

SCHEDA DI PRESENTAZIONE PROGETTO
ANNO SCOLASTICO 2025 / 2026

Data di presentazione
02-10-2026

TITOLO

IL MIO VIAGGIO CONTINUA
Esperienza: :” Coding con le fiabe”
Esperienza: **imparo ciò che vivo**

DOCENTE REFERENTE

SILVIA ANDREOZZI

TIPOLOGIA DEL PROGETTO

☒ **DI ISTITUTO**

☐ **DI RETE CON ALTRE SCUOLE, ENTI O ALTRI SOGGETTI DEL TERRITORIO**

Specificare quali

breve descrizione delle attività di rete previste (*Evidenziare le azioni progettate, indicare le attività da realizzare.*)

1. PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

Destinatari: bambine e bambini di 5 anni plessi Pennabilli e Fabriano

Il progetto mira a migliorare l'autostima e fornire energie psicologiche per affrontare compiti e ostacoli sempre più impegnativi.

FARE DA SE

Percezione del sé e dell'altro e percezione del modo in cui si agisce e si interagisce.

Un giorno alla settimana, usufruendo di orario aggiuntivo, i docenti a turno con i bambini di 5 anni, svolgeranno attività esperienziale sul fare concreto per acquisire ed esercitare competenze atte a:

- **Acquisire fiducia in sé**
- **Esprimere sentimenti ed emozioni**
- **Saper esprimere insoddisfazioni e frustrazioni**
- **Saper chiedere aiuto**
- **Elaborare progressivamente risposte e strategie**
- **Sviluppare la responsabilità verso sé stessi e gli altri**
- **Partecipare alle decisioni esprimendo opinioni imparando ad operare scelte**
- **Risolvere in modo efficace piccoli problemi**
- **Assumere comportamenti e atteggiamenti sempre più consapevoli**

- **Sviluppare il pensiero logico computazionale**

A tal fine, si opererà per sviluppare e potenziare, mediante un viaggio simbolico nell'autonomia, una serie di abilità quali:

- **Maturità emotiva**
- **Comunicazione orale**
- **Motricità fine e complessa della mano**
- **Coordinazione oculo-manuale**
- **Lateralità**
- **Equilibrio**
- **Attenzione**
- **Orientamento spazio-temporale**
- **Problem solving**

Queste consentiranno alle bambine e ai bambini di approcciare alla scuola primaria con un bagaglio di prerequisiti il più possibile organizzato e motivato.

Dunque, il riferimento è quello di un “laboratorio del fare” in cui, il gruppo omogeneo di 5 anni interagisce ed opera attraverso esperienze suddivise nelle seguenti avventure:

Il mago birichino

A spasso nel prato

Un codice misterioso

Un obiettivo, tanti percorsi

A caccia di errori

Un percorso da raccontare

L'incantesimo è finito

Mi oriento.

Il progetto , ispirato al libro Coding con le fiabe di Barbara Franco, avrà inizio nel mese di Gennaio e terminerà a Giugno con la festa dei diplomi.

Per ciascuna delle suddette avventure verranno dedicati quattro incontri al mese di 1 ora.

Il carattere del progetto è di tipo sperimentale e conserva una natura dinamica che consentirà di attuare eventuali modifiche e assestamenti in corso d'opera.

A) MODALITA' DI INSERIMENTO NEL PTOF

PROMUOVERE LA CONTINUITÀ EDUCATIVA ATTRAVERSO RACCORDI PEDAGOGICI E ORGANIZZATIVI

B) MODALITA' DI INTEGRAZIONE NEL CURRICOLO DI CLASSE

C) modalita' di attuazione

☒ orario curricolare ☐ orario extracurricolare ☐ per classi intere ☒ per gruppi di allievi

D) DURATA E TEMPI DI ATTUAZIONE

Inizio attività: GENNAIO 2027 Termine attività GIUGNO 2027

Date di eventuale rientro pomeridiano: _____ ; _____

_____ ; _____ ; _____

2. ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

L'analisi della situazione di partenza (bisogni e risorse) è stata effettuata in sede di

- ☐ Collegio dei docenti
☐ Riunioni Consiglio di Istituto
☐ Consigli di classe
☐ Colloqui con le famiglie
☒ Altro (specificare)

INTERSEZIONE TECNICA

Tramite

- ☐ Questionari
☐ Interviste
☐ Analisi documenti didattici degli alunni
☐ Documentazione predisposta dai docenti delle funzioni strumentali
☐ Rilevazioni statistiche

☒ Altro (specificare) OSSERVAZIONE E ANALISI DEI BISOGNI EMOTIVI E DELLE COMPETENZE ESPRESSIVE E COMUNICATIVE DEL GRUPPO DEI BAMBINI DI 5 ANNI

3. OBIETTIVI PRIORITARI

a) obiettivi generali

- ☒ Accoglienza e sostegno all'integrazione
☒ Sviluppo delle competenze di base e trasversali
☒ Sviluppo delle competenze linguistiche per alunni di nazionalità non italiana
☐ Potenziamento delle eccellenze

b) Obiettivi specifici di apprendimento collegati al progetto

- **Esercitare l'attenzione**
- **Stimolare la capacità di osservazione**
- **Esercitare capacità espressive verbali**
- **Arricchire il lessico**
- **Esercitare la capacità di formulare ipotesi e di verifica di un'ipotesi**
- **Esercitare la capacità astrattiva**
- **Coordinamento occhio-mano**

