RELAZIONE PROGETTO "INSIEME PER CRESCERE"

MODULO 170147 - Lingua madre (Italiano L1) CAMPO ESTIVO 5 - PLESSO TUFANO

Il campo estivo, dedicato alle attività di italiano, è stato progettato con l'obiettivo di consolidare e potenziare le competenze linguistiche degli alunni attraverso un approccio ludico e coinvolgente. Le attività proposte hanno favorito l'apprendimento della lingua italiana mediante giochi didattici, esercizi di grammatica, attività di arricchimento lessicale e momenti di collaborazione tra pari. Il percorso ha consentito agli studenti di apprendere in un clima sereno e stimolante, valorizzando la partecipazione attiva, la creatività e il piacere di imparare. Tra le attività svolte:

- CACCIA ALL'ERRORE, i bambini, suddivisi in gruppi, hanno cercato nel giardino della scuola alcuni cartellini nascosti contenenti parole scritte in modo errato. Una volta ritrovati, i cartellini sono stati consegnati al gruppo dell'"Officina Aggiusta Parole", che aveva il compito di individuare gli errori e correggerli. L'attività ha favorito la collaborazione tra i partecipanti, sviluppando al contempo l'attenzione ortografica e le competenze linguistiche in un contesto dinamico e coinvolgente;
- FORMA LE PAROLE, che consisteva nel creare parole utilizzando lettere o sillabe fornite dagli insegnanti. L'attività ha stimolato il lessico, la creatività e le capacità di ragionamento linguistico degli studenti;
- RUBA BANDIERA DI GRAMMATICA ACQUATICO, prima di poter conquistare la bandiera, che è stata sostituita con dei palloncini riempiti con acqua, gli alunni dovevano rispondere correttamente a domande riguardanti argomenti grammaticali studiati durante l'anno scolastico. Questa attività ha permesso di consolidare le conoscenze in un contesto dinamico e stimolante.
- CATENA DELLE PAROLE, l'attività richiedeva di trovare una parola che iniziasse con l'ultima lettera o sillaba della parola precedente. Tale esercizio ha sviluppato la rapidità di pensiero, la concentrazione e l'arricchimento del vocabolario;
- PAROLE MIMATE, gli alunni dovevano rappresentare una parola attraverso gesti e movimenti senza utilizzare la voce. I compagni erano chiamati a indovinare il termine rappresentato. Questo gioco ha favorito la comunicazione non verbale, la collaborazione e il coinvolgimento di tutti i partecipanti;
- RIORDINA LE FRASI, l'attività consiste nel ricostruire correttamente frasi le cui parole vengono presentate in ordine casuale. Gli alunni, in gruppo, hanno individuato la corretta successione delle parole per ottenere una frase di senso compiuto e grammaticalmente corretta. L'attività ha permesso di consolidare la conoscenza della struttura della frase; di sviluppare le competenze sintattiche e grammaticali. Inoltre di potenziare la comprensione del testo e il ragionamento linguistico; arricchire il lessico e migliorare l'espressione orale e scritta; favorire la collaborazione e il confronto tra pari attraverso attività di gruppo.l'attività ha permesso di apprendere in modo coinvolgente e stimolante, promuovendo l'attenzione, la concentrazione e la riflessione sulla lingua italiana;
- LABORATORI CREATIVI, accanto alle attività linguistiche sono stati organizzati anche laboratori artistici, durante i quali gli alunni hanno potuto esprimere la propria creatività attraverso disegni, lavori manuali e realizzazioni artistiche di gruppo. Tali esperienze hanno favorito l'espressione personale, la fantasia e la collaborazione tra compagni.

Il campo estivo si è rivelato un'esperienza formativa e positiva. Le attività proposte hanno consentito agli alunni di rafforzare le competenze linguistiche e grammaticali in modo

Scansionato con CamScanner

coinvolgente, favorendo al tempo stesso la collaborazione, il rispetto reciproco e la partecipazione attiva.

Attraverso giochi e attività educative i bambini hanno imparato a lavorare in gruppo e trascorso momenti piacevoli con compagni e insegnanti. Le presenze sono state costanti e assidue per tutta la durata dell'esperienza, segno di interesse e coinvolgimento nelle attività proposte. L'iniziativa ha raggiunto gli obiettivi prefissati, dimostrando come il gioco possa rappresentare un efficace strumento di apprendimento e crescita personale.

Firma

Docente esperto: Tulli Cristina

Docente tutor: La bella Romina

Figura aggiuntiva: Maria Eloisa Broccoli

Scansionato con CamScanner