

## La nostra giornata tipo a scuola

Ore 7,45 – 8,45 : accoglienza a scuola  
gioco autogestito  
dai/le bambini/e

8,45 – 9,00: gioco autogestito in salone

9,00 – 9,30: frutta a colazione

9,30 - 9,45: assemblea di sezione

9,45 – 11,30: attività in piccoli gruppi o  
gruppo sezione, uscite sul  
territorio a piedi o con lo  
scuolabus  
compresenza delle insegnanti

11,30 – 11,40: 1^ uscita da scuola

11,30 – 12,30: pranzo

12,45 – 13,00: 2^ uscita da scuola

13,15 - 15,15: riposo pomeridiano

15,30 – 15,45: 3^ uscita da scuola

## 40 ore settimanali per...

*Giocare*

*Incontrarsi*

*Scoprire*

*Immaginare*

*Emozionarsi*

*Condividere*

*Comunicare*

*Confrontarsi*

*Imparare*

## 40 ore settimanali per ... una scuola **INCLUSIVA**

Grazie alla compresenza delle  
insegnanti che consente:

- più relazioni interpersonali
- percorsi personalizzati
- più laboratori
- più progetti

IC MATILDE DI CANOSSA «Terre matildiche mantovane»  
SCUOLA STATALE D'INFANZIA  
«COLLODI»  
Telefono 0376 56408 – 0376 511496

a.s. 2020 - 2021



*Il bambino spara i suoi perché come  
una mitragliatrice. Le sue domande  
– serie, buffe, strane, divertenti,  
commoventi – piovono sulla testa  
dei genitori fitte come la grandine.»*

Gianni Rodari, IL LIBRO DEI PERCHÉ

## Percorso PSICOMOTRICITA'



L'attività psicomotoria consente ai bambini di mettere in moto contemporaneamente corpo, emozioni, pensieri in maniera fluida, unitaria. Il bambino è posto nella condizione di sviluppare una consapevolezza del proprio corpo in relazione all'altro e all'uso degli oggetti.

## Percorso EDUCAZIONE LINGUISTICA

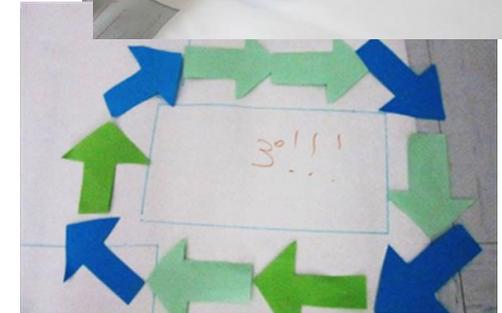
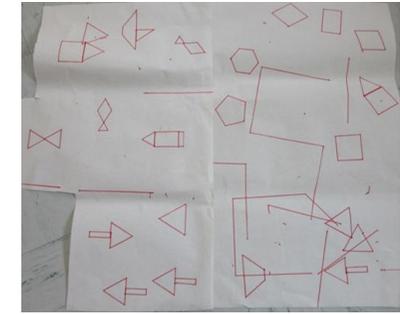
#IOLEGGO PERCHÉ

DONIAMO UN LIBRO ALLE SCUOLE



“Dare voce” ai libri tramite la lettura di storie, sfogliarli insieme, parlare della storia sono pratiche che rendono i bambini partecipi degli usi scritti della lingua, sviluppando le radici dell'alfabetizzazione.

## Percorso ROBOTICA EDUCATIVA



MIND, un piccolo robot che i bambini programmano per farlo muovere nello spazio. I bambini diventano così “creatori di tecnologia digitale” invece che consumatori.