



DIRE FARE... MUOVERSI

Classi coinvolte della scuola 2 Giugno

- 1 A, 1 B e 1 C

- 2 C

- 3 A

- 4 A

- 5 A e 5 B

Insegnanti

Fummi Vanessa, Perini Tiziana, Uggeri Viola, Zanucoli Letizia (classi 3 A - 4 A)

Pasquali Antonella, Barbieri Anna (classe 2 C)

Agazzi Chiara, Beltrani Marcella, Gregori Manuela (classi 1 A- 1 B- 1 C)

Cicalla Antonella, Badalati Gabriella, Battiato Paola (classi 5 A- 5 B)

Bertotti Angela (insegnante di inglese)

Premessa

L'educazione ambientale è un settore di studi pedagogici e di pratiche educative piuttosto recente.

L'ambiente oggi viene infatti concepito come contesto spaziale nel quale le vicende umane si manifestano. Questo contesto, perciò, non si riferisce più solo al campo dei fenomeni fisici e naturali che contraddistinguono l'ecosistema naturale, ma si riferisce anche al modo in cui l'uomo si rapporta all'ambiente comprendendo sia il territorio (ambiente antropizzato) sia i relativi fenomeni personali e sociali (ambiente sociale). Alla base sta l'idea che una società in evoluzione possa determinare la propria sopravvivenza solo attraverso una consapevolezza e una volontà forte di risoluzione dei

problemi e delle emergenze ambientali. La concezione di educazione ambientale moderna è perciò andata trasformandosi divenendo Educazione allo Sviluppo Sostenibile. L'Educazione allo Sviluppo Sostenibile riguarda, pertanto, non solo l'ambiente, ma anche l'economia (consumi, povertà, nord e sud del mondo...) e la società (diritti, pace, salute, diversità culturali...). Occuparsi dunque di relazioni uomo-ambiente significa occuparsi di oggetti complessi, ognuno dei quali è parte di sistemi, di reti di relazioni che non sono facilmente comprensibili e descrivibili se considerati come singoli elementi, interpretabili attraverso punti di vista univoci, ma piuttosto attraverso la comunicazione fra saperi diversi.

Per la costruzione di una "cultura eco-sistemica" dunque scienza e tecnica da sole non sono sufficienti. Serve una didattica transdisciplinare in un processo di insegnamento-apprendimento che faccia interagire la dimensione socio-affettiva con la dimensione cognitiva. Non si tratta dunque di inventare altre materie scolastiche, ma di ripensare la funzione delle discipline, utilizzando l'educazione ambientale come risorsa per selezionare in fase di programmazione obiettivi formativi, concetti chiave, temi, problemi. La relazione tra le discipline e l'educazione ambientale è dunque dialettica nel senso che le prime possono fornire gli strumenti metodologici e concettuali utili per la comprensione del tema-problema, lo svolgimento del quale può a sua volta potenziare e integrare concetti e idee curricolari. Così l'educazione ambientale può

stimolare le discipline a confrontarsi e a interagire aiutando i ragazzi a ricomporre i saperi e a vivere l'apprendimento scolastico come strumento per capire la realtà locale e globale. Ciò comporta la costruzione in opera di un curriculum verticale di scienze che partendo dall'ambiente si snodi e coinvolga tutte le altre discipline.

Il nostro progetto tiene conto di queste riflessioni didattico-pedagogiche. La sperimentazione dei percorsi specifici di classe è affidata alle libere scelte e alla creatività degli insegnanti sperimentatori, la programmazione avviene tra docenti che condividono il desiderio di sperimentare utilizzando come risorse la loro motivazione, le loro competenze e il territorio e che considerano l'educazione ambientale una spinta per l'innovazione didattica.

Aspetti metodologici e organizzativi

La relazione educativa prevede la partecipazione attiva da parte dei soggetti coinvolti (ragazzi, insegnanti, adulti) in una dimensione di collaborazione e secondo le modalità della ricerca insieme e della ricerca-azione. Si valorizza un approccio di tipo globale all'ambiente, che ponga attenzione anche alla dimensione percettivo-sensoriale, nell'ambito generale delle diverse qualità cognitive della persona; si favorisce l'utilizzo del territorio come laboratorio didattico in cui trovare stimoli per la ricerca, la riflessione, la sperimentazione, la soluzione di problemi; si prediligono attività che tengano conto dell'importanza di interagire con lo studente per sollecitarlo concretamente ad esprimersi, coinvol-

gersi, documentarsi, prendere posizione e agire per l'ambiente.

Strumenti

Gli strumenti educativi utilizzabili nella sperimentazione del progetto sono vari e diversificati, e cercano di attivare modalità di lavoro dinamiche, operative, che non escludano lezioni frontali o momenti di studio e riflessioni individuali, ma non li considerano gli unici modi possibili per attuare i percorsi. Ci riferiamo in particolare a :

- la rilevazione delle rappresentazioni mentali dei ragazzi: brainstorming, icebreaker,
- questionario: costituiscono un avvio "caldo" e interattivo per far nascere la motivazione e il coinvolgimento;
- la ricerca sul campo: entrare nell'ambiente per percepirlo, esplorarlo, raccogliere dati, modificarlo
- le problematizzazioni, formulazione di ipotesi, ricerca di soluzioni (metodo sperimentale)
- l'individuazione di aspetti positivi e negativi in relazione a un contesto/tema/problema
- le discussioni, domande aperte
- i giochi di ruolo e di simulazione
- le attività artistico-espressive
- la realizzazione di interviste, questionari, tabulazione dati e loro interpretazione
- la ricerca di strumenti per comunicare agli altri il prodotto finale (cartelloni, drammatizzazioni, relazioni, multimedia) e anche per suscitare il dibattito sull'adeguatezza di un mezzo comuni-

cativo in relazione al contenuto del messaggio. I personaggi guida del nostro percorso sono Smogus e Pigrus: uno rappresenta i comportamenti non rispettosi dell'ambiente (va sempre in auto, non ricicla...), l'altro rappresenta l'alimentazione poco sana e la mancanza di movimento. In un primo momento i loro comportamenti scorretti hanno stimolato i bambini a riflettere e a sviluppare così il percorso del progetto.

Smogus e Pigrus hanno proposto ai bambini, durante l'anno, problemi da risolvere e hanno lanciato sfide e indovinelli riguardanti tre grandi tematiche: il riciclo, il movimento e l'alimentazione corretta.

Smogus ha portato a ogni classe partecipante un pezzo di puzzle raffigurante il nostro quartiere. Alla fine metteremo insieme tutti i nostri comportamenti e le nostre azioni per riformare il puzzle e rivedere il nostro quartiere così come lo vorrebbero i bambini.

Il progetto ha avuto inizio con un pomeriggio di giochi organizzato nel giardino della scuola: i bambini a rotazione hanno potuto imparare e giocare a diversi giochi del passato.

