



PRESENTAZIONE P.T.O.F.
SCUOLA PRIMARIA A.S. 2019/2022



CAMPUS DON BOSCO

La carta d'identità culturale e progettuale della nostra scuola è enucleata nel P.T.O.F.

Esso è uno strumento peculiare, aperto al territorio, in grado di fornire risposte alle esigenze degli utenti e di arricchire in maniera variegata l'offerta formativa.

I principi ispiratori sono:

- IL PRINCIPIO DI UGUAGLIANZA DI TUTTI I CITTADINI
- IL DIRITTO-DOVERE DEI GENITORI DI EDUCARE ED ISTRUIRE I FIGLI
- IL PRINCIPIO DI LIBERTÀ D'INSEGNAMENTO
- IL DIRITTO AD UN'OFFERTA SCOLASTICA APERTA A TUTTI I CITTADINI.



“Per sviluppare le dimensioni cognitive, emotive, affettive, sociali, corporee, etiche e religiose ... ponendo le premesse per lo sviluppo del pensiero riflessivo e critico nei bambini”.



LA NOSTRA STRUTTURA

Il Campus Don Bosco è una struttura presente sul territorio dal 2011, in linea con le attuali normative in materia di edilizia scolastica.

Il plesso scolastico è distribuito su due piani, con ampi spazi sia interni che esterni.



**L'ISTITUTO DISPONE DI
PRESIDENZA / DIREZIONE / UFFICI AMMINISTRATIVI
SALA PROFESSORI / AULE / SALA MENSA / PALESTRA.**



CHE COS'È IL P.T.O.F.

RAPPRESENTA L'IDENTITÀ CULTURALE E PROGETTUALE

dell'Istituto Scolastico, aperta al proprio territorio, e tiene conto delle caratteristiche sociali, culturali, scolastiche ed economiche;

TROVA le proprie radici in una normativa precisa: Art. 3-30-33

Costituzione Italiana

Regolamento dell'Autonomia Art. 3 del 25.02.99 C.C.N.L. 2006-2009;

TIENE CONTO del profilo educativo-culturale;

ESPLICITA la progettazione educativa, interdisciplinare e organizzativa.



I PRINCIPI ISPIRATORI DEL P.T.O.F.

Uguaglianza

- Escludere comportamenti discriminatori: sesso, razza, etnia, lingua, religione, condizioni psico-fisiche, socio-economiche.
- Creare opportunità educative per tutti nel rispetto dei bisogni e delle potenzialità di ognuno.

Imparzialità e regolarità

- Mettere in atto comportamenti oggettivi.
- Garantire la regolarità e la continuità del servizio nel rispetto delle norme sancite dalle Leggi e dai Contratti Collettivi del lavoro.

Accoglienza e integrazione

- Promuovere concreti atteggiamenti di accoglienza nei confronti degli alunni e delle famiglie.
- Porre in atto strategie di integrazione per situazioni di disagio, svantaggio, handicap.
- Costruire specifici percorsi di accoglienza nel passaggio da un ordine di scuola all'altro.

Partecipazione, efficienza, trasparenza

- Partecipazione alla vita della scuola attraverso la valorizzazione degli Organi Collegiali.
- Trasmissione di informazioni complete e trasparenti.
- Organizzazione dell'orario di servizio basata su criteri di flessibilità e funzionalità.

Libertà di insegnamento e aggiornamento

- Autonomia nella progettazione, nella scelta metodologica, nella definizione dei contenuti, dei tempi e dei modi dell'attività didattica.
- Perseguimento degli obiettivi educativi nel rispetto delle indicazioni curriculari.

Diritto di scelta, obbligo scolastico e frequenza

- Diritto-dovere alla formazione e all'aggiornamento di tutto il personale scolastico.
- Controllo sulla regolarità della frequenza degli alunni, coinvolgendo i genitori responsabili dell'obbligo scolastico.



UN RACCORDO PEDAGOGICO

A piccoli e grandi passi

LA CONTINUITÀ

SCUOLA • FAMIGLIA • TERRITORIO

La scuola, la famiglia e il territorio si raccordano per un progetto comune: garantire all'alunno un **PROCESSO FORMATIVO**, di apprendimento e di crescita personale e sociale.



SCUOLA DELL'INFANZIA • PRIMARIA • SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Il Progetto Continuità tra i diversi ordini di scuola vuole garantire al bambino un **PERCORSO FORMATIVO** organico e completo, facilitando il suo ingresso nel nuovo ambiente.

LA SCUOLA PRIMARIA

```
graph TD; A[LA SCUOLA PRIMARIA] --> B[SI PROPONE]; A --> C[PROMUOVE LO SVILUPPO];
```

SI PROPONE

come un contesto idoneo a promuovere apprendimenti significativi e a garantire il successo formativo per tutti gli alunni.

PROMUOVE LO SVILUPPO

- dell'identità • dell'autonomia
- delle competenze
- del senso di cittadinanza

Indicazioni Nazionali NUOVO UMANESIMO

"La scuola deve insegnare ai bambini a ricomporre i grandi oggetti della conoscenza – l'universo, il pianeta, la natura, la vita, l'umanità, la società, il corpo, la mente, la storia – in una prospettiva complessa volta a superare la frammentazione delle singole discipline e ad integrarle in un nuovo quadro d'insieme".

AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

La Scuola Primaria è "intenzionalmente" strutturata e organizzata come "Ambiente di Apprendimento", ovvero come spazio fisico e/o virtuale, ma anche mentale e culturale, emotivo e affettivo, dove i docenti pianificano e realizzano attività volte a promuovere processi educativi e didattici di crescita e di apprendimento. Ambienti, quindi, disposti come "spazi d'azione", dove i docenti promuovono e sostengono conoscenze, abilità, motivazioni, atteggiamenti, e dove gli alunni sperimentano esperienze significative, imparano attivamente attraverso il fare, vivono interazioni e scambi interpersonali.

