

CODING

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, il *pensiero computazionale*, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il *pensiero computazionale* è attraverso la programmazione (*coding*) in un contesto di gioco.

Sarà anche un modo ludico per affrontare concetti di logica e matematica insieme al concetto di riciclo creativo.

INGLESE IN GIOCO

esperienza di didattica per l'apprendimento della lingua inglese in modo ludico e stimolante. Infatti le attività svolte saranno tutte in inglese.

Azioni:

- ✓ Sport e giochi
- ✓ Percorso di educazione alla sostenibilità ambientale in inglese
- ✓ Progetto coding in inglese

La didattica sarà strutturata sulla metodologia comunicativa: stimolare l'apprendimento dei ragazzi durante il naturale processo delle loro attività quotidiane. Attraverso lo studio in classe, passando per i laboratori creativi e le attività ludiche, i ragazzi svilupperanno la predisposizione a pensare in inglese. Le attività fortemente coinvolgenti permetteranno di superare la naturale inibizione all'utilizzo della lingua straniera per comunicare.

Per i bambini più piccoli sono previste attività ludico-motorie in inglese.

RICICLO CREATIVO

Laboratorio di scultura di educazione alla sostenibilità ambientale con attività di riuso e riciclo dei materiali.

Si proseguirà nel praticare l'Educazione alla Cittadinanza Attiva attraverso un laboratorio creativo di scultura con materiali di scarto per far comprendere ai bambini il valore del recupero e riuso di materiali ritenuti inutili per far sorgere spontaneamente in loro l'abitudine di combattere gli sprechi. Questo gioco farà nascere silenziosamente la coscienza civica e la consapevolezza che nei piccoli atti quotidiani consiste il vero rispetto per l'ambiente e lo smaltimento equo dei rifiuti. Attraverso la manipolazione e l'assemblaggio libero di materiali i bambini impareranno a giocare con l'arte crescendo in modo eco-responsabile.

I momenti laboratoriali saranno preceduti da momenti di informazione partecipata attraverso la sollecitazione tramite immagini o filmati. Differenziare i rifiuti diventerà una cosa semplice e sentita come necessaria.

Azioni:

- ✗ Sviluppare una sana coscienza ambientale esprimendo e sviluppando la propria creatività
- ✗ Sperimentare il collage polimaterico per assemblare i materiali
- ✗ Conoscere e manipolare materiali vari e dare loro nuova forma e colore rimodellandoli

RECUPERO E RIUTILIZZO DI SPAZI SCOLASTICI

1. Recupero e riutilizzo di uno spazio laboratorio ed aula museale permanente destinata ai laboratori di riciclo creativo e scientifico.

L'obiettivo è di coinvolgere i bambini in una riflessione sulla partecipazione cittadina e di renderli protagonisti di un progetto di recupero di uno spazio che sarà da loro utilizzato come luogo per il laboratorio di RiciCreando e percorsi scientifici legati al riciclo e al riuso.