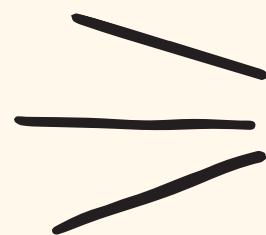
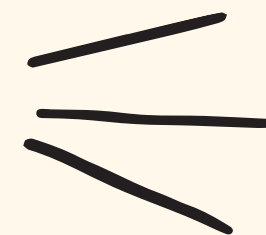


BENVINGUTS I BENVINGUDES

A 15



CURS 25-26



EQUIP 15



15B BERTA RUIZ/ALBA SOLORZANO

BERTARUIZ@ESCOLADELPARC.CAT

ALBASOLORZANO@ESCOLADELPARC.CAT

15A MAR LUQUE

MARLUQUE@ESCOLADELPARC.CAT

SUPORT/ ANGLÈS: LORENA ALMERIA

LORENAALMERIA@ESCOLADELPARC.CAT

SUPORT/PSICOMOTRICITAT: STEFY GALLEGO

STEFYGALLEGO@ESCOLADELPARC.CAT

MESTRE ESPECIALISTA DE SUPORT A LA INCLUSIÓ: CARLOS SAEZ

CARLOSSAEZ@ESCOLADELPARC.CAT

OBJECTIUS

EXPRESSIÓ ORAL

Aconseguir una parla coherent, clara, entenedora i amb un bon nivell de vocabulari en català. Un ús correcte del llenguatge, no infantilitzat.

CONSCIÈNCIA FONOLÒGICA

L'adquisició de l'habilitat per percebre i identificar els sons (fonemes) que formen les paraules. És un treball bàsicament auditiu i és previ a l'ensenyament de la correspondència so-grafia.

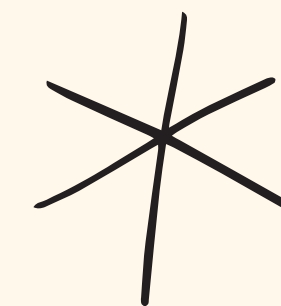
CONCEPTES MATEMÀTICS

Treballar els conceptes matemàtics adequats a l'edat, fomentant el raonament, l'experimentació i la comprovació dels resultats per afavorir l'aprenentatge actiu i significatiu.

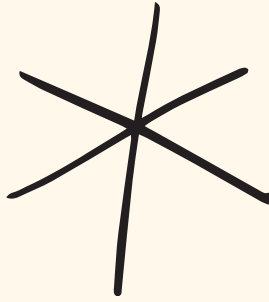
BENESTAR EMOCIONAL

Posar paraules a les emocions, a reconèixer com se senten i a trobar maneres de gestionar-ho. I al mateix temps potenciar actituds de respecte i d'ajuda entre ells i elles, que són la base per mantenir un ambient tranquil, segur i agradable per tothom.

OBJECTIUS



AUTONOMIA PERSONAL



Afavorir l'adquisició progressiva de l'autonomia en les activitats quotidianes, tot fomentant que l'infant tingui iniciativa, planifiqui i ordeni les seves accions per resoldre tasques senzilles. Es promourà també el reconeixement dels propis límits i la recerca de col·laboració quan sigui necessari, com a part del desenvolupament personal i social.

HÀBITS I RUTINES

Fomentar l'adquisició d'hàbits vinculats al benestar, la seguretat personal, la higiene i la salut, així com desenvolupar actituds d'ordre, constància i organització en la realització de les diferents tasques escolars, com a base per a una autonomia i convivència positives dins l'entorn educatiu.

METODOLOGIA

Entrades acompanyades

Les famílies poden entrar amb els infants fins a les 9.15h per compartir els espais i participar en activitats dissenyades per estimular la motricitat fina, els jocs de taula, les iniciatives matemàtiques i la consciència fonètica.

Projectes (SDA)

Els projectes o situacions d'aprenentatge permeten abordar els continguts de manera globalitzada. A l5 proposarem projectes centrats en el nom de la classe, com El projecte de l'Artista (KANDINSKY) o El projecte de Setmana Cultural. També realitzarem miniprojectes relacionats amb temes com les estacions o la Festa Major.

EMAT

Programa estructurat, cíclic i lúdic que ensenya als nens destreses i habilitats bàsiques dels diferents aspectes matemàtics: numeració, raonament lògic, percepció visual, orientació espacial, geometria i mesura. Emat es basa en les teories de les intel·ligències múltiples, la manipulació de materials contextualitzats i propers així com en el treball cooperatiu.