GLI AMBIENTI

**AULE CURRICULARI
LABORATORIO
DI ARTE**



**LABORATORIO
DI MUSICA**

**LABORATORIO
DI SCIENZE**



**LABORATORIO
DI INFORMATICA**



**LABORATORIO
MULTIMEDIALE
PALESTRA**

CORRIDOIO

uno spazio di incontro
tra tutte le classi della
Scuola Primaria

QUADRO ORARIO SETTIMANALE

DISCIPLINA	classe 1 ^a	classe 2 ^a	classe 3 ^a	classe 4 ^a	classe 5 ^a
Italiano	6	6	6	6	6
Storia	2	2	2	2	2
Cittadinanza e costituzione	1	1	1	1	1
Geografia	2	2	2	2	2
Inglese	3	3	3	3	3
Matematica	5	5	5	5	5
Scienze Nat.	2	2	2	2	2
Ed. Musicale	2	2	2	2	2
Arte e Imm.	1	1	1	1	1
Tecn. e Inform.	1	1	1	1	1
Sc. Motorie	2	2	2	2	2
Religione	2	2	2	2	2
2 ^a Lingua	1	1	1	1	1
	30 ore	30 ore	30 ore	30 ore	30 ore

Docenti Esperti coadiuvano le attività di:

Musica - Inglese - Spagnolo - Motoria

Oltre alle attività curriculari, sono previsti durante l'anno scolastico Laboratori, Uscite Didattiche e Progetti Educativi.





I PROGETTI NELLA SCUOLA PRIMARIA



Fattori imprescindibili:

- Le Indicazioni Nazionali
- Le tematiche in verticale
- I progetti in continuità

Metodologie impiegate:

- Cooperative learning
- Didattica laboratoriale
- Tutoring
- Scaffolding
- Role playing
- Brainstorming



PROGETTI EDUCATIVI 2019-2020

- **Progetto Stradale** "Amico vigile"
- **Progetto Interdisciplinare**
"sulle ali di un libro alla ricerca di nuove emozioni"
- **Progetto di Informatica** "Rino il Computerino"
- **Progetto di Robotica** "Rob-Smart"
- **Progetto di Scienze**
"IMPARARE AD OSSERVARE E A DEDURRE"
- **Progetto Ambientale** "Ambiente e territorio"
- **Progetto d'Arte e Immagine** "L'ARTE CHE SUONA"
- **Progetto Teatro**
- **Progetto Cittadinanza e Costituzione**
"CITTADINI SI DIVENTA"





STORIA
ITALIANO
GEOGRAFIA
MATEMATICA
INGLESE
SCIENZE
CITTADINANZA E COSTITUZIONE
INFORMATICA

ARTE E IMMAGINE
ED. MOTORIA
RELIGIONE CATTOLICA
MUSICA



I saperi disciplinari sono amplificatori culturali e svolgono una funzione protesica nei processi cognitivi e di apprendimento, in quanto strumenti di indagine, di decodifica, di interpretazione del reale.



Bruner

STORIA

Lo studio della storia contribuisce a formare la coscienza storica dei cittadini e li motiva al senso di responsabilità e al confronto con il patrimonio e i beni comuni. Dalle Indicazioni Nazionali si evince che il punto di partenza per l'insegnamento della storia è il presente, la realtà nella quale il bambino vive e che costituisce per lui il momento di confronto per individuare la connessione tra passato e futuro.

ITALIANO

Nel processo di formazione assume un ruolo fondamentale il progressivo consolidamento delle competenze comunicative e linguistiche.

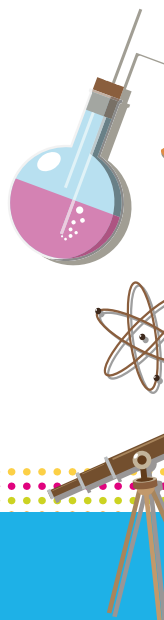
Pertanto, l'educazione agli usi della lingua italiana è tesa a rafforzare la padronanza orale e scritta, finalizzata a:

1. sviluppare abilità linguistiche e cognitive di comprensione e di traduzione dei testi orali e scritti;
2. acquisire un vocabolario sempre più ricco e appropriato;
3. scoprire la ricchezza, la flessibilità, la trasformazione e la crescita culturale;
4. favorire la capacità di apprendere per una progressiva crescita culturale.

GEOGRAFIA

La geografia è una disciplina di "cerniera" per eccellenza, poiché consente di mettere in relazione temi economici, giuridici, antropologici, scientifici e ambientali.

La geografia contribuisce a fornire gli strumenti per formare persone autonome e critiche, che siano responsabili nella gestione del territorio e nella tutela dell'ambiente.



MATEMATICA

La matematica nella Scuola Primaria, attraverso un graduale processo di astrazione, contribuisce alla formazione di strutture cognitive e linguaggi simbolici necessari all'alunno per osservare, comprendere e trasformare la realtà.

Attraverso esperienze significative e motivanti, il bambino:

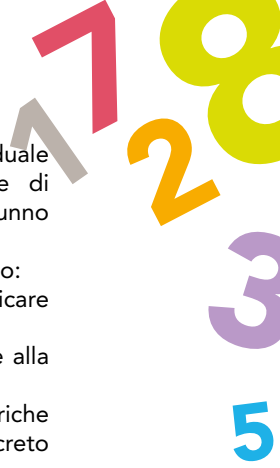
1. è guidato a contare, confrontare, ordinare e classificare quantità;
2. è avviato alla formulazione di ragionamenti logici e alla risoluzione creativa di situazioni problematiche;
3. è portato a riconoscere alcune semplici figure geometriche del piano e dello spazio, partendo dal mondo concreto degli oggetti e delle cose.

