

Anno Scolastico 2018 /2019
Scuola Leonardo Da Vinci

Progetto educativo didattico **Classe Quinta**

Insegnanti:

Luca Papini

Dahbia Kabous

Lopez

Team docente e ambiti disciplinari

Insegnante Luca Papini:

- Discipline: italiano, storia, geografia, matematica, scienze, tecnologia, scienze motorie e sportive, arte e immagine, musica.

Insegnante Dahbia Kabous:

- Disciplina: Francese.

Insegnante Lopez:

disciplina inglese

La classe partecipa ai progetti di Istituto: Coro di Musica.

Il team svolge le ore di programmazione didattica il lunedì dalle 14,00 alle 16,00.

Contesto della classe.

1. La classe è composta da 22 alunni, di cui 11 femmine e 11 maschi.
2. Il contesto è plurilingue. Nella classe ci sono 5 alunni che hanno due lingue europee come lingua veicolare parentale.
3. Cinque sono le lingue presenti in classe: italiano, francese, inglese, spagnolo e portoghese.

Obiettivi trasversali.

1. Relazionare con i compagni e con gli adulti;
2. vivere positivamente il contesto plurilingue della classe;
3. sviluppare la capacità attentiva e di memorizzazione;
4. organizzare autonomamente il lavoro scolastico;
5. produrre testi in modo personale e creativo;
6. imparare a: ascoltare, riconoscere, confrontare, descrivere, seriare, classificare, trasformare, stabilire relazioni.

Aspetti educativi.

Durante l'anno scolastico i docenti adotteranno strategie per far sì che ogni alunno viva serenamente l'esperienza scolastica.

Per sviluppare al massimo le potenzialità di ciascuno sarà data molta importanza alla riflessione sulle regole di buona convivenza civica, al fine di favorire un clima di ascolto positivo.

Per instaurare un clima di amicizia, collaborazione e serenità i docenti si propongono le seguenti strategie:

- Utilizzare nei confronti dei bambini un linguaggio gentile;
- Creare un clima di fiducia reciproca e di rispetto;
- Mai strappare i lavori degli alunni, perché ogni lavoro dei bambini è il risultato di uno sforzo e di un ragionamento da premiare;
- Sostituire alla logica della punizione una didattica della ricerca attiva, anche nella soluzione dei conflitti quotidiani;
- Concedere spazi per conversazioni libere e spontanee tra i bambini ed adeguate pause di riposo.
- Le pause di riposo durante la merenda e il pranzo saranno accompagnate dall'ascolto di musica classica o da proiezioni video, gioco degli scacchi.
- Le pause di riposo successivamente alla merenda e al pranzo potranno prevedere giochi o visione di proiezioni selezionate dal team.
- Attività di "circle time". Nel cerchio ogni bambino sarà stimolato a "raccontarsi" attraverso l'attuazione di giochi strutturati.
- Attività di tipo ludico –operativo per rendere gli alunni protagonisti nella costruzione delle loro conoscenze.

Altra finalità educativo - formativa al cui sviluppo mireranno tutte i docenti del team, sarà quella di **favorire** la nascita di un clima cooperativo all'interno del quale ogni alunno\la possa mettere a disposizione degli altri le proprie capacità.

Metodologia

Gli insegnanti del team, indipendentemente dall'ambito disciplinare di propria competenza, intendono procedere con uno stesso metodo di lavoro: quello della ricerca.

Con questo metodo gli insegnanti intendono stimolare la mente dell'alunno ad essere produttiva e creativa spostando l'attività del bambino principalmente sul **fare**, sullo sperimentare, sul creare, sul ricercare.

L'aula dovrà diventare laboratorio ora di lingua, ora di storia, ora di scienze...

In definitiva i momenti fondamentali del metodo della ricerca saranno questi:

1. suscitare l'interesse del bambino attraverso una situazione piacevole vicino al suo mondo: gli affetti, la fiaba, il gioco, gli animali, un libro letto, un viaggio fatto...;
2. da tale situazione far scaturire un problema;
3. stimolare il bambino a trovare delle risposte (formulazione di ipotesi) attingendo alle proprie conoscenze;
4. predisporre il materiale necessario per verificare le ipotesi, esaminarlo richiedendo agli alunni un'analisi attenta;
5. sintetizzare i dati raccolti che saranno discussi ed ampliati con la guida dell'insegnante;
6. proporre situazioni nuove che richiedano al bambino di riutilizzare i dati precedentemente acquisiti.

