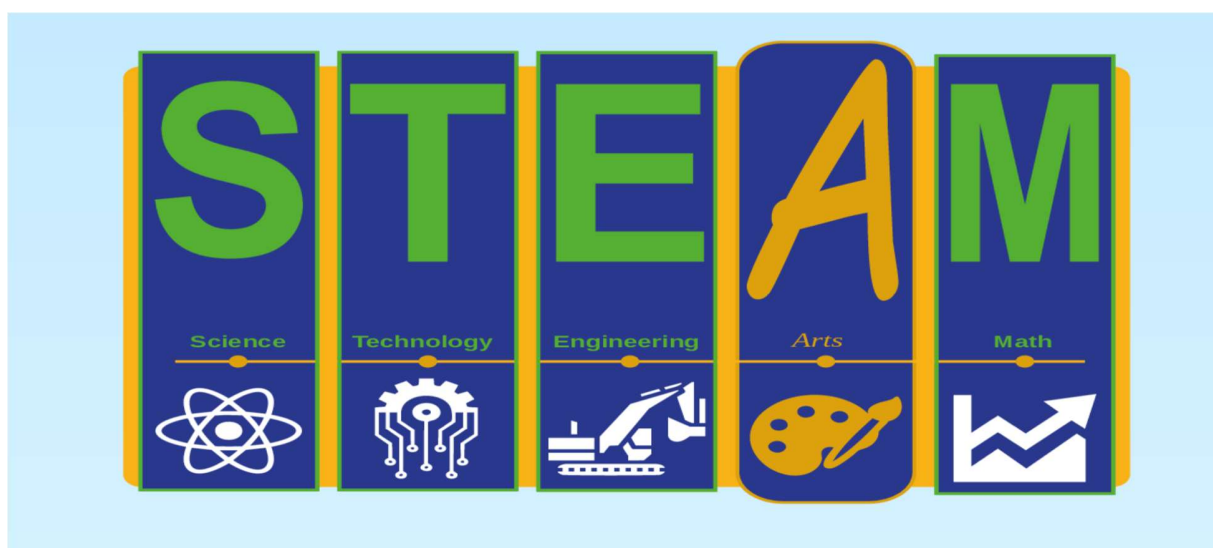
- sviluppare la competenza alfabetica, funzionale, matematica, scientifica, tecnologica e ingegneristica, digitale, personale e sociale;
- stimolare la capacità di imparare a imparare, la resilienza, le competenze in materia di cittadinanza, di consapevolezza ed espressione culturale;
- rafforzare il pensiero critico e le abilità di analisi, il problem-solving, le capacità progettuali, interpersonali e comunicative.

## **LE 4 C**

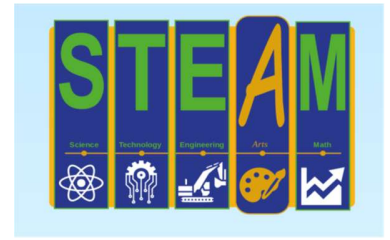
- **CREATIVITA'**: novità, ristrutturazione, miglioramento
- **COLLABORAZIONE**: partecipare insieme
- **pensiero CRITICO**: esempio, rispetto dei tempi, ambiente
- **COMUNICAZIONE**: ambiente, sguardo, voce e gesti

## ***ATTIVITA' STEAM A SCUOLA***

- attività multidisciplinari ed interconnesse
- stimolare la curiosità
- imparare facendo
- Attenzione al percorso e non al risultato



# LABORATORIO



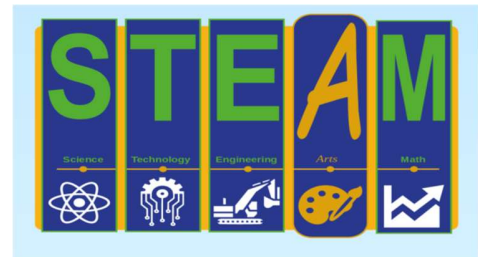
- Stile educativo "immersivo"
- Potenziamento dell'autonomia di pensiero, si svolgono attività pensate
- Lentezza: si agisce con calma, senza l'assillo di un risultato ad ogni costo
- Aiuto ai bambini a crescere lasciando loro il tempo di crescere
- Avere fiducia nella propria curiosità, imparare a cercare da soli la soluzione

# CARATTERISTICHE LABORATORIO DIDATTICO

- Non è un'attività fine a sé stessa, richiede progettazione
- Luogo immersivo dove il bambino impara facendo da solo o assieme agli altri
- L'interazione si traduce in azione
- Si impara facendo, concentrandosi nella soluzione di un problema specifico, che interessa in quel momento



# IL LABORATORIO



- LUOGO DI LAVORO
- SPAZIO ATTREZZATO
- SI SVOLGONO ATTIVITA' PRATICHE, FRUTTO DI UN PROGETTO PENSATO
- LUOGO DI INCONTRO DI IDEE



## L'IMPORTANZA DEL GIOCO

- strumento educativo didattico
- relazione
- fa sentire protagonisti
- i bambini chiedono agli adulti di essere aiutati a fare e non di fare al posto loro
- sfera affettiva



# CON LE STEAM:



- Bisogni fisiologici
- Bisogni affettivi
- Bisogni espressivi
- Divertimento
- Calma



## AD INTEGRARE IL PROGETTO PEDAGOGICO-DIDATTICO DI QUEST'ANNO CI SARANNO:

- pratica psicomotoria
- laboratorio di inglese
- laboratorio IRC (insegnamento della religione cattolica)