INGLESE

L'insegnamento delle lingue straniere mira a fornire a tutti gli alunni gli strumenti essenziali per comunicare in ambito europeo e per porre le basi del dialogo interculturale. La metodologia gioca un ruolo importante, le conoscenze disciplinari si costruiscono più facilmente con la mediazione di giochi, simulazioni, lavori di gruppo, entro cui cresce la curiosità e l'interesse per la lingua.

Il potenziamento linguistico mira all'internazionalizzazione del sapere e degli apprendimenti, nonché all'integrazione del nostro istituto al sistema scolastico europeo. Esso sarà così articolato:

- 3 ore di lingua inglese in tutte e cinque le classi;
- Progetti CLIL (content and language integrated learning), in quanto metodologia didattica indispensabile per confrontarsi con i sistemi educativi europei (per studenti e supportando i docenti di discipline non linguistiche), sviluppato, per le classi III-IV-V, nella disciplina di arte e immagine;





- Corsi per l'acquisizione delle certificazioni di lingua secondo i seguenti livelli:
 - CLASSE III PRE-STARTER
 - CLASSE IV STARTER
 - CLASSE V MOVERS

SCIENZE NATURALI E SPERIMENTALI

L'educazione scientifica contribuisce alla formazione del pensiero, in quanto consente un'iniziale elaborazione di concetti, metodi, atteggiamenti necessari per meglio osservare, comprendere, interpretare la realtà.

Le nozioni scientifiche, intimamente legate alla vita quotidiana di ogni alunno, per essere veramente assimilate, devono essere oggetto di esperienze concrete e di scoperte.

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

Alla luce delle Indicazioni per il Curricolo, la progettazione di questa disciplina è articolata e pone le basi per un profilo del cittadino denso di intrecci, che si chiarificano lungo l'arco della vita.

Il cittadino esemplare è partecipe della vita sociale, trova nei valori costituzionali una bussola per interpretare una società complessa, è aperto alle altre culture e ha rispetto per qualsiasi persona. Sa di abitare diverse appartenenze, e si sente ospite dell'universo, e per questo adotta comportamenti improntati alla sostenibilità.



INFORMATICA

Le Indicazioni per il Curricolo danno all'informatica una forte valenza didattica, interdisciplinare come ambiente di apprendimento. Le nuove tecnologie danno la possibilità agli alunni di vivere esperienze dirette senza muoversi dall'aula multimediale, viaggiando alla velocità di un click. Le Tic costituiscono la nuova dimensione di una mediazione didattica attiva che fa ricorso contemporaneamente ad una pluralità di linguaggi (visivi, verbali, sonori) e di abilità (cognitive, socio-relazionali, logiche, procedurali) che possono risultare motivanti e facilitanti per qualsiasi tipo di apprendimento.

La scuola Primaria svilupperà in maniera interdisciplinare (attraverso le materie di Italiano, Informatica, Storia, Geografia, Scienze), con i seguenti obiettivi:

- CLASSE I UTILIZZO DEL PC
- CLASSE II SOFTWARE AVANZATO
- CLASSE III UTILIZZO POWER POINT
- CLASSE IV E V : REALIZZAZIONE DI UN FUMETTO CON POWER POINT

Tali competenze raggiunte verranno certificate tramite un esame finale a conclusione della seconda elementare (I livello) e della quinta elementare (II livello).

ARTE E IMMAGINE

La disciplina arte e immagine è costituita dall'educazione ad osservare ciò che ci circonda, a partire dalla realtà più prossima per imparare a: riconoscere e apprezzare la varietà di forme, colori, oggetti, opere d'arte; distinguere i particolari iconografici più significativi degli elementi della quotidianità e del patrimonio artistico; organizzare le informazioni raccolte, ritrovare e trasferire in altri contesti visivi; sperimentare tecniche pittoriche e scultoree per interpretazioni personali e creative.

La disciplina, a partire dalla classe III, verrà svolta interamente in lingua inglese, secondo il progetto CLIL (content and language integrated learning).

EDUCAZIONE MOTORIA

L'educazione motoria concorre allo sviluppo delle caratteristiche morfologico-funzionali dell'individuo, favorisce l'elaborazione e la costituzione del proprio schema corporeo, aumentando allo stesso tempo la consapevolezza del proprio corpo. Tale disciplina, inoltre, concorre a maturare competenze di tipo cognitivo, affettivo e sociale, attraverso il controllo delle emozioni, la collaborazione, la ricerca di una certa autonomia personale, la vittoria e la sconfitta, la socializzazione, il divertimento, la creatività, la lealtà, l'impegno e la volontà di migliorare, il rispetto delle regole, di se stessi e degli altri.

RELIGIONE CATTOLICA

La dimensione religiosa ha un ruolo fondamentale nella piena formazione della personalità, in quanto favorisce la capacità di trovare nelle differenze motivo di arricchimento per sé e per gli altri, attraverso il dialogo, il rispetto, la comprensione, la solidarietà e l'accoglienza. Questa disciplina permette al bambino di riflettere sulle grandi domande della vita, oltre ad offrire l'opportunità di conoscere i principi fondamentali del cattolicesimo e di comprendere il patrimonio storico, culturale e artistico dell'Italia, stimolando la creatività e valorizzando l'esperienza personale.