Questo metodo di lavoro porterà gli insegnanti a sviluppare negli alunni alcune abilità fondamentali: la creatività, la capacità di porsi problemi, la capacità di osservare e formulare ipotesi, la capacità di ricordare le conoscenze acquisite e riutilizzarle in situazioni diverse.

Per quanto riguarda gli obiettivi didattici specifici di ogni disciplina, ciascun insegnante elaborerà dei percorsi didattici che saranno comunque discussi tra i colleghi del team.

I docenti proporranno prove di verifica strutturate o orali nel corso dell'anno scolastico.

Verifica e valutazione

Riteniamo che la verifica / valutazione sia un momento importante nell'attività didattica, in quanto è necessaria a:

- individuare i reali livelli di competenza raggiunti dagli alunni;
- segnalare determinate traguardi ancora da raggiungere in alcuni di loro;
- indicare quali interventi individualizzati e differenziati devono essere approntati per il recupero delle abilità non ancora acquisite;
- rivedere la programmazione dell'attività e predisporre eventuali adeguamenti.

La verifica / valutazione viene effettuata con le seguenti modalità:

- osservazioni sistematiche sui processi di apprendimento.
- prove di verifica in itinere;

Le prove di verifica si riferiscono a:

- rilevazione della situazione iniziale;
- rilevazione e misurazione delle abilità acquisite in itinere.

Organizzazione delle attività.

Le attività curriculari saranno distribuite nella settimana secondo l'orario allegato; in alcuni periodi i docenti, all'interno del proprio ambito, potranno dare più spazio ad una disciplina o ad un'altra per non frammentare un lavoro avviato, per sfruttare l'interesse suscitato nei bambini per poter usufruire di materiali, spazi, consulenza di esperti (o altro).

Arricchimento formativo

Per l'anno 2018-2019, al normale svolgimento delle attività curriculari si affiancheranno attività integrative per approfondire o semplicemente consolidare, in modo stimolante e divertente, gli apprendimenti disciplinari.

ATTIVITA'DI ARRICCHIMENTO
Laboratorio d'arte - Mirò
Animazione alla lettura
Progetto anna frank
Uscite didattiche: vedere calendario allegato.
Progetto coro

Durante la conduzione di ognuna delle suddette attività sarà richiesto ai bambini di rispettare gli ambienti dove andremo ad operare, di usare con cura il materiale messo a disposizione, di aiutarsi a collaborare quando è necessario (educazione alla convivenza).

Ad inizio anno scolastico, una bambina ha proposto la lettura del diario di Anna Frank. Intorno a questa iniziativa si costruirà uno sfondo integratore da cui partire per affrontare trasversalmente obiettivi formativi legati a italiano storia e geografia, educazione civica. In questa prospettiva potrebbe essere interessante programmare una gita al museo di A.F ad Amsterdam per i primi di Maggio 2019.

Piano gite.

Uscite didattiche anno scolastico 2016-2017			
data	Tema\atelier	luogo	classi
25 ottobre	Expo mirò	Grand palais	Classe 5
20 Novembre	Escale	M.a.i.f	Classe 5
6 dicembre	Edipo al Louvre	Louvre	Classe 5

Le uscite del secondo quadrimestre saranno organizzate dal mese di gennaio			

Tempi di cura

Ricreazione: dalle 10,30 alle 11,00 di ogni mattina.

Pranzo: dalle 12,30 alle 13,00 di ogni pomeriggio scolastico.

Luoghi: lo spazio aula.

Finalità educative

La ricreazione dovrà rappresentare per i bambini un momento di "distacco" rispetto all'insegnamento delle discipline, attraverso il quale poter socializzare ed esprimersi.

In tale momento potrebbero evidenziarsi atteggiamenti da leader o da gregario, litigiosità, predilezione per giochi tranquilli, da tavolo o quelli irruenti e di movimento, potrebbero evidenziarsi inoltre tendenze ad isolarsi, a giocare solo con un compagno o in gruppo.

I tempi di ricreazione rappresenteranno, quindi, per i docenti un "palcoscenico" di atteggiamenti, tendenze e stati d'animo, sui quali poter intervenire adeguatamente e costruttivamente al fine di rafforzare nel bambino le capacità di relazionare, comprendere ed accettare l'altro, farsi accettare e collaborare.