Fasi organizzative

Le proposte e le esperienze delle singole classi sono varie e diversificate il contesto ambientale scelto, comuni sono invece le modalità progettuali-organizzative del percorso:

- scelta di un ambiente particolare in cui il problema è particolarmente sentito;

- produzione di un modello dell'ambiente prescelto, individuazione cioè degli elementi fondamentali che costituiscono quell'ambiente e le relazioni tra di essi;
- correlazione del progetto alle discipline: lo studio di un ambiente particolare richiede conoscenze distribuite tra diverse materie-ambiti disciplinari;
- progettazione di un prodotto o servizio; immateriale (sviluppo di una nuova percezione d'ambiente) o materiale (realizzazione di ipertesti, mostre, esposizioni verbali...) da utilizzare per divulgare le conoscenze acquisite;
- pianificazione del lavoro con la definizione delle attività che si svolgeranno, la creazione dei gruppi che le realizzeranno e l'individuazione delle risorse richieste da ogni attività;
- realizzazione del progetto che procede parallelamente, sia con la valutazione della qualità del processo, sia dell'apprendimento dei ragazzi,
- produzione di una documentazione accurata durante tutta la vita del progetto che sfocerà nella pubblicazione di un libro, grazie al Protocollo d'Intesa tra Comune di Piacenza e Ausl e Ufficio Scolastico Territoriale.

Tempi di attuazione

da metà ottobre a fine aprile

Progetti attuati

Con riferimento alle finalità, alla metodologia, ai contenuti e alle abilità sopra descritte, nel corrente

anno scolastico vengono attivati i seguenti progetti specifici:

- MIGLIA VERDI

Misurazione della modalità con cui si compie il percorso casa-scuola, costruzione dell'alberello, percorso didattico seguendo i suggerimenti del calendario.

Questionario percorsi casa-scuola per raccogliere dati su come i bambini vanno a scuola (da soli o accompagnati) e come questa situazione si inserisce nell'organizzazione familiare (lavoro, cura delle persone, tempo dedicato agli acquisti, tempo libero ecc.).

Lavoro di orienteering per sapersi muovere ed orientare nell'ambiente circostanze in collaborazione con Cooperativa Eureka e percorso di aggiornamento per le insegnanti.

- MIGLIA AZZURRE

L'importanza dell'aria per la nostra salute. Conoscenza dell'ambiente intorno alla scuola, partecipazione al laboratorio sui licheni a cura di Emiliano Sampaolo (Cooperativa Eureka), i problemi dell'aria malata e le nostre proposte per un ambiente a misura di bambino, partecipazione al Consiglio dei Ragazzi per portare le nostre proposte, partecipazione a educazione stradale con l'intervento della vigilesa alla scoperta della sicurezza stradale del nostro quartiere. Alla scoperta dei trasporti presenti a Piacenza, con accenni alla loro evoluzione ed eventuali proposte per renderli più ecologici. Eventuali uscita

COMPITO DI REALTÀ

Denominazione/titolo

TANTE SFIDE PER UN PUZZLE

Compito di realtà/descrizione

Durante la festa in giardino abbiamo conosciuto Smogus e Pigrus, sono veramente due tipi strani e ci hanno lanciato alcune sfide. Noi le accettiamo volentieri e cercheremo di cambiare anche loro. Siete tutto d'accordo? Come possiamo comportarci?

Destinatari

Classi: 1 A, 1 B, 1C, 2 C, 3 A, 4 A, 5 A, 5 B della scuola Due Giugno

Tempo di riferimento

Da ottobre 2015 ad aprile 2016

Competenze attese

- Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.
- Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi
- Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.
- Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni.
- In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e

musicali che gli sono congeniali.

- Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.
- Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti.
- Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.
- Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.
- Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.
- Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune.
- Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.

Obiettivi

Geografia

- Orientarsi utilizzando la bussola e i punti cardinali anche in relazione al Sole.
- Estendere le proprie carte mentali al territorio italiano, attraverso gli strumenti dell'osservazione indiretta (filmati e fotografie, documenti cartografici, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, ecc.).
- Analizzare i principali caratteri fisici del territorio, fatti e fenomeni locali e globali, interpretando carte geografiche di diversa scala, carte tematiche, grafici, elaborazioni digitali, repertori statistici relativi a indicatori socio-demografici ed

economici.

- Localizzare sulla carta geografica luoghi conosciuti dai bambini
- Conoscere gli elementi che caratterizzano i principali paesaggi vicini alla realtà dei bambini individuando le analogie e le differenze e gli elementi di particolare valore ambientale e culturale da tutelare e valorizzare
- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto vissuto.
- Individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale, proponendo soluzioni idonee nel proprio contesto di vita.

Matematica

- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Usare le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizione.
- Rappresentare problemi con tabelle e grafici che ne esprimono la struttura.
- In situazioni concrete, di una coppia di eventi intuire e cominciare ad argomentare qual è il più probabile, dando una prima quantificazione nei casi più semplici, oppure riconoscere se si tratta di eventi ugualmente probabili.

Scienze

- Avere cura della propria salute anche dal punto di

vista alimentare e motorio.

- Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
- Proseguire l'osservazione e l'interpretazione delle trasformazioni ambientali, ivi comprese quelle globali, in particolare quelle conseguenti all'azione modificatrice dell'uomo.
- Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.

Arte e immagine

- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita;
- Trasformare immagini e materiali ricercando soluzioni figurative originali.

Educazione fisica

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gocosport.
- Saper utilizzare numerosi giochi derivanti dalla tradizione popolare applicandone indicazioni e regole.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco , organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei

didattica al Museo della Scienza e della Tecnica a Milano con laboratori sui trasporti.

- MIGLIA ARCOBALENO

Giochiamo al riciclo: l'attività di educazione al riuso utilizzando materiali di riciclo. Partecipazione ad alcuni progetti organizzati da Iren che hanno previsto un intervento con l'esperta Sabrina Silan che ha parlato ai bambini dei rifiuti, del riciclaggio e dei comportamenti per risparmiare e inquinare meno possibile un laboratorio con le Mele Verdi durante il quale i bambini hanno costruito un oggetto ecosostenibile partendo da materiale di recupero; tutto questo in collaborazione con le attività realizzate da Coop. Raccolta di tappi e pile scariche.

- MIGLIA ROSSE

Si propone l'assaggio della frutta e dei cibi serviti a mensa; da qui l'approfondimento su “Di quanto cibo abbiamo bisogno ogni giorno?” attività legate all'educazione alimentare soffermandosi sugli squilibri alimentari, sulla piramide alimentare legata al movimento, agli alimenti e le loro funzioni nutrizionali, alla scelta di alimenti in maniera consapevole sapendo leggere le etichette, i cibi biologici, la spesa a chilometri zero; Partecipazione ad alcuni progetti organizzati da Coop che prevedono l'intervento dell'esperto in classe e un laboratorio presso il supermercato, altri progetti organizzati da Coldiretti, visita e laboratorio a Eataly, intervento di una dietista e di una pediatra grazie all'Associazione Gli Stagionati.

- MIGLIA ARANCIO

Importanza del movimento, attività motorie legate non solo alle ore di educazione fisica , ma utilizzo del movimento in tutte le discipline. Giochi del passato grazie all'associazione “Gli Stagionati”. Partecipazione a corsi di aggiornamento da parte dei docenti organizzati dal Coni.

- MIGLIA BLU

I bambini si impegneranno a diminuire lo spreco di acqua durante la mensa scolastica, oltre a riflettere sull'importanza dell'acqua come bene comune. Misurazione “L'acqua è vita” per due settimane, approfondimento rispetto all'impronta idrica, attività legate alla Giornata mondiale del risparmio idrico.