Per gli alunni che non seguono l'insegnamento di religione, è prevista la programmazione di attività alternative:

- ATTIVITÀ DIDATTICHE E FORMATIVE
rivolte all'approfondimento di storia e di educazione civica;
- ATTIVITÀ DI STUDIO E/O DI RICERCA INDIVIDUALI
con assistenza di personale docente.



MUSICA

L'educazione al suono e alla musica potenzia la capacità di percepire i fenomeni circostanti, di analizzarli criticamente, di connetterli con altre discipline e altri contesti, di classificarli e gestirli. La musica può essere strumento di socializzazione, di integrazione e di possibile soluzione di gestione relazionale. Tale ambito si propone di sviluppare le capacità dei bambini di partecipare alle esperienze musicali, sia nella dimensione del fare musica, sia in quella dell'ascoltare e del capire. In linea con l'attenzione data sinora a tale disciplina, il Campus don Bosco ha deciso di mettere in pratica le seguenti attività musicali:

- CLASSE I-II : ATTIVITA' COREUTICA
- CLASSE III-IV-V STUDIO DELLA DIAMONICA

Fra le attività extra-curricolari che si svolgeranno vi sarà la possibilità di avviare gli alunni allo studio di uno strumento a scelta (archi, tastiera, percussioni, fiato, ecc.)





LE COMPETENZE CHIAVE

Raccomandazione del Parlamento Europeo
e del Consiglio del 18 Dicembre 2006

DISCIPLINE

COMPETENZE CHIAVE CORRISPONDENTI

COMPETENZE CHIAVE

(che attraversano, in modo
trasversale, tutte le aree
disciplinari)

Italiano

Comunicazione
nella madrelingua

IMPARARE
AD IMPARARE

**Matematica
Scienze
Tecnologia**

Competenza matematica
e competenza di base
in scienza e tecnologia

**Lingua Inglese
e Seconda lingua
comunitaria**

Comunicazione
nelle lingue straniere

SPIRITO DI INIZIATIVA
E IMPRENDITORIALITÀ

Storia

Competenze sociali e civiche

**Geografia
Musica
Arte e Immagine
Educazione fisica
Religione cattolica**

Consapevolezza
ed espressione culturale

COMPETENZA
DIGITALE

Un Lunedì hai detto:

“Ora capisco.
L’hai spiegato davvero bene”.

Un Martedì hai detto:

“Santo cielo, ma è bellissimo.
Come sei riuscito ad ottenere
un verso così luminoso?”

Un mercoledì hai detto:

“Potresti farmi una copia della tua poesia?
Mi piacerebbe tenerla per ricordo”.

Un Giovedì hai detto:

“Vuoi venire fuori a mostrarlo
ai tuoi compagni?”

Un Venerdì hai detto:

“Grazie. Sei stato molto, molto gentile”.
In questo modo, hai regalato
a cinque ragazzini qualcosa che
conserveranno per tutta la vita.

Pam Brown

«Per un insegnante molto speciale»

PROGETTO STRADALE "AMICO VIGILE"

DESCRIZIONE

Il progetto, attraverso giochi e simulazioni, invita i bambini ad individuare il significato delle luci del semaforo e dei comportamenti adeguati da osservare. I segnali si possono incollare sul cartoncino ed utilizzare per giochi di classificazione, facendo individuare forme e colori.

I bambini dovranno cercare di ricordare il significato dei principali segnali stradali e, a tal proposito, si possono organizzare giochi a squadre e percorsi dove impersoneranno, di volta in volta, il pedone, l'automobilista, il vigile, ecc.

OBIETTIVI

- Riconoscere semplici segnali stradali, le tipologie di strade, i comportamenti adeguati e inadeguati sulla strada;
- conoscere i principali mezzi di trasporto, distinguere comportamenti corretti e scorretti, conoscere il significato delle differenti segnaletiche, saper ricostruire un percorso stradale, rispettare le azioni che indica il vigile, ascoltare e comprendere racconti sulla strada e sui segnali stradali.

STRUMENTI

Video, cd, cartelloni, filastrocche.

DISCIPLINE COINVOLTE

Geometria, Italiano, Arte e Immagine.

DESTINATARI

Classe III della Scuola Primaria.

TEMPI

Il periodo di svolgimento del progetto è compreso tra gennaio e marzo per un'ora settimanale.





PROGETTO "SULLE ALI DI UN LIBRO..."

alla ricerca di nuove emozioni"

PREMESSA

Le innovazioni tecnologiche e multimediali ci bombardano quotidianamente e sono fonte da cui bambini e adulti attingono a scopo culturale, informativo e ludico. La validità delle innovazioni tecnologiche ed informatiche non si può negare, esse devono essere ampiamente apprezzate e conosciute, tuttavia è opportuno rivalutare l'importanza della lettura di un libro che si può toccare, odorare, sfogliare... "vivere" in una sfera emozionale che è nutrimento dell'anima e lascia un segno indelebile nei ricordi di ciascun lettore.

La lettura favorisce la formazione della persona in quanto agevola lo sviluppo del pensiero libero e creativo e, in un percorso di crescita, permette l'interazione fra affettività e apprendimento che rende armonioso l'individuo che ne usufruisce e accresce in ciascuno le competenze fondamentali per lo sviluppo cognitivo.

Favorire un confronto fra i bambini e i libri attraverso la lettura di testi classici, fiabe, favole, biografie... apre un mondo di emozioni e sentimenti da scoprire in se stessi e dividerli con gli altri.

Il libro è uno strumento prezioso con cui prendere coscienza della realtà circostante e potenziare la propria personalità, pertanto far innamorare i bambini di un libro è un dono che ogni maestro deve fare ai propri alunni. Imprimere nel loro cuore la magia di momenti unici durante i quali la sua voce li accompagna in un mondo fantastico in cui è bello rifugiarsi e sognare anche da adulti.