METODOLOGIA

Conte a casa

En aquest espai es fomenta el gust pels contes i el desenvolupament del llenguatge en català. Els infants aprenen a explicar històries als companys, i cada setmana un nen o nena prepara un conte a casa, per compartir-lo amb la classe la setmana següent.

I5 A: Dimecres

I5B: Dijous

Psicomotricitat

La pràctica psicomotriu ajuda als infants a conèixer i valorar el seu cos, a descobrir les seves possibilitats, a gaudir del moviment, a fomentar l'autonomia i a relacionar-se amb els companys i companyes. Per fer les activitats, cal portar **roba còmoda com xandall, mitjons antilliscants i sabatilles esportives fàcils de posar**, preferiblement amb velcro.

I5 A: divendres a la tarda

I5 B: dimecres a la tarda

Propostes artístiques

Durant el curs treballarem diverses destreses manuals i tècniques plàstiques com pintar, modelar, fer collage o manipular materials, amb l'objectiu que els infants s'expressin lliurement i aprenguin a percebre tant el seu món interior com l'entorn que els envolta. Es recomana portar una bata o samarreta vella per protegir la roba durant les activitats plàstiques.

METODOLOGIA

Ambients de joc

Els dimarts i dijous a la tarda, oferim diferents espais lúdics d'aprenentatge, de relació i comunicació on a partir de diferents propostes els infants poden actuar, observar, experimentar, construir, inventar, imaginar... i interactuar amb els altres infants de la Comunitat. Hi ha un ambient de Toca toca, de Minimóns, de Llum i Ombres, natura, artístic, joc simbòlic i teatre.

Anglès

Durant un dia a la setmana, els vostres fills/es participaran en una sessió d'anglès amb la Lorena i un auxiliar de conversa nativa, on treballaran vocabulari i expressions bàsiques en anglès.

El Pati

Un espai educatiu on els infants poden gaudir del lleure, del joc lliure i del moviment. Cada dia s'ofereixen diferents propostes perquè els nens i nenes puguin triar participar en jocs simbòlics o activitats d'experimentació sensorial segons els seus interessos i ritmes.

METODOLOGIA

Pensament computacional

Què és el pensament computacional i per què el treballem a l'escola?

El pensament computacional és una manera d'analitzar i resoldre problemes de forma ordenada i creativa. Permet als infants dividir situacions complexes en passos senzills, identificar patrons i dissenyar estratègies per arribar a solucions, **amb o sense tecnologia**. No és només aprendre a programar: és una eina que ajuda els infants a **pensar críticament, ser creatius i treballar en equip. Treball desendollat i amb tecnologia**.

- Les activitats desendollades (sense ordinador) es fan amb jocs de taula, material manipulatiu, material elaborat per les docents, reptes de seqüències i patrons, instruccions pas a pas, enigmes i reptes de lògica.
- Les activitats amb tecnologia i robòtica permeten experimentar amb robots educatius, programació visual i aplicacions digitals.

Com ho fem segons les etapes:

Comunitat de Petits: Educació Infantil Treballem a psicomotricitat i a les activitats de llengua i matemàtiques amb jocs de seqüències, patrons i material manipulatiu, inclòs el creat per les docents. Recursos: Ludilo Fipolino, Mi primer juego de programación, Ze Mirror Images, Ze Mirror Animals, Smart Games (Els tres porquets, La caputxeta vermella, Camelot Jr, Colour Code...).

METODOLOGIA

Pensament computacional

Comunitat de Mitjans (1r, 2n i 3r):

Una sessió quinzenal en grups reduïts durant el desdoblament d'expressió escrita, combinant activitats desendollades i primers reptes digitals.

Activitats desendollades: reptes de seqüències, patrons i lògica, jocs de cartes o daus, material manipulatiu i recursos elaborats per les docents.

Recursos digitals i robòtica: Bee-Bots, Tale-Bots, Scratch Jr, Robòtica Let's Go Code!, Pixel Art Challenge, Eduludo Codificació, Foto Safari, Jardí de Gnomos, Brainometry.

4t de Primària

A l'àrea de projectes fem aproximadament 5 sessions per trimestre amb reptes pràctics i col·laboratius.

Activitats desendollades: reptes de lògica, enigmes, mapes de camins, material manipulatiu i recursos elaborats per les docents.

Recursos digitals i robòtica: *Lego Education Spike Essential, Cadey Rocky, Finch Robot 2.0, Robocoding, Scratch*, tauletes.