- MIGLIA GIALLE

Controllo da parte degli alunni delle luci accese/spente nelle aule e nei corridoi. Approfondimento sull'energia alternativa. Verranno misurati i consumi energetici della scuola di mese in mese e saranno confrontati tra di loro, grazie alla lettura dei pannelli energetici presenti sul tetto della scuola. Possibile visita alla centrale elettrica di Piacenza

- MIGLIA VIOLA

Come sto a scuola? Percorso di educazione all'affettività e alla scoperta e gestione delle proprie emozioni partendo dal presupposto dell'importanza del setting formativo e di un ambiente di apprendimento tranquillo e sereno per il successo formativo di ogni alunno. Progetto “Lavori in corso” realizzato

dal IV Circolo Didattico di Piacenza

- ENGLISH IN E-MOTION

Anche la lingua inglese rientra a pieno titolo con il progetto English e-motion e con il Clil nelle classi 4 e 5 prevedendo percorsi sulle emozioni, sull'orientamento, sull'alimentazione corretta sempre legate al movimento.

- BAMBINI ALL'OPERA

Importanza della musica legata al movimento e alle emozioni. Realizzazione grazie al maestro Corrado Casati e alle specialiste di musica presenti a scuola di uno spettacolo sulla Pizza in Opera presso il Teatro Municipale, così come previsto dal cartellone del Teatro stesso.

perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

- Assumere comportamenti adeguati per la prevenzione degli infortuni e per la sicurezza nei vari ambienti di vita.

- Riconoscere il rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita. Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche (cardio-respiratorie e muscolari) e dei loro cambiamenti in relazione all'esercizio fisico.

Sequenza in fasi/attività

Fase 1

Giardino in festa: in occasione della festa iniziale con giochi, organizzati in cortile i bambini incontrano Smogus e Pigrus e osservano i loro comportamenti. Nel dialogo con i due personaggi, i bambini hanno l'opportunità di rilevare dissonanze e li sfidano ponendosi a modello di comportamenti corretti e adeguati

Fase 2

I bambini riflettono sul rapporto tra alimentazione, ed esercizio fisico in relazione a sani stili di vita e si pongono obiettivi di comportamenti adeguati, traducendoli in azioni rilevabili da compiere in ambito scolastico e da riproporre in ambito extra-scolastico.

Fase 3

Ad ogni classe viene consegnato un pezzo di un puzzle rappresentante il quartiere che i bambini potranno ricomporre solo dopo aver superato le varie

sfide e aver raccolto i relativi punti/premio

Fase 4

I bambini durante l'arco del progetto effettuano le seguenti sfide:

MIGLIA VERDI

MIGLIA AZZURRE

MIGLIA ARCOBALENO

MIGLIA ROSSE

MIGLIA ARANCIO

MIGLIA BLU

MIGLIA GIALLE

MIGLIA VIOLA

ENGLISH IN E-MOTION.

Fase 5

Ricomposizione del puzzle e lettura della mappa per scoprire luoghi conosciuto da altri punti di vista. Invitiamo i nostri due amici e scopriamo che li abbiamo sorpresi e cambiati nei loro comportamenti

Metodologia

- la rilevazione delle rappresentazioni mentali ragazzi: brainstorming, icebreaker,
- questionari: costituiscono un avvio "caldo" e interattivo per far nascere la motivazione e il coinvolgimento;
- la ricerca sul campo: entrare nell'ambiente per percepirlo, esplorarlo, raccogliere dati, modificarlo
- le problematizzazioni, formulazione di ipotesi, ricerca di soluzioni (metodo sperimentale)

- l'individuazione di aspetti positivi e negativi in relazione a un contesto/tema/problema
- le discussioni, domande aperte
- i giochi di ruolo e di simulazione
- le attività artistico-espressive
- la realizzazione di interviste, questionari, tabulazione dati e loro interpretazione
- la ricerca di strumenti per comunicare agli altri il prodotto finale (cartelloni, drammatizzazioni, relazioni, multimedia) e anche per suscitare il dibattito sull'adeguatezza di un mezzo comunicativo in relazione al contenuto del messaggio.

Strumenti

Riviste, postazioni informatiche per la ricerca di dati e informazioni, calcolatrice, cartelloni, disegni, immagini, rilevazione e registrazione di dati...

Cosa fa l'insegnante

Predisporre il materiale, lo presenta, osserva, monitora e registra i risultati. Conduce le conversazioni in piccolo e grande gruppo.

Cosa fa l'alunno

Riflette e analizza le informazioni osservate e vissute, le rielabora individualmente e nel gruppo. Discute sui comportamenti rilevati corretti e non, progetta nuove modalità per rapportarsi correttamente all'ambiente circostante e ai coetanei. Propone modalità di divulgazione verso le famiglie e il territorio. Elabora e produce strumenti di monitoraggio e di rilevazione di dati.

Valutazione

Gli obiettivi disciplinari vengono valutati da ogni team in base ai compiti di realtà attuati a seconda dell'età dei bambini.

Gli obiettivi trasversali vengono valutati da tutti gli insegnanti in riferimento al compito di realtà descritto qui sopra, seguendo la rubrica allegata.

RUBRICA VALUTATIVA: TANTE SFIDE PER UN PUZZLE

Tabella rilevazione atteggiamenti e competenze

N°elenco alunni	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
Comprendere le consegne del compito																										
Organizzare il lavoro di gruppo, in base alle attitudini ed agli interessi di ciascuno																										
Acquisire un ruolo attivo nel gruppo o il ruolo prestabilito																										
Progettare le attività, individuando ed utilizzando strumenti e risorse aggiuntive, funzionali allo scopo																										
Elaborare soluzioni efficaci e saperle descrivere ed argomentare correttamente																										
Esprimere il proprio parere e le proprie idee, proponendo soluzioni costruttive ed apportando contributi originali																										
Comprendere il bisogno degli altri																										
Ascoltare idee e motivazioni altrui evitando di imporre le proprie																										

Mantenere l'autocontrollo, rispettando le comuni regole di convivenza																										
Vagliare diverse ipotesi di soluzione dei problemi																										
Sfruttare le conoscenze apprese nelle diverse discipline per svolgere il lavoro, anche effettuando collegamenti e relazioni tra i diversi ambiti																										
Rielaborare le attività svolte, per poterne dare esauriente comunicazione a terzi																										

esempio tratto da corso di aggiornamento da Zoppi

LEGENDA:

1 = competenza ancora da sviluppare

2 = competenza raggiunta a livello base

3 = competenza acquisita a livello maturo

Mi auto valuto

- **** molto bene
- *** bene
- ** con qualche difficoltà
- * con parecchie difficoltà

- **** *** ** * Conosco quali abitudini fanno bene alla salute
- **** *** ** * So praticare attività fisiche che fanno star bene
- **** *** ** * So fare domande per scoprire le abitudini dei compagni
- **** *** ** * So elaborare dati e preparare un grafico
- **** *** ** * So elaborare i contenuti di testi letti
- **** *** ** * So condividere le informazioni in modo cooperativo
- **** *** ** * So partecipare a una discussione
- **** *** ** * So svolgere le attività in lingua straniera
- **** *** ** * So mettere in atto comportamenti eco-sostenibili
- **** *** ** * So leggere testi sul tema in modo cooperativo e scambiare le informazioni
- **** *** ** * So scrivere uno slogan o un rap
- **** *** ** * So leggere una mappa e so muovermi nello spazio

Devo migliorare

.....

Per migliorare avrei bisogno di

.....

esempio tratto da corso di aggiornamento con Graziella Pozzo

Come ho e come abbiamo lavorato?

Questo strumento aiuta ad aumentare l'efficacia del lavoro di gruppo in quanto responsabilizza ognuno ad esprimere il proprio punto di vista sulla qualità del lavoro svolto e a confrontarlo con quello dei compagni.

