

Esplorando il corpo umano – siamo fatti così

Lo scheletro: costruiamo il nostro “scheletrino”

I muscoli e le vene

Il sistema digestivo

Il cervello

Il cuore

I polmoni

L'orecchio

L'occhio





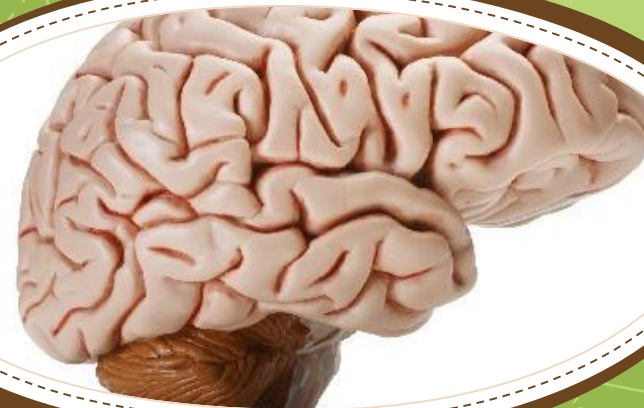
scheletro –
ossa - muscoli



La vista



Suoni, rumori
Gioco direttore
d' orchestra



NONNA LAURA CI RACCONTA I GIOCHI CHE FACEVA DA PICCOLA.
INSIEME ABBIAMO REALIZZATO UN FIORE DI CARTA E CON UN
CARTONE LA CASETTA PER LE BAMBOLE.





NONNO GIULIO HA PORTATO IL GIOCO DEL PESCATORE DI TAPPI E LO YO-YO





Tutti in fattoria



Abbiamo costruito uno spaventapasseri



MUSEO DEL SOLDATINO DI BOLOGNA





LETTURA ANIMATA
IN BIBLIOTECA A
CREPELLANO



PENSIERO COMPUTAZIONALE

- Processo di problem solving che fa uso di concetti e pratiche informatiche per fornire una soluzione che sia eseguibile da un «agente computazionale»

«L'esperienza diretta, il gioco, il procedere per tentativi ed errori, permettono al bambino, di approfondire e sistematizzare gli apprendimenti.

Indicazioni Nazionali

Racconto: Il mago di Oz





I bambini si identificano con i personaggi del racconto. Inizialmente si allenano ad orientarsi nello spazio-salone, dove ci sono ostacoli e devono passare a destra o a sinistra seguendo sia le indicazioni verbali sia le indicazioni visive.