Al fine di una educazione all'emozione e all'ascolto del sé interiore, saranno inoltre proposti brani di musica classica, che saranno proposti durante il pasto, il quale dovrà essere consumato al banco e in silenzio.

Il tempo mensa sarà un momento importante per la socializzazione e per lo sviluppo di un'adeguata autonomia personale. I bambini, a tavola, saranno invitati a vivere il momento del pranzo in modo strutturato e rituale.

Igiene personale e cura delle vettovaglie saranno i primi momenti educativi.

Ciascun bambino dovrà attendere che tutta la classe sia pronta per iniziare a mangiare tutti insieme.

Apertura e chiusura del pranzo saranno svolti contemporaneamente come in gruppo.

Anche durante il pasto saranno presentati brani di musica classica da ascoltare in silenzio.

Il comportamento tenuto dai bambini potrà essere oggetto di discussione, dalla quale scaturiranno le regole a cui attenersi per rendere questo momento di vita scolastica piacevole ed educativo.

Laboratorio di Animazione alla lettura per Attività Alternativa

L'attività di laboratorio contribuisce al perseguimento dei seguenti obiettivi:

riflettere sul tema della pace;

- motivare al piacere della lettura;
- creare l'abitudine all'ascolto di brani letti;
- sviluppare la capacità di esprimersi e proporre soluzioni personali.

Articolazione delle attività

1. Breve lettura dell'insegnante;
2. manipolazione e rielaborazione del testo attraverso: drammatizzazione, ricerca di immagini, suoni, realizzazione di disegni;

Verifica

Durante l'attività sarà effettuata, da parte dell'insegnante, un'osservazione sistematica relativa a disponibilità, interesse, operatività.

Laboratorio di informatica e multimedialità

Analisi del bisogno e finalità

Gli alunni saranno avvicinati agli strumenti informatici in piccoli gruppi che ruoteranno il mercoledì.

Gli insegnanti si propongono di approfondirne l'alfabetizzazione per un corretto e consapevole uso degli stessi.

Obiettivi

- Migliorare le competenze comunicative.
- Integrare gli alunni svantaggiati attraverso l'uso di tecnologie.
- Utilizzare programmi specifici.

Risultati attesi

Stabilire un corretto rapporto di fruizione con i mezzi multimediali.

Produrre autonomamente di semplici elaborati svolti individualmente o a coppia.

Collaborare nello svolgimento delle attività.

Metodologia e percorso didattico

- L'attività si articolerà attraverso i seguenti contenuti:
- Conoscenza del mezzo.
- Utilizzo consapevole degli strumenti.
- Progettazione e produzione di elaborati multimediali.
- Utilizzo di programmi per la realizzazione di elaborati multimediali.

Verifiche

Alla fine dell'attività gli alunni avranno prodotto automaticamente elaborati multimediali che, insieme alle osservazioni sistematiche, costituiranno la verifica dell'attività svolta.

Percorsi didattici relativi alle singole discipline

Classe Quinta a.s. 2018/19

➤ Italiano

➤ Matematica

➤ Storia

➤ Geografia

➤ Scienze

➤ Informatica

➤ Arte e immagine

➤ Musica

➤ Scienze motorie e sportive

Italiano

Ascoltare e parlare La prima attività linguistica dell'alunno nella scuola è "parlare con l'insegnante e con i compagni".

Per questo cercheremo di creare all'interno della classe un clima favorevole allo scambio linguistico.

Fin dai primi giorni si proporranno attività di ascolto, comprensione e comunicazione spontanee guidate.

La capacità di ascolto da parte dei bambini sarà favorita anche dalla lettura ad alta voce da parte dell'insegnante. Così i bambini –ascoltatori avranno l'opportunità di essere immediatamente coinvolti in un'esperienza linguistica molto gratificante.

Utilizzeremo fiabe, favole, filastrocche, racconti: le proporremo ai bambini arricchendo il messaggio del testo con intonazioni, pause, ritmi, toni della voce, che coinvolgano emotivamente gli ascoltatori; poi porremo domande – stimolo per rilevare se i bambini hanno colto il significato e i messaggi; e infine potremo produrre cartelloni collettivi ai quali ogni alunno lavorerà per comporre una parte dell'insieme.

