

Classi 2^A – 2^B

Insegnanti: Bernardis Sonia - Laurino Maria - Sarri Emanuela - Tirelli Vania

PROGETTAZIONE TRASVERSALE “NON E’ SOLO UN GIOCO“

Premessa

La Scuola Primaria ha il fondamentale compito di insegnare agli alunni conoscenze e abilità ma, soprattutto, deve dare ai bambini la possibilità di utilizzare quanto appreso in contesti nuovi e fornire loro gli strumenti affinché siano capaci di farlo. Ogni nozione che viene appresa a scuola non è utile in se stessa: è utile solo se attraverso di essa si possono consolidare modi di rapportarsi con la realtà per capirla, modificarla e “viverla”. Da questi principi nasce la necessità di una didattica che miri all'acquisizione di competenze, per formare ragazzi che siano in grado non solo di "sapere" e di "saper fare" ma anche di "imparare ad imparare", saper ragionare, fare ipotesi, sostenere le proprie idee, argomentare...

In conclusione, durante il percorso di apprendimento, gli alunni devono raggiungere traguardi di competenze che permettano loro di essere in grado di saper applicare in ogni contesto e situazioni differenti tutte le conoscenze e le abilità imparate in classe.

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

- Comunicazione nella madrelingua
- Consapevolezza ed espressione culturale
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Competenza matematica
- Spirito di iniziativa
- Comunicazione nelle lingue straniere

COMPETENZE TRASVERSALI

- Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere brevi testi, di scrivere semplici storie e di raccontare le proprie esperienze.
- Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti e fatti.
- Dimostra originalità, spirito di iniziativa ed è in grado di realizzare semplici progetti.
- Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
- Utilizza le sue conoscenze matematiche per trovare soluzioni a problemi reali.
- E' in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di gioco.
- Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare e organizzare nuove informazioni.
- Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.
- In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori e artistici che gli sono congeniali.

ASSE DEI LINGUAGGI

Contributi disciplinari

- Italiano: “I giochi e i giocattoli nei racconti”.
- Matematica: “I giocattoli che ci piacciono di più”.
- Tecnologia/Arte e Immagine: “Costruire i propri giocattoli”.
- Storia: “Come giocavano i nostri nonni”.
- Geografia: “Giocattoli nel mondo”.
- Inglese: “Toys and traditional games”
- Educazione fisica: “Giochiamo all’aperto”.
- Tutte le discipline: “Le regole per giocare insieme”.

Obiettivi di apprendimento

- Ascoltare e comprendere consegne, sequenze di attività, brevi testi.
- Cogliere gli elementi fondamentali di un breve racconto, individuando personaggi, luoghi, informazioni essenziali.
- Leggere e comprendere immagini o brevi testi.
- Raccogliere dati relativi ad esperienze vissute, rappresentarli in tabelle e grafici e saper ricavare informazioni utili.
- Saper utilizzare materiali diversi per la realizzazione di un progetto.
- Conoscere i giochi di ieri e di oggi.
- Conoscere alcune filastrocche e giochi tradizionali dei paesi di lingua anglosassone.
- Dare istruzioni in lingua per eseguire giochi.
- Sapere organizzare un gioco all’aperto.

Attività

Il percorso impegnerà gli alunni nel corso del secondo quadrimestre con una serie di attività, sia individuali sia in piccolo gruppo, che diano significato alla richiesta del compito finale.

Le attività faranno riferimento a:

- ascolto di brani letti e di spiegazioni
- indagine statistica
- costruzione di un giocattolo
- schede e coloritura
- assemblaggio di materiali
- gioco dell’elastico
- laboratorio “I giochi in 80 paesi”
- uscita didattica a “Cjase Cocèl”

COMPITO DI REALTA’

In gruppi di due o tre, gli alunni scelgono ed organizzano un gioco tipico di un paese straniero. Il gioco scelto verrà presentato ai compagni. Attraverso un’indagine statistica, gli alunni individueranno il gioco preferito.

VERIFICA

Le insegnanti, durante la prova, svolgeranno osservazioni sistematiche per verificare con quale impegno e motivazione gli alunni partecipano ai gruppi e alle diverse attività, come collaborano e come risolvono eventuali conflitti, come gestiscono e utilizzano le risorse assegnate.

VALUTAZIONE

Al momento finale della valutazione, le insegnanti considereranno sia l'intero percorso che avranno potuto osservare durante lo svolgimento delle varie attività sia il compito autentico finale.

Per maggior coerenza con il modello ministeriale delle Indicazioni Nazionali, la valutazione farà riferimento ai seguenti quattro livelli.

Livello	Indicatori esplicativi
A - Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B - Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C - Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D - Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni nuove.