Da questa consapevolezza, nasce il desiderio di far comprendere ai bambini che la lettura è un vantaggio, è dialogo, è confronto... è una buona consuetudine da mantenere per tutta la vita.

FINALITÀ

- Favorire e far nascere nei bambini l'amore per la lettura come apertura verso l'immaginario, il fantastico, il mondo delle emozioni.
- Fornire al bambino le competenze per gestire le proprie emozioni e saperle comunicare.
- Sviluppare capacità comprensiva ed empatica.
- Formare la persona sotto l'aspetto cognitivo, affettivo-relazionale, sociale in sinergia con gli attuali sistemi multimediali.





OBIETTIVI

- Suscitare amore per la lettura.
- Educare all'ascolto, alla concentrazione e alla comunicazione con gli altri.
- Far nascere e coltivare nei bambini il piacere e l'interesse per la lettura.
- Educare l'abitudine all'ascolto e alla comunicazione con gli altri.
- Motivare alla conversazione, stimolare ad esprimere i propri punti di vista e considerare quelli altrui.
- Potenziare o recuperare competenze linguistiche espressive e consolidare conoscenze.
- Potenziare la padronanza della lingua italiana ed arricchire il lessico.
- Stimolare e potenziare lo sviluppo di capacità cognitive mediante la comprensione di quanto letto.
- Motivare alla conversazione, stimolare ad esprimere i propri punti di vista e considerare quelli altrui.
- Espandere il vocabolario emotivo.
- Rafforzare nel bambino la capacità di riconoscere emozioni.
- Sviluppare capacità empatiche.
- Apprezzare il libro come strumento di gioco, ricerca, divertimento e conoscenza.
- Distinguere tra fantasia e realtà.
- Elaborare una storia e saperla ricostruire attraverso immagini o verbalmente rispettando la successione logico temporale.
- Esplorare un racconto attraverso la drammatizzazione e l'arte creativa.
- Leggere con la giusta espressività ed animare i personaggi.
- Strumenti metodologici
- Sfondo integratore
- Circle-time
- Role-play
- Tutoraggio
- Pensiero narrativo
- Utilizzo di vari linguaggi espressivi
- Percezione di sé e dei propri stati d'animo
- Scelta di situazioni didattiche coinvolgenti e motivanti all'ascolto, alla lettura alla comprensione e alla produzione di testi





ATTIVITÀ E PERCORSI EDUCATIVI

- Scelta di luoghi e tempi favorevoli
- Creazione di atmosfere magiche che stimolano curiosità e interesse
- Lettura e animazione di storie svolte dai docenti o da esperti esterni
- Lettura individuale e collettiva
- Lettura silenziosa e ad alta voce
- Lettura espressiva
- Lettura di varie tipologie testuali
- Scelta dei libri insieme ai bambini
- Realizzazione di slogan creativi per promuovere il piacere di leggere
- Maratona del libro
- Partecipazioni a concorsi e/o manifestazioni sulla lettura e sulla scrittura creativa
- Organizzazione e gestione di una biblioteca in classe
- Attivazione del prestito dei libri
- Visita ad una libreria
- Visita alla sede della biblioteca comunale
- Incontro con l'autore di un libro
- Recensione di libri letti
- Analisi di un libro
- Giochi linguistici





- Giochi di ruolo
- Ascolto delle emozioni
- Creazione di un libro
- Drammatizzazioni
- Disegni con varie tecniche e illustrazione di sequenze, ambienti e personaggi
- Uso delle parole in modo creativo
- Inventare storie
- Conversazioni su tematiche riscontrate nei libri letti
- Fruizione di rappresentazioni teatrali tratte dai libri letti
- Produzione di un dvd

OSSERVAZIONI E VERIFICHE

- Confronto e discussioni fra i docenti impegnati nel progetto per valutare l'interesse dimostrato dagli alunni
- Documentazione delle esperienze per eventuali modifiche e adattamenti

TEMPI

- Anno scolastico in orario curriculare
- Soggetti coinvolti
- Docenti e bambini di tutte le classi della scuola primaria
- Collaboratori esterni





PROGETTO DI EDUCAZIONE AMBIENTALE

PREMESSA

La consapevolezza che l'ambiente non può essere considerato uno spazio illimitato e che le risorse del pianeta non sono infinite, fa scaturire la necessità di mettere in atto una serie di risposte tra cui anche quella di tipo educativo.

È fondamentale creare una coscienza ambientalista, che solleciti il rispetto dell'ambiente che ci ospita, al fine di ridurre gli effetti negativi dell'inquinamento, dell'effetto serra, del buco dell'ozono, ecc.

Quindi oggi, più che mai, gli sforzi maggiori vanno dedicati all'educazione ambientale rivolta ai discenti, affinché possano diventare cittadini consapevoli delle proprie azioni. E' necessario guidare gli alunni verso comportamenti corretti per acquisire i valori legati alla tutela dell'ambiente che renderanno lo studente protagonista della propria formazione di futuro cittadino attivo e consapevole.

FINALITÀ

Il progetto fa riferimento ai contenuti etici dell'Educazione Ambientale, non finalizzato solo allo studio dell'ambiente naturale, ma inteso come azione che promuove cambiamenti negli atteggiamenti e nei comportamenti sia a livello individuale che collettivo.

Lo scopo è:

- valorizzare un approccio di tipo globale all'ambiente, che ponga attenzione anche alla dimensione percettivo-sensoriale;
- favorire l'utilizzo del territorio come laboratorio didattico in cui trovare stimoli per la ricerca, la riflessione, la sperimentazione, la soluzione di problemi;
- prediligere attività che tengano conto dell'importanza di integrare con lo studente per sollecitarlo concretamente ad espri-





mersi, coinvolgersi, documentarsi, prendere posizione e agire per l'ambiente.