Leggere e scrivere In uscita dalla scuola primaria, "dovrebbe essere raggiunta", da parte dell'alunno, la capacità di leggere in maniera scorrevole brevi e facili testi e di formulare il proprio pensiero e comunicarlo per iscritto, rispettando le più importanti convenzioni ortografiche.

Per arrivare a questo traguardo, la nostra attività didattica presterà molta attenzione anche agli aspetti fonetici della lingua, per consentire la percezione e il riconoscimento dei suoni che compongono le parole. Tale attenzione sarà rafforzata da molteplici giochi con le parole, che però non trascurerà l'aspetto del significato.

Si insisterà anche sull'aspetto semantico e sull'arricchimento lessicale, facendo dei collegamenti con le lingue conosciute e parlate dai bambini.

Sempre all'interno di una didattica "giocosa", che renda piacevole e divertente lo stare in classe e sfrutti il gusto dei bambini di giocare con i ritmi delle parole, di scoprire assonanze, consonanze, rime e di alternare al piano reale dei significati quello dell'immaginario.

Più in particolare, si terranno presenti i punti di questo itinerario didattico:

1. Aspetto fonologico –ortografico:

apostrofo, uso dell'h, segni di punteggiatura e altre particolarità ortografiche.

2. Aspetto semantico:

individuare il significato delle parole, analizzare le relazioni di significato fra parole.

Aspetto morfosintattico:

analizzare l'ordine dei sintagmi in rapporto al significato. Individuare il nucleo della frase e le prime espansioni.

4. Aspetto testuale:

utilizzare la lingua per: narrare, descrivere, informare, esprimere.

E' ovvio che tutto questo lavoro non sarà rigido, ma flessibile: ci saranno progressivamente momenti di sosta o di ritorno su tappe precedenti, ma anche saltuarie fughe in avanti, sia per adattarsi al ritmo diverso dei vari alunni, sia perché l'apprendimento non avviene quasi mai con sviluppo lineare, ma quasi sempre per salti e per variabili improvvise e imprevedibili che entrano in gioco.

Matematica

In questa attività didattica si cercherà sempre di coinvolgere in modo attivo gli alunni: si darà spazio alle attività di manipolazione, cercando di stimolare un arricchimento cognitivo che proceda per mezzo delle scoperte che gli alunni stessi fanno. Alla fase di manipolazione di materiali concreti, seguirà la fase della rappresentazione grafica, nella quale il bambino sarà invitato a illustrare con il disegno le situazioni problematiche, le soluzioni trovate e le relazioni qualitative e quantitative individuate.

L'ultima fase sarà quella di interpretare e tradurre in rappresentazioni puramente simboliche le operazioni di tipo matematico scoperte.

L'attività matematica si articolerà in comparti che hanno una loro specificità.

Logica \ geometria I bambini saranno guidati a classificare oggetti concreti, a ordinarli

in base a criteri dati, a fare confronti per stabilire somiglianze e differenze; a raggrupparli e a costruire insiemi, applicando i concetti di classificazione e confronto, rappresentazione di dati con grafici. Sarà presentato l'istogramma e problemi legati all'utilizzo di grafici e istogrammi. Nel caso di ripasso di alcuni fondamentali sarà ancora utile utilizzare l'abaco, i regoli e il multibase.

Saranno approfondite le figure geometriche piane e i solidi.

Sul perimetro e sulle aree delle figure piane saranno proposti fatti matematici che recuperano il lavoro svolto sulle frazioni.

Aritmetica I bambini dovranno operare, in modo via via più astratto, sui simboli numerici, nell'ambito della classe delle migliaia, decine di migliaia e centinaia di migliaia ed acquisire alcuni concetti base: contare in senso progressivo e regressivo entro il 1.000.000, saper usare i simboli operativi ($>$ $<$ $=$ $+$ $-$; \times ; $:$), conoscere il valore posizionale delle cifre, produrre

rappresentazioni grafiche relative a operazioni da svolgere, risolvere problemi, le 4 operazioni.

Misure di lunghezza. Problemi su addizione e sottrazione, moltiplicazione e divisione. Conoscenza delle proprietà delle 4 operazioni.