Lo strumento si compone di due parti e ognuna contiene le stesse voci.

La prima parte viene compilata dai singoli alunni del gruppo.

La seconda parte viene compilata dopo il confronto dei diversi punti di vista. L'obiettivo è di arrivare a una condivisione, ma può succedere che non sempre questa sia raggiungibile.

SCHEDA INDIVIDUALE

Come ho lavorato nel gruppo?

	Sempre	Spesso	Talvolta	Raramente
Ho rispettato le modalità di lavoro che ci siamo dati	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho contribuito al lavoro del gruppo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho ascoltato quanto proponevano gli altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho potuto intervenire quando volevo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho chiesto spiegazioni quando necessario	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho aiutato chi aveva difficoltà	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SCHEDA PER IL GRUPPO

Come abbiamo lavorato nel gruppo?

	Sempre	Spesso	Talvolta	Raramente
Abbiamo rispettato le modalità di lavoro che ci siamo dati	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abbiamo contribuito al lavoro del gruppo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abbiamo ascoltato quanto proponevano gli altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abbiamo avuto le stesse opportunità di parlare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abbiamo chiesto spiegazioni quando necessario	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Abbiamo chiesto aiuto e aiutato gli altri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

esempio tratto da corso di aggiornamento con Graziella Pozzo

Uno strumento per la riflessione meta cognitiva

Segno () in ordine di preferenza le tre attività che mi sono piaciute di più.

- () Scoprire quali sono abitudini salutari
- () Preparare domande per l'intervista
- () Scoprire le abitudini sportive e alimentari dei miei compagni e dei miei allenatori
- () Elaborare i dati e preparare un grafico
- () Leggere testi sul tema in modo cooperativo per uno scambio di informazioni
- () Partecipare alla discussione
- () Svolgere attività in lingua straniera sul tema
- () Inventare slogan o rap
- () Scoprire le cause dell'aria malata e trovare soluzioni
- () Suggestire agli adulti idee su come vorremmo la scuola, il quartiere, la città
- () Ricercare e fare esperienze sul campo di ciò che ho appreso in aula
- () Potermi auto valutare

Attività che ho trovato più facile

Perché

Attività che ho trovato più utile

Perché

Attività che ho trovato più difficile

Perché

Scrivo qui tre cose che ho imparato

esempio tratto da corso di aggiornamento con Graziella Pozzo



TANTE SFIDE PER SMOGUS

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classi 1A, 1B, 1C, 2C, 3A, 4A, 5A, 5B

insegnanti

Anna Barbieri, Antonella Pasquali,
Vanessa Fummi, Viola Uggeri, Tiziana Perini, Letizia
Zanucoli, Antonella Cicalla,
Paola Battiato, Gabriella Badalati

COMPITO di REALTA'

GIARDINO IN FESTA

contesto di senso

Parteciperemo al progetto "dire - fare - muoversi." Sarebbe bello iniziare con una grande festa nel giardino della nostra scuola. Cosa dite se organizziamo dei giochi per tutti i bambini che parteciperanno a questo progetto?

prodotto finale

Per essere sicuri che tutti abbiano partecipato e conosciuto tutti i giochi daremo delle pettorine a forma di fiore con sette petali. Dopo ogni gioco verrà contrassegnato, con il colore corrispondente al gioco stesso, un petalo. Alla fine del pomeriggio tutti i petali dovranno essere colorati.

IL RITORNO DI SMOGUS

Ricomposizione puzzle, vedi pag. 57

GIARDINO IN FESTA

Un pomeriggio nel giardino della nostra scuola c'è stata una grande festa a sorpresa.

Le maestre ci avevano preparato delle pettorine a forma di fiore, ogni fiore aveva sette petali.



Su sette coni c'erano dei cartelli colorati ognuno con la scritta del nome di un gioco.

I giochi erano: campana, salto della corda, rialzo, quattro cantoni, strega ghiaccio, flipper, pescatore.



Le maestre si erano disposte vicino ai coni in alcuni punti strategici del giardino dove era possibile fare questi giochi.

Noi, insieme ai bambini delle altre classi, potevamo liberamente scegliere il gioco che volevamo fare o imparare e dopo ogni gioco veniva contrassegnato, con il colore corrispondente al gioco, un petalo del nostro fiore. Alla fine del pomeriggio tutti i petali dovevano essere colorati.

Eravamo felicissimi di poter passare tutto un pomeriggio a giocare. Ma non è tutto! In giardino sono

arrivati due strani personaggi. Si sono presentati uno si chiamava Smogus e l'altro Pigrus.

Abbiamo chiacchierato con loro ma i loro comportamenti non sempre corretti ci hanno lasciato senza parole.

A Smogus piaceva solo muoversi in macchina o in moto.

Pigrus non aveva voglia di muoversi, mangiava dolci e caramelle, beveva coca cola, buttava per terra le cartacce...

Alla fine di questo bellissimo pomeriggio abbiamo chiesto alla maestra: "Che bello è stato, possiamo giocare così ancora? La maestra ha risposto: "Certo, tutte le volte che scendiamo in giardino o tutte le volte che andate al parco giochi con gli amici. Adesso conoscete tutte le regole!"

Dopo la giornata del "Giardino in festa" e dopo la lettura del libro "Alla ricerca dei colori perduti", effettuata in occasione del progetto "Libriamoci" che ha previsto una settimana di lettura a voce alta nella nostra scuola, ci siamo ritrovati per riflettere su quanto ci siamo divertiti e sui comportamenti di Smogus, Pigrus e Luca (il personaggio del libro che abbiamo letto).



Quali comportamenti abbiamo osservato che ci hanno un po' stupito e anche un po' lasciato perplessi?

Quali comportamenti ci è venuto immediatamente

da suggerire? Anche noi ogni tanto ci sentiamo un po' Smogus e Pigrus?

Quali sono i comportamenti secondo noi giusti?

Abbiamo avuto tante idee e alla fine eravamo tutti d'accordo sull'importanza del movimento, della sana alimentazione e di un ambiente sano...

Ci siamo chiesti che cosa volesse dire alimentazione sana, abbiamo sentito parlare di vitamine ma non sappiamo bene cosa sono, qualcuno sapeva che nelle arance e nei mandarini c'è la vitamina C che è molto importante, allora abbiamo deciso di approfondire in seguito anche questo argomento.

Per ora abbiamo pensato di raccogliere su un grande cartellone le nostre osservazioni, e le nostre proposte.



IL RITORNO DI SMOGUS

Un tranquillo giovedì mattina, verso le ore 11,30, durante l'ora di geografia, qualcuno bussa alla porta.

"Avanti!" dicono i bambini come al solito... ma nessuno entra; così l'insegnante apre la porta e per terra, davanti all'aula trova un pezzo di un puzzle con una rappresentazione e una pergamena arrotolata. Leggendola i bambini scoprono che si tratta di un messaggio di Smogus che, non avendo voglia di venire a scuola perché si stava godendo le belle giornate di nebbia intensa, ha deciso di spiegare in questo modo le sfide che vuole lanciare loro.

1. Raccogliere tappi di bottiglie di plastica e di pile
2. Viaggiare con il pullman di linea
3. Mangiare la frutta durante gli intervalli
4. Andare a scuola a piedi
5. Spegnerne la luce
6. Non consumare acqua
7. Giocare, muovendosi
8. Stare bene con gli altri

Smogus promette di tornare tra un po' di tempo per controllare i progressi delle varie classi e per lanciare nuove sfide..