- **Motricità fine**
- **Promuovere il controllo del proprio corpo nello spazio**
- **Acquisire il rispetto delle regole nel gioco di gruppo**
- **Esercitare la capacità di riconoscere e dare un nome ad uno stato emotivo**
- **Rispettare sé stessi**
- **Rispettare l'altro**
- **Promuovere atteggiamenti di responsabilità**
- **Esercitare la capacità di rilassarsi**

2. DESTINATARI

A) CLASSI E ALUNNI

Totale classi coinvolte (specificare infanzia/primaria/secondaria)

INFANZIA	PRIMARIA	SECONDARIA	TEMPI CORTI	TEMPI PIENI	TOT. BES
4					

ALUNNI COINVOLTI

Totale	N° 28
-di cui per classi intere	N° _____
-di cui per gruppi di allievi	N° _____
Alunni con necessità di recupero nelle discipline di base coinvolti	N° _____
Alunni con necessità di recupero Italiano L2	N° _____
Alunni diversamente abili coinvolti	N° 5

B) FIGURE PROFESSIONALI

Totale docenti coinvolti	N° 11
- Stessa disciplina	N° _____
- Di cui dello stesso ambito disciplinare	N° _____
- Di cui di vari ambiti disciplinari	N° _____
Il Referente Progettista indicherà in allegato alla scheda i NOMI dei docenti coinvolti e il numero di ore attribuito a ciascuno. In sede di consuntivo VALIDERÀ le ore effettivamente svolte da ogni docente.	
Totale ATA	N° _____
Totale esterni	N° _____
Totale operatori AEC	N° _____

A) ALTRE FIGURE

Il progetto prevede il coinvolgimento di:

- ☐ altre istituzioni scolastiche
 ☐ genitori
 ☐ Istituzioni del territorio
- ☐ Risorse professionali (Associazioni di volontariato, etc.)
 ☐ altro
- ☐ Eventuali esperti esterni

(specificare competenze, nominativi, se a pagamento quantificare la spesa che non potrà mai essere a carico del FIS)

2. DISCIPLINE COINVOLTE

Tipologia delle discipline coinvolte:

☐ linguistico-espressiva ☐ artistica-musicale ☐ matematico-scientifica ☐ tecnica ☐ motoria ☐ religiosa
☐ altri linguaggi **X Campi di esperienza coinvolti:**

- **Il sé e l'altro**
- **Il corpo e il movimento**
- **Immagini suoni e colori**
- **I discorsi e le parole**
- **La conoscenza del mondo**

Coerenza del progetto con il curriculum della classe/delle classi e raccordo con le discipline:

VERIFICHE

2. STRUTTURE UTILIZZATE

Ambiti di verifica	
☐ apprendimenti disciplinari ☐ motivazione ☐ modalità affettivo-relazionali X altro:	
Incremento delle conoscenze, delle abilità e delle competenze espressive e comunicative Sviluppo delle capacità cognitive e di socializzazione Aumento di consapevolezza del sé e del sé rispetto agli altri Maggiore autonomia Maggiore proprietà lessicale Potenziamento capacità attentiva Potenziamento capacità di ascolto Sviluppo del pensiero computazionale Conoscenza e utilizzo del materiale multimediale	
Modalità di valutazione	
☐ di processo	☐ di prodotto
Indicatori di monitoraggio: • Il bambino presta attenzione? • Rispetta sé stesso e gli altri? • Riesce a rilassarsi? • E' responsabile e autonomo? • E' motivato verso nuove conoscenze? • Esprime verbalmente il proprio stato emotivo?	

☐ Aule **X** aule informatica ☐ aule arte **X** palestre ☐ biblioteche
☐ teatro ☐ aule di musica **X** altro **LABORATORIO grafico, pittorico manipolativo e musicale**

2. RISORSE FINANZIARIE

☒ F I S _____ ☐ risorse altri Enti € _____ ☐ contributo delle famiglie
☐ Ulteriori risorse (specificare provenienza € _____)

3. METODOLOGIE E STRUMENTI

☒ Didattica laboratoriale
☒ Didattica individualizzata e personalizzata
☐ Attività integrative (interne ed esterne alla scuola)
☒ Lavoro di gruppo
☒ Cooperative learning
☒ Utilizzo di tecnologie
☐ Altre tipologie

4. ATTREZZATURE E MATERIALI

(specificare se già esistenti, in caso contrario quantificare il budget di spesa richiesto)

Materiale multimediale (coding, tavolo interattivo, LIM) già esistenti
Materiale per psicomotricità (cerchi, birilli, mattoncini per percorsi, palle, aste, coni, tunnel...)
Tavoli tattili e per travasi- già esistenti

5. MODALITA' DI AUTOVALUTAZIONE DEL PROGETTO

☒ Relazioni

☐ Questionari

6. SOCIALIZZAZIONE DEGLI ESITI E/O PRODOTTI

☐ Produzione beni materiali ☐ Prodotti multimediali ☒ Altro::realizzazione di un prodotto finale
inerente alla storia.....

7. PIANO FINANZIARIO

(la proposta economica va confermata al tavolo negoziale)

Progettazione	Ore		€
Coordinamento	Ore		€
Attuazione/Erogazione	Ore		€
Riunioni	Ore		€
Attrezzature	Ore		€
Materiale facile consumo			€
Altro			€
		TOTALE	€

FIRMA DEL PROGETTISTA
Silvia Andreozzi