Storia

L'itinerario di storia mirerà a consolidare e sviluppare le capacità già promosse in classe quarta: orientarsi nel tempo; padroneggiare i concetti di **cambiamento e trasformazione**.

Saranno approfonditi i concetti di **periodizzazione e localizzazione**: attraverso lo studio delle civiltà greca-etrusca-romana.

Geografia

Le proposte di geografia svilupperanno le capacità del bambino di esplorare ambienti vicini al proprio vissuto.

Analizzare i vari aspetti del **paesaggio naturale**, con particolare attenzione al rapporto tra **elementi naturali, elementi artificiali** e di prendere coscienza dei rapporti tra l'uomo e l'ambiente circostante.

Giocando con segni e simboli, i bambini verranno guidati a leggere carte **topografiche, fisiche e politiche** altri elementi familiari con semplici simboli cartografici.

Sempre sulle mappe, i bambini saranno guidati a conoscere e usare i **punti cardinali**. Saranno studiate le regioni italiane.

Scienze

La programmazione di questa attività si baserà su alcune strategie fondamentali:

- l'acquisizione graduale del metodo sperimentale;
- l'osservazione dei fatti come momento fondamentale della ricerca scientifica;
- la formulazione di ipotesi e deduzioni come momento creativo della ricerca;
- la raccolta di nuovi dati per il controllo delle ipotesi;
- l'elaborazione dei dati raccolti e la loro rappresentazione grafica.

Informatica

Le conoscenze ed abilità che gli alunni dovranno sviluppare nel corso dell'anno sono quelle legate alla conoscenza delle parti che compongono un computer, quelle legate alla videoscrittura e all'utilizzo di un programma. Queste capacità verranno sviluppate dando la possibilità ai bambini di utilizzare il laboratorio di informatica e di cimentarsi, attraverso proposte ludiche, sull'uso del software di videoscrittura, di semplice grafica e di scrittura multimediale. I bambini lavorando principalmente a coppie, impareranno a lavorare insieme e a cooperare, anche se ognuno agirà direttamente.

Arte e immagine

E'ormai riconosciuto che la creatività è una materia insegnabile, dal momento che esistono dei modi per stimolarla, farla uscire da uno stato latente; e che il bambino può esprimersi in modo personale solo se opportunamente guidato in situazioni ricche di stimoli e di materiali adatti. Pertanto guideremo i bambini a rappresentare, con mezzi espressivi e con materiali diversi, immagini che visualizzino le loro esperienze dirette, la loro visione del mondo, i loro sentimenti; a stabilire rapporti tra immagini e parole; a ideare ritmi decorativi; a usare materiali e color, e a sperimentare.

Musica

Gli alunni saranno guidati a saper ascoltare, analizzare e rappresentare fenomeni sonori e linguaggi musicali; a saper esprimere con il canto e con semplici strumenti sonori. Per raggiungere questi obiettivi utilizzeremo giochi che richiedono partecipazione motoria: fare movimenti ritmati, battere la mani in cadenze binarie e ternarie, percuotere oggetti a intervalli regolari, passando via via da gesti semplici a gesti sempre più articolati.

Avvieremo ogni alunno a scoprire le sonorità che il corpo può produrre, le proprietà sonore della propria voce nel riprodurre rumori e onomatopee: gli faremo manipolare diversi oggetti per portarlo a scoprire che da essi può ricavare diversi suoni che potranno essere organizzati, rappresentati e codificati con simboli.

Scienze motorie e sportive

L'attività motoria mirerà a sviluppare in ogni bambino le seguenti abilità:

SCHEMI MOTORI DI BASE (costituiscono le forme fondamentali del movimento):

- camminare nello spazio controllando modi diversi di esecuzione;
- differenziare gli schemi posturali dei diversi segmenti corporei;
- attivare in modo autonomo i diversi schemi motori in situazioni variabili.

CAPACITA' COORDINATIVE:

- dosare la forza necessaria a compiere un determinato gesto;
- mantenere l'equilibrio da fermo;
- controllare l'equilibrio nelle fasi di movimento;
- combinare più schemi motori.

CAPACITA' CONDIZIONALI:

- sviluppare la rapidità di azione, intesa come capacità di reagire con rapidità a stimoli diversi (visivi, uditivi, tattili, ecc.);
- sviluppare l'autocontrollo e il rispetto del proprio ruolo nei giochi di squadra.