Osservando bene la rappresentazione sul pezzo di puzzle alcuni hanno ipotizzato che si potesse trattare di un quartiere visto dall'alto perché si riconoscono i tetti delle case, i giardini e le strade.

Per ora però tutti i bambini della scuola hanno accolto volentieri la sfida ed essendo sicuri di poter sconfiggere Smogus e di fargli cambiare comportamento.

Ogni sfida avrà un suo simbolo che verrà poi attaccato dietro al puzzle... la sfida non sarà solo con Smogus, ma anche con le altre classi..

Allora...vinca il migliore!!

TANTE SFIDE PER UN PUZZLE

Oggi finalmente è tornato a farci visita Smogus e abbiamo anche capito cos'era quel pezzo di puzzle che ci aveva lasciati a inizio anno...ma andiamo per ordine.

Dopo pranzo la bidella ci è venuta a chiamare dicendoci di andare veloci in palestra che c'era qualcuno che ci voleva.

Abbiamo preso la frutta, la palla e il pezzo di puzzle con attaccati dietro tutti i disegni e le scritte delle sfide fatte e siamo scesi.

Appena entrati abbiamo trovato tante altre classi e...poco dopo è entrato Smogus: gli abbiamo spiegato le azioni che abbiamo compiuto per rispettare l'ambiente e insieme abbiamo montato il puzzle. Ci siamo accorti che la figura era la mappa del nostro quartiere...abbiamo riconosciuto la nostra scuola.

Abbiamo chiesto poi a Smogus come si era comportato lui: gli abbiamo fatto assaggiare la nostra frutta e ha detto che era buona.

Ha giocato con noi a pallone: anche se all'inizio non voleva poi è stato contento anche se era tutto sudato!

Si è tolto anche quel brutto mantello nero e ci ha detto che l'abbiamo cambiato: ha capito che anche noi possiamo cambiare l'ambiente circostante con le nostre azioni...ci ha promesso che tornerà a trovarci ed è scappato via con la sua bici!



Ciao bambini non sono riuscito a passare come vi avevo promesso perchè me la sto spassando in questi giorni di splendida e fantastica nebbia: decisamente il mio tempo preferito!! Non mi sono dimenticato delle nostre sfide e credo che non siate riusciti a battermi. Non venite a raccontarmi che vi piace la frutta e magari l'avete mangiata o assaggiata? RIDICOLOOOOO! E poi perchè raccogliere tappi di plastica o pile scariche? Meglio buttarle per terra...meno fatica! Perchè andare in bici o a piedi con questo freddo? Mi raccomando sempre in auto come faccio io... così l'aria diventa sempre più grigia e puzzolente, come piace a me! Muah aha ah!! Sono proprio curioso di sapere come avete affrontato le sfide che vi avevo lanciatooo. Vi lascio anche un pezzo di un puzzle dove attaccare i vari simboli/sfida che mano a mano vi porterò. Una volta finite tutte le prove uniremo tutti i pezzi e.... sorpresa!!! Ma tanto riuscirò a convincervi a diventare come me.....non mi cambierete maiiiiiiii! Au revoir mes petits amis!!!



LAVORI IN CORSO

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classi 1A, 1B, 1C

insegnanti

Chaira Agazzi

Marcella Beltrani

Giancarla Bertuzzi

Anagela Galletta

Manuela Gregori

COMPITO di REALTA'

LAVORI IN CORSO

contesto di senso

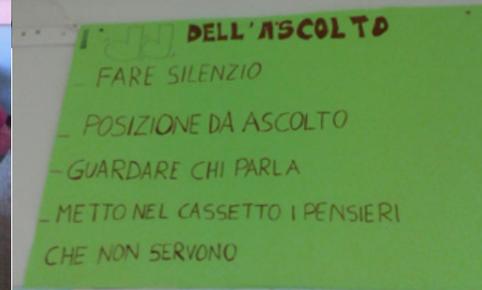
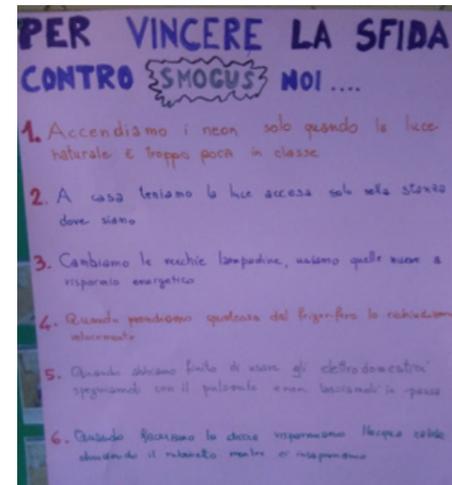
Perché la scuola sia un luogo di apprendimento, deve essere accogliente, bello progettato e curato da alunni ed insegnanti.