OBIETTIVI GENERALI DEL PROGETTO

- Sensibilizzare gli alunni alle problematiche legate alla tutela dell'ambiente.
- Promuovere la consapevolezza delle responsabilità individuali e collettive nell'alterazione dell'ambiente dovuta all'evoluzione tecnologica.
- Conoscere e rispettare il territorio, valorizzandone i beni ambientali, artistici e architettonici.
- Educare al rispetto dell'ambiente domestico, scolastico, urbano e naturale.
- Educare al risparmio energetico e alla raccolta differenziata dei rifiuti.
- Educare a valutare comportamenti etici finalizzati allo sviluppo sostenibile.

ABILITÀ E COMPETENZE

Le tematiche del progetto tenderanno all'acquisizione delle seguenti competenze:

- Saper individuare relazioni ambientali significative ed eventuali loro alterazioni nel territorio della provincia di Catania.
- Saper individuare gli effetti causati dall'azione antropica sull'ambiente.
- Saper distinguere le varie fonti di inquinamento e le problematiche relative.
- Saper distinguere i materiali riciclabili.
- Saper individuare sistemi di smaltimento e di riciclaggio dei rifiuti sul proprio territorio e confrontarli con esperienze di altre zone.





- Essere consapevoli dell'importanza della risorsa acqua.
- Essere consapevoli dell'importanza del rifiuto come fonte di energia.
- Saper individuare comportamenti per uno sviluppo sostenibile.

DESTINATARI

Saranno coinvolti gli alunni delle cinque classi della primaria, nonché tutti i docenti.

CONTENUTI

- Ambienti naturali e antropizzati.
- Parchi e riserve naturali nazionali e regionali.
- Enti e associazioni ambientaliste.
- Alterazioni dell'ambiente.
- Educazione alimentare.

ATTIVITÀ SUL TERRITORIO.

- Visita didattica ad una azienda vitivinicola di Trecastagni nel periodo della vendemmia (1^a e 2^a)
- Visita didattica ad una azienda di apicoltura nel territorio di Zafferana Etnea nel periodo della smielatura (aprile-maggio per tutte le cinque classi della primaria)).

VERIFICA

- Schemi riassuntivi, cartelloni e lavori di gruppo, relazioni, lavori individuali, ...





IMPARARE A OSSERVARE E A DEDURRE

PREMESSA

Il progetto trae origine dalla necessita' di avviare gli alunni a mettere in pratica le conoscenze acquisite durante il percorso di scienze e ad acquisire conoscenze attraverso canali diversi dall'esposizione dell'insegnante. Il progetto serve dunque per imparare a osservare, ragionare, fare ipotesi e dedurre.

Con un laboratorio che aiuti a costruire la conoscenza scientifica del mondo attraverso un metodo di indagare fondato sull'osservazione dei fatti e sulla loro interpretazione, attraverso un coinvolgimento diretto degli alunni incoraggiandoli a porre domande sui fenomeni e le cose, a progettare esperimenti seguendo ipotesi di lavoro e a costruire modelli.

FINALITÀ

- incoraggiare l'interesse per le scienze
- Apprezzare mediante alcuni esperimenti laboratoriali la realtà che ci circonda attraverso lo studio di fenomeni che riguardano:
 - aria
 - acqua
 - suolo
 - organismi

METODOLOGIA

- Le metodologie devono partire da atteggiamenti di base attivi e critici come:
 - porsi delle domande
 - formulare ipotesi
 - usare procedimenti e tecniche specifiche

STRUMENTI

- Tavoli, recipienti, forbici, bilancia, candele, gesso, plastilina etc. etc.
- Comprendere i diversi stati della materia conoscere diverse proprietà solido, liquido, gas
- Imparare la differenza tra i colori assorbiti e quelli riflessi
- Scoprire come i nostri occhi vedono i colori riflessi degli oggetti
- Capire come le proprietà della materia, tipo il volume, e la massa influiscono sulle caratteristiche degli oggetti
- Rivedere le tre fasi fisiche della materia: solido, liquido, gas
- Capire che il magnetismo è una forza capace di far muovere le cose
- Esplorare i mattoni della materia: atomi e molecole.
- Conoscere diverse proprietà dell'acqua
- Identificare le diverse fasi del ciclo dell'acqua
- Capire che l'acqua è essenziale per la vita
- Riconoscere che l'aria è ovunque intorno a noi
- Distinguere gli elementi riciclabili e non riciclabili
- Esaminare gli effetti che il riciclo ha sul pianeta: TERRA



PROGETTO INTERDISCIPLINARE

“L’ARTE CHE SUONA”

PREMESSA

Questo progetto, rivolto alle classi della Scuola Primaria, è stato ideato per stimolare bambini e insegnanti alla scoperta e all’approfondimento di queste discipline legate alla cultura moderna e contemporanea promuovendo, al tempo stesso, lo sviluppo di progetti trasversali nelle scuole.

Il progetto nasce dall’idea di far riflettere sul concetto di suono e rumore per avviarci così, verso un atteggiamento di ascolto della musica e ad un approccio nuovo al colore, legato all’ascolto musicale.