prodotto finale

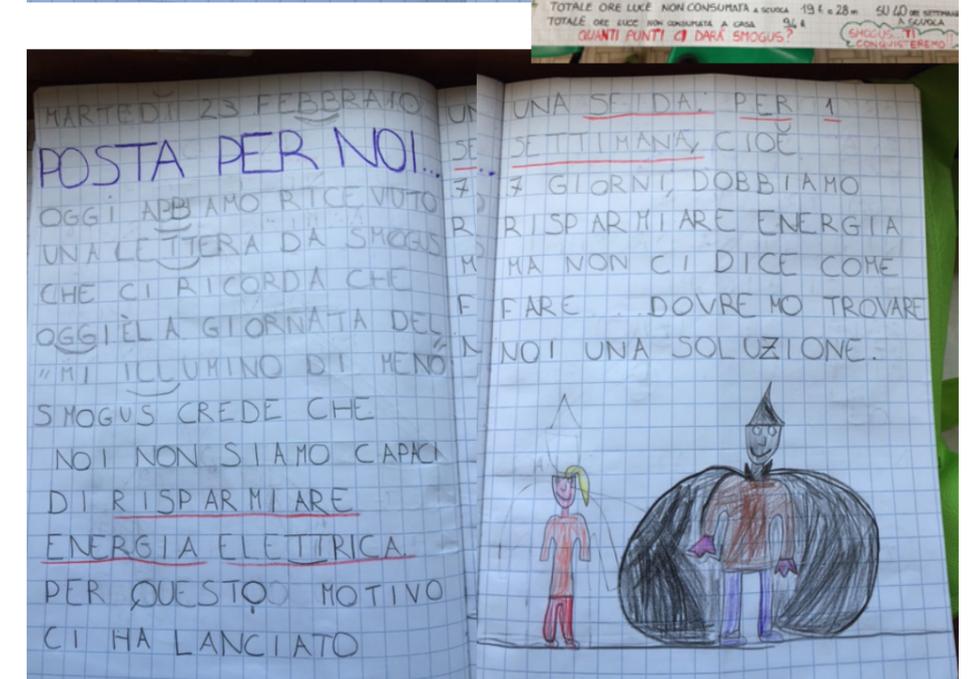
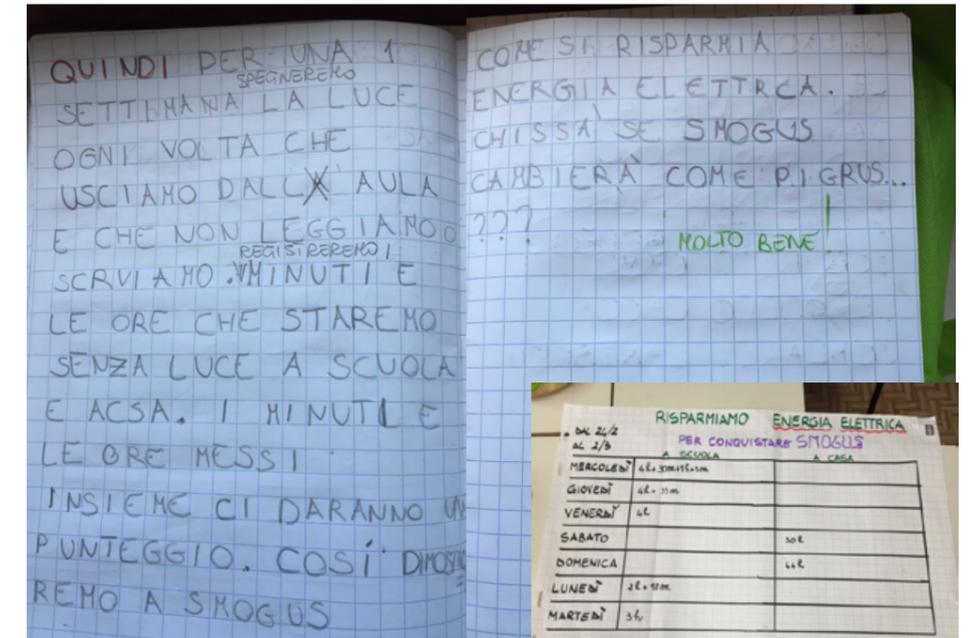
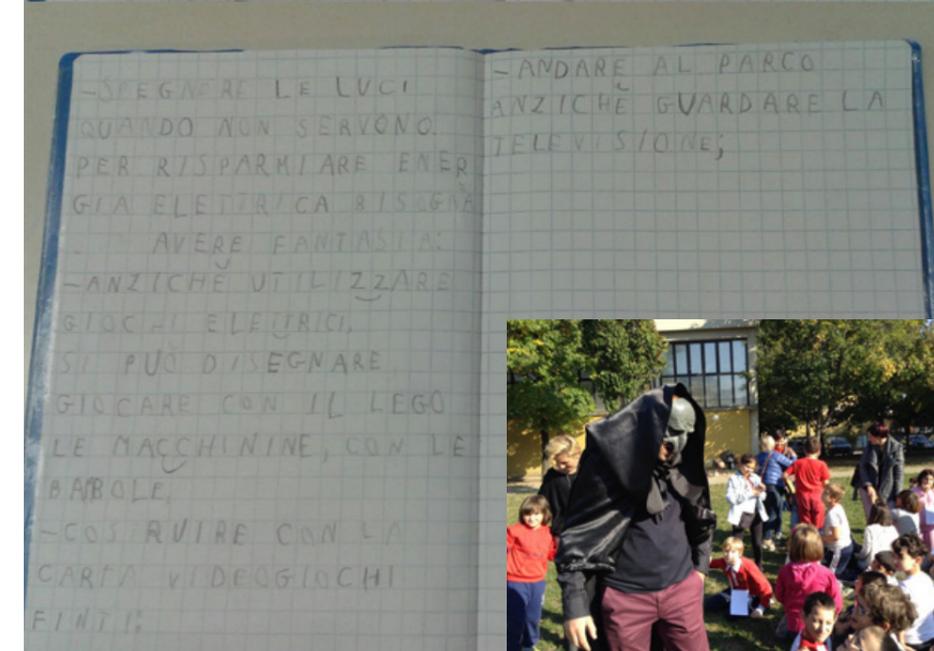
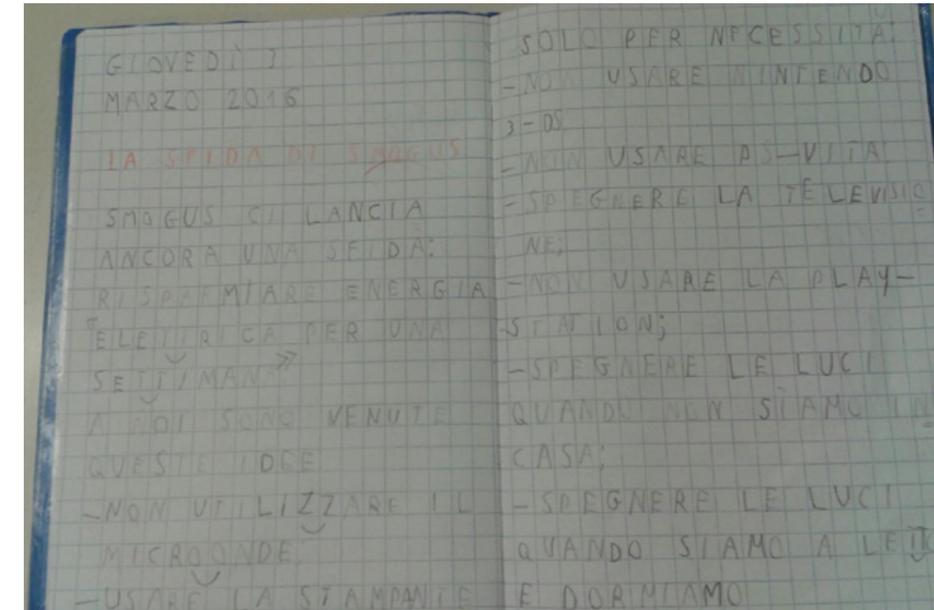
Gli insegnanti all'inizio dell'anno scolastico hanno predisposto spazi in modo tale che gli alunni potessero muoversi in modo attivo e consapevole. Gli alunni si sono organizzati in isole condividendo i materiali, gli strumenti e suddividendosi gli incarichi. In questo modo hanno capito che è importante aiutarsi e sostenersi perché ogni alunno è responsabile del buon funzionamento della sua isola. Tutti gli alunni partecipano concretamente alla vita di classe!

Le sfide di Smogus

ASSAGGIAMO FRUTTA E VERDURA



RISPARMIO ENERGETICO!!!



DIRE, FARE, MUOVERSI

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classi 1A, 1B, 1C

insegnanti

Chaira Agazzi
Marcella Beltrani,
Giancarla Bertuzzi
Anagela Galletta
Manuela Gregori

ATTIVITA' DISCIPLINARI CONNESSE

AL PROGETTO

periodo: settembre- dicembre

Le classi prime, a partire da questo anno scolastico, aderiscono al progetto di istituto "lavori in corso" che ha tra i propri scopi quelli di:

- definire gli spazi e il loro senso
- assegnare incarichi
- utilizzare strumenti specifici per sviluppare nei bambini atteggiamenti collaborativi e responsabili.



L'agorà: il luogo dove parlare dei problemi e prendere decisioni



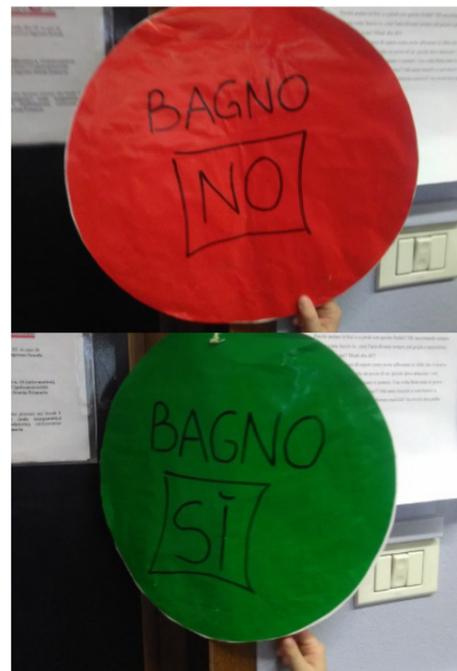
Condividiamo il materiale



Lavoriamo in isole



Limitiamo l'inquinamento acustico

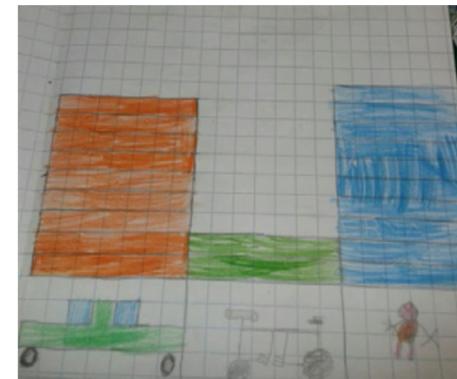


Oggetti "parlanti"

1. MATEMATICA

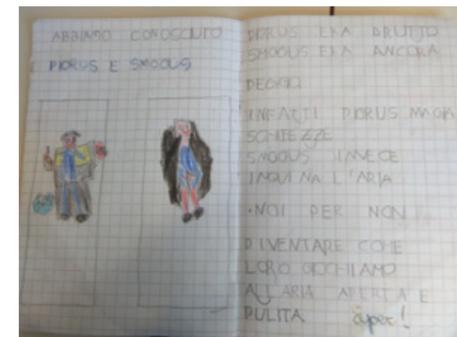
Dopo l'incontro con Smogus e Pigrus e il pomeriggio di gioco in giardino, è stata condotta nelle classi una discussione per fare una sintesi di quello che i due personaggi avevano detto e per aiutare i bambini a capirne le implicazioni. Sono emersi argomenti quali: l'inquinamento dell'aria, l'alimentazione e uno stile di vita sano, l'inquinamento in generale e la raccolta differenziata.

Al termine, ogni alunno è stato invitato a raccontare con quale mezzo di trasporto, in prevalenza, raggiunge la scuola, ed insieme abbiamo costruito e registrato il grafico.



2. ITALIANO

I bambini raccontano quanto successo il giorno precedente.



3. GEOGRAFIA

Durante le attività per l'apprendimento dei localizzatori spaziali davanti, dietro, in alto, in basso, destra, sinistra, le classi sono state invitate a muoversi all'interno dell'aula seguendo i comandi dell'insegnante che, di volta in volta, indicava il nuovo localizzatore.



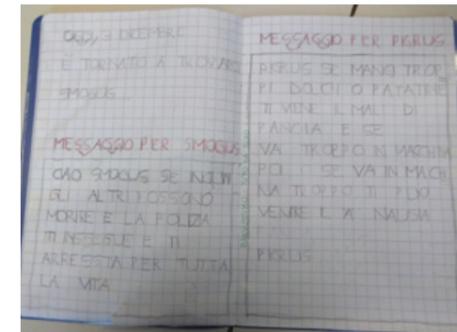
4. SCIENZE

Per introdurre il senso del GUSTO e dell'OLFATTO, si sono invitati i bambini ad annusare e poi assaggiare, ad occhi bendati, vari tipi di frutti cercando di indovinare quale frutto stessero, prima annusando e poi assaggiando.



5. ITALIANO, SCIENZE, GEOGRAFIA

Troviamo fuori dall'aula uno strano oggetto e una lettera. Chi ce l'avrà scritta? I bambini ipotizzano subito che l'autore sia Smogus che ci lancia le sue sfide e lo strano oggetto sembra proprio... il "ritratto" di una città...



ENGLISH IN EMOTION

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classi 1A, 1B, 1C

insegnanti

Angela Bertotti

Touch...don't touch!

È un gioco finalizzato all'acquisizione del lessico relativo alle parti del viso e del corpo. L'insegnante impartisce al gruppo dei bambini disposti in cerchio una serie di comandi del tipo "touch" (tocca) o "don't touch" (non toccare) associati ad una parte del viso o del corpo; ad esempio "touch your nose", "don't touch your mouth", ecc...

Chi sbaglia esce dal cerchio. L'attività si fa più stimolante se i bambini hanno gli occhi chiusi. Ciò favorisce la coordinazione globale e aumenta il livello di difficoltà, rendendo il gioco più eccitante.

Un'altra modalità di esecuzione del gioco è a coppie e prevede che i bambini, disposti uno di fronte all'altro, tocchino la parte del viso del compagno. Quest'ultima versione del gioco risulta assai coinvolgente e stimolante per i bambini.



If you are happy...

È una canzone mimata, versione anglofona della nostra "Se sei felice e tu lo sai...", utile all'acquisizione e al consolidamento del lessico relativo ad azioni, parti del corpo ed emozioni. Può essere variata di volta in volta, introducendo nuovo lessico. Ai bambini risulta molto gradita, perché cantano, si muovono e fanno molto rumore!



Monster's face

È un'altra canzone mimata che facilita l'introduzione del lessico relativo alle parti del viso. I bambini seduti in cerchio mimano le parti del viso di un mostro immaginario, ripetendo i gesti dell'insegnante, e modulano la voce in modo da simulare la voce di un mostro. L'attività è così divertente, che i bambini chiedono di ripeterla più e più volte. Per renderla ancora più accattivante, si può chiedere ai bambini di cantare la canzone prima "slowly", cioè lentamente, poi "quickly" e, di seguito, "very quickly", ovvero, velocemente e molto velocemente.



Miming games

Nell'ambito del progetto sono state svolte diverse attività di mimo, soprattutto per introdurre il lessico relativo alle principali emozioni.

Dapprima i bambini, imitando l'insegnante, ascoltano e mimano l'emozione pronunciata (happy, sad, angry, afraid o scared). In seguito, mimano spontaneamente le emozioni, adeguando mimica facciale e movimenti allo stato d'animo, secondo le istruzioni dell'insegnante ("you are happy"... "Now you are sad...")

Particolarmente stimolante e divertente è l'attività in cui i bambini devono pronunciare una parola, ad es. "hello!", adattando la voce allo stato d'animo richiesto, ad es. "you are happy say hello!"



Simon Says delle emozioni

È una variante del gioco tradizionale. La maestra stabilisce insieme ai bambini quale azione far corrispondere a ciascuna emozione, poi impartisce i comandi: Simon Says: "happy", "afraid", ... Come nel gioco tradizionale, chi esegue l'azione non preceduta da Simon Says, viene eliminato.



Speaking ball delle emozioni

I bambini, disposti in cerchio, si lanciano la palla a turno. Chi raccoglie la palla, esprime uno stato d'animo, ad es. "I'm sad", esagerando la mimica facciale, poi lancia la palla ad un altro compagno e gli chiede "and you?", invitandolo a rispondere esprimendo uno stato d'animo... Chi lascia cadere la palla esce dal cerchio. Vince chi rimane in gioco più a lungo.

Attività grafico-pittorica COLOURS AND EMOTIONS

Il lavoro sulle emozioni si è concluso con una attività in cui i bambini dovevano esprimere attraverso i colori i diversi stati emotivi. L'attività pittorica è stata preceduta da un gioco con le flash cards colorate. Ciascun bambino, a turno, è stato invitato ad esprimere le emozioni che la card del colore, mostrata di volta in volta dalla maestra, gli suscitava. Di seguito, su grandi fogli bianchi su cui era disegnata una faccina simbolo, che rappresentava una emozione.