• **Il progetto prevede:**

- Ascolto di brani musicali di vari generi.
- Movimento libero a ritmo di musica.
- Lettura di alcune opere d’arte
- Dipingere, prima con le mani, poi con l’ausilio di un pennello, ciò che la musica mi trasmette
- Attribuisco un colore ad ogni emozione... dopo aver interpretato con il corpo vari brani musicali, esprimo attraverso il colore le emozioni che la musica mi ha suscitato.
- Ci sono degli artisti che hanno esplorato a fondo il legame tra arte e musica, uno fra tutti Kandinsky, famoso pittore russo, il quale ha dipinto opere dai titoli molto particolari come Impressione, Composizione, Improvvisazione, termini che fanno parte del linguaggio musicale. Con composizione si indica la creazione di un’opera d’arte mediante la combinazione di ritmo, melodia e armonia. L’improvvisazione, invece, consiste nel produrre della musica senza far riferimento a delle partiture strutturate. Per esempio è molto famosa l’improvvisazione nel jazz in cui i musicisti seguono delle regole con un margine più o meno ampio di libertà.
- Kandinsky ha creato una vera e propria corrispondenza tra i suoni prodotti da alcuni strumenti musicali e i colori. Secondo il pittore russo, ad esempio, il suono prodotto da un violino è verde perché equilibrato e capace di farci sognare, mentre invece il suono di una tromba è più squillante e ci mette energia, voglia di muoverci, di ballare, e quindi è rappresentabile attraverso il giallo.
- L’artista, tuttavia, aveva creato anche un’altra serie di corrispondenze molto interessanti relative al rapporto tra il suo suono e la sua rappresentazione grafica. Un suono lungo, ad esempio, potrebbe essere rappresentato attraverso delle linee, un suono molto breve attraverso un punto.
- In altre correnti artistiche come l’impressionismo si possono riscontrare alcune analogie con l’impressionismo musicale: lo



sforzo di molti artisti della seconda metà dell'ottocento fu quello di ricreare non "il ciò che si vede" ma "come si vede" (l'impressione), nella pittura la ricerca degli effetti della luce su forme e colori mentre nella musica l'incontro tra luce e vibrazione (Debussy).

OBIETTIVI

- Imparare la coordinazione con gli altri in forme espressive individuali e di gruppo.
- Imparare a dare un nome agli stati d'animo, a sperimentare il piacere, il divertimento e la scoperta, a superare progressivamente l'egocentrismo.
- Scoprire e saper esprimere le proprie potenzialità espressive.
- Intuire e affinare gradualmente i diversi linguaggi (mimico-gestuale, grafico-pittorico).
- Sviluppo della creatività.
- Saper esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli con creatività.
- Saper riconoscere il linguaggio musicale.
- Saper compiere movimenti associati ad un brano musicale percependone la forma e la pulsazione.
- Imparare ad esplorare i primi alfabeti musicali come i contrasti piano-forte e acuto-grave.
- Acquisire la capacità di confrontarsi e collaborare con i compagni.

STRUMENTI

- Testo "Fantasia" di Munari, studio delle opere di Kandinsky, studio di alcune correnti artistiche (impressionismo, popart), colori a tempera, materiali da riciclo e/o di uso quotidiano. Utilizzo di mezzi e strumenti a disposizione della scuola: supporti multimediali (LIM, Aula multimediale,...).

DISCIPLINE COINVOLTE

- Arte e immagine, Musica.

DESTINATARI

- Classi II, III, IV della Scuola Primaria.

TEMPI

- Il progetto ha una durata annuale.
- Gli obiettivi saranno raggiunti sia nel medio che nel lungo termine.



PROGETTO DI INFORMATICA

"RINO IL COMPUTERINO"

DESCRIZIONE

Il progetto offre agli alunni l'opportunità di acquisire competenze nell'uso delle nuove tecnologie.

Il laboratorio si divide in una parte teorica e una parte pratica e si fonda su un approccio ludico: Rino, un computerino dalla "faccia" buffa, guiderà i bambini e li accompagnerà, modulo dopo modulo, alla scoperta dell'informatica.

OBIETTIVI

- Favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie;
- potenziare il coordinamento oculo-manuale attraverso l'uso del mouse;
- sviluppare l'analisi visiva e le capacità di attenzione;
- sviluppare le capacità logiche;
- sollecitare le potenzialità creative con la produzione di semplici elaborati grafici;
- fornire agli alunni una prima alfabetizzazione informatica e le prime competenze sull'uso dei sussidi multimediali;

STRUMENTI

Computer, stampante, cd, dvd, ecc.

DISCIPLINE COINVOLTE

Informatica.

DESTINATARI

Classi II, III, IV della Scuola Primaria.

TEMPI

Il progetto ha durata trimestrale (da ottobre a dicembre) per un'ora settimanale.





PROGETTO DI ROBOTICA

"ROB-SMART"

DESCRIZIONE

Il progetto coinvolge gli alunni con attività di manipolazione e progettazione robotica in metodologia problem solving da effettuarsi in gruppo secondo modalità cooperative learning; si propone di sviluppare al massimo delle possibilità personali le capacità logiche e creative che sono alla base del ragionamento del pensiero critico. Tale attività sottolineerà l'importanza degli obiettivi appresi anche nelle relazioni tra il bambino e gli oggetti artificiali auto-costruiti, stimolandone la logica nella capacità di analisi, di progettazione e di critica al funzionamento.

OBIETTIVI

- Sviluppare la logica e la creatività;
- promuovere il pensiero critico;
- favorire l'autonomia a livello organizzativo;
- acquisire la capacità di concentrazione e attenzione, tale da espletare attività didattiche più complesse.

STRUMENTI

Materiale strutturato e non strutturato.

DISCIPLINE COINVOLTE

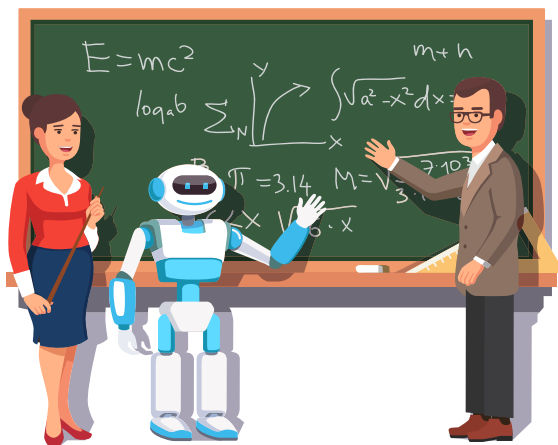
Area linguistico-artistico-espressiva,
Area matematico-scientifico-tecnologica.

DESTINATARI

Classi II, III, IV della Scuola Primaria.

TEMPI

Il progetto ha durata bimestrale (gennaio-febbraio)
per un'ora settimanale.





PROGETTO TEATRO

PREMESSA

Il teatro è una forma espressiva, che fonda le radici in un'antica cultura, in risposta all'esigenza di divulgare pensieri ed emozioni. Con l'avvento della televisione, la buona abitudine di andare a teatro ha subito un'inflexione, mentre avvicinare i bambini fin da piccoli a questa attività, è un'esperienza che li arricchisce, andando a stimolarne le doti innate.

Andare a teatro non è solo una questione di ciò che si vede, ma soprattutto di ciò che lo spettacolo lascia dentro. È bene che i bambini siano messi a contatto con la cultura sin dai primi anni, in modo tale da poterli stimolare a cogliere tutti gli elementi su cui potranno costruire la loro crescita.

DESCRIZIONE

Il progetto teatro si svilupperà su due binari paralleli: far conoscere il teatro ai bambini facendoli partecipare a delle rappresentazioni teatrali e farli recitare.

FINALITÀ

- abituare a far nascere l'amore per il teatro
- abituare alla visione e all'ascolto, e poi alla critica
- sviluppare la fantasia e l'immaginazione
- sviluppare la curiosità
- alimentare la capacità di trovare strategie alternative per affrontare la crescita
- maturazione sociale
- imparare il rispetto delle regole
- scoprire e superare stati di ansia, insicurezza, paura
- scoprire del sé e delle proprie potenzialità
- gestire delle relazioni di gruppo

OBIETTIVI

- far nascere il piacere e l'interesse per il teatro
- educare l'abitudine all'ascolto
- sviluppare le capacità attentive e di memoria uditiva e di memoria
- potenziare la padronanza della lingua italiana e arricchire il lessico
- cogliere il significato dell'intonazione
- rafforzare nel bambino la capacità di riconoscere emozioni
- imparare a distinguere tra fantasia e realtà
- percepire le proprie emozioni e gli stati d'animo
- permettere di avvicinarsi al mondo della recitazione
- collaborare in gruppo



- sviluppare capacità creative, espressive e motorie

ATTIVITÀ

Recita di Natale, visione di spettacoli a teatro

DESTINATARI

Tutte le classi della Scuola Primaria

TEMPI

da Ottobre a marzo





PROGETTO CITTADINANZA E COSTITUZIONE

“CITTADINI SI DIVENTA”

“Ascolta i bambini e favorisci la loro partecipazione: i bambini e gli adolescenti sono cittadini pieni di risorse, in grado di contribuire a costruire un mondo migliore per tutti. Dobbiamo rispettare il loro diritto a esprimersi e a partecipare a tutte le questioni che li riguardano, conformemente alla loro età e maturità”.

Dichiarazione da “Un mondo a misura di bambino”

PREMESSA

La finalità del progetto consiste nello sviluppare nell'alunno il senso di appartenenza ad una comunità residente in un determinato territorio, alla cui vita sociale egli deve contribuire in modo attivo e competente, secondo le regole proprie della democrazia. Gli alunni esercitano diritti inviolabili e rispettano i doveri inderogabili della società di cui fanno parte ad ogni livello, da quello familiare a quello scolastico, da quello regionale a quello nazionale, da quello europeo a quello mondiale, nella vita quotidiana, nello studio e nel mondo del lavoro.

Ogni alunno dovrebbe conoscere anche i principi della nostra Costituzione, che è il documento fondamentale della nostra democrazia e mappa dei valori per esercitare la cittadinanza.

FINALITÀ

- promuovere atteggiamenti di ascolto/conoscenza di sé e di relazione positiva nei confronti degli altri;
- acquisire comportamenti responsabili, prevenire il disagio e promuovere il benessere attraverso una partecipazione attiva alla vita della scuola;
- acquisire attraverso l'esperienza, la consapevolezza del valore dei beni di cui i bambini possono avere un riscontro nel loro vissuto quotidiano;
- acquisire l'idea che la partecipazione diretta, educa al rispetto, al dialogo, alla responsabilità.

OBIETTIVI

- prendere consapevolezza di sé, delle proprie capacità, dei propri interessi;
- rispettare l'ambiente circostante e usare in modo corretto le risorse;
- conoscere le caratteristiche principali del territorio circostante;
- conoscere i concetti di diritto-dovere;



- riconoscere i diritti e i doveri di ogni cittadino;
- prendere coscienza di comportamenti collettivi civilmente e socialmente responsabili;
- rispettare la libertà altrui;
- conoscere i principi della Costituzione come fondamento di una società.

STRUMENTI

video, cd, filmati, documentari, libri di testo.

ATTIVITÀ

Cartelloni
Disegni
Schede
Raccolta differenziata all'interno della classe
Documentazione fotografica
Impegno in iniziative di solidarietà
Brevi testi di riflessione personale

DESTINATARI

Tutte gli alunni della Scuola Primaria

TEMPI

da Ottobre a maggio



Largo Pitagora sn - 95030 Tremestieri Etneo (Ct)

Tel. 095 337546 info@campusdonbosco.it



www.campusdonbosco.it