I bambini, a turno, hanno steso una pennellata di colore a tempera, scegliendo, di volta in volta, fra i colori che ritenevano più adeguati a rappresentare ognuna delle emozioni considerate. I fogli dipinti sono stati utilizzati per realizzare un cartellone di sintesi ed hanno fornito lo spunto per una interessante conversazione di gruppo sulle motivazioni per cui si sono abbinati determinati colori a ciascuna emozione. I bambini hanno notato, per esempio, che uno stesso colore può evocare in persone diverse stati d'animo molto diversi fra loro....



ARCHITETTIAMO IL GIARDINO

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classe 2C

insegnanti

Anna Barbieri

Antonella Pasquali

COMPITO di REALTA'

ARCHITETTIAMO IL GIARDINO contesto di senso

Dalle riflessioni fatte durante la progettazione sull'uso del nostro giardino è emerso che proprio perché è molto grande e molto bello, appena il tempo ce lo permette tutti usciamo per giocare all'aria aperta, perciò c'è molto affollamento e talvolta litighiamo per dividerci gli spazi.

prodotto finale

Abbiamo pensato di fare una rappresentazione del giardino che illustri gli spazi secondo noi più adatti ai vari giochi da esporre e condividere con gli altri compagni in modo da non avere più problemi nel suo uso.

"Io mi muovo se ..."

Le attività che seguono hanno avuto lo scopo di facilitare il passaggio "dalla realtà alla sua rappresentazione".

Per poter giocare a questo gioco abbiamo imparato questa filastrocca:

"io mi muovo se
tu lo dici a me
uno, due, tre!"

Abbiamo deciso di costruire dei cartellini ognuno dei quali rappresenta un movimento: nuotare, camminare, saltare, correre, ballare, rotolare.

In gruppi di 3 o 4 abbiamo costruito dei cartelli contenenti simboli che corrispondono a queste specifiche azioni.



Un bambino, a turno, ha scelto e mostrato uno dei cartellini agli altri bambini, che dopo aver recitato la filastrocca hanno eseguito il movimento corrispondente.



Il gioco si è ripetuto utilizzando i cartelli con il simbolo colorato.



e per ultimo con solo i cartelli colorati.



Il nostro giardino: organizziamolo e giochiamo!

La maestra ci ha chiesto: perché è bello giocare in giardino?

È bello giocare in giardino perché si può correre, saltare, giocare senza la preoccupazione di farsi male, c'è più spazio anche se dobbiamo imparare a muoverci perché nel giardino siamo in tanti!

Quali giochi fate in giardino?

Giochiamo a calcio, a ce l'hai, a rialzo, a nascondino, ai quattro cantoni, a palla volo, un due tre stella... pescatore.

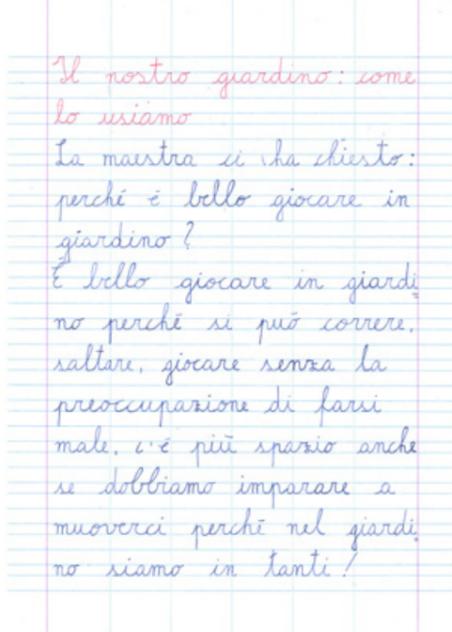
Quali posti preferite e perché? Come li usate?

A noi piace giocare soprattutto nelle giornate calde dove ci sono gli alberi, perché c'è ombra, ma ogni gioco ha un suo spazio! Ad esempio giochiamo a rialzo dove c'è il marciapiede o il bordo fatto di piastrelle attorno alla zona alberi, sullo stradino disegniamo il mondo per giocare a campana, dove ci sono gli alberi giochiamo ai quattro cantoni, in uno spazio asfaltato possiamo giocare al salto della corda...

Quali problemi incontrate?

Dalle riflessioni fatte è emerso che proprio perché il nostro giardino è molto grande e molto bello, appena il tempo ce lo permette tutti usciamo per giocare all'aria aperta, perciò c'è molto affollamento e talvolta litighiamo per dividerci gli spazi.

Abbiamo pensato di fare un disegno del giardino che illustri gli spazi secondo noi più adatti ai vari giochi da condividere con gli altri compagni in modo da non avere più problemi nel suo uso.

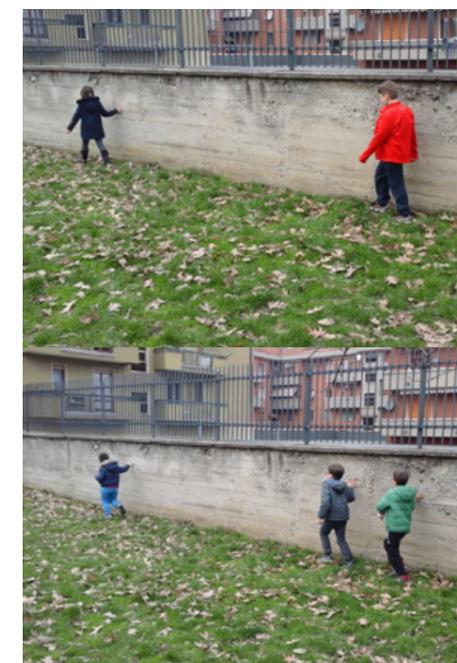


Ognuno di noi ha disegnato un piccolo spazio e poi abbiamo cercato di unire i disegni come in un puzzle per rappresentare il giardino. Problema! Non ci siamo riusciti, perché ognuno di noi aveva rappresentato "il suo pezzo" da punti di vista diversi e con grandezze diverse.

Abbiamo allora pensato di rappresentarlo visto dall'alto.

Per percepire bene la forma del giardino, abbiamo percorso in fila indiana distanziati l'uno dall'altro, tutto il suo confine, facendo molta attenzione alla sequenza degli elementi presenti, alberi, muretto, rete, muro della scuola, la parte erbosa e quella asfaltata, le pendenze, la presenza di dislivelli...

In seguito abbiamo fatto un secondo giro, a coppie lungo il confine: un bambino guidava e l'altro aveva gli occhi chiusi.



Il bambino con gli occhi chiusi, durante il percorso, doveva dire tutte le sue sensazioni percepite esplorando con le mani e con i piedi in base ai contrasti: liscio ruvido, duro morbido, vuoto pieno. tipo di terreno (erboso, asfaltato), pendenze o alla presenza di dislivelli, marciapiedi, e ai cambi di direzione.



Tornati poi in classe, abbiamo pensato che sarebbe servito "un foglio molto grande" per farci stare tutto il giardino. Qualcuno ha detto che era impossibile avere un foglio così grande e che dovevamo rimpicciolirlo.

Abbiamo scelto il cartellone e abbiamo iniziato a riprodurre il giardino con il materiale che avevamo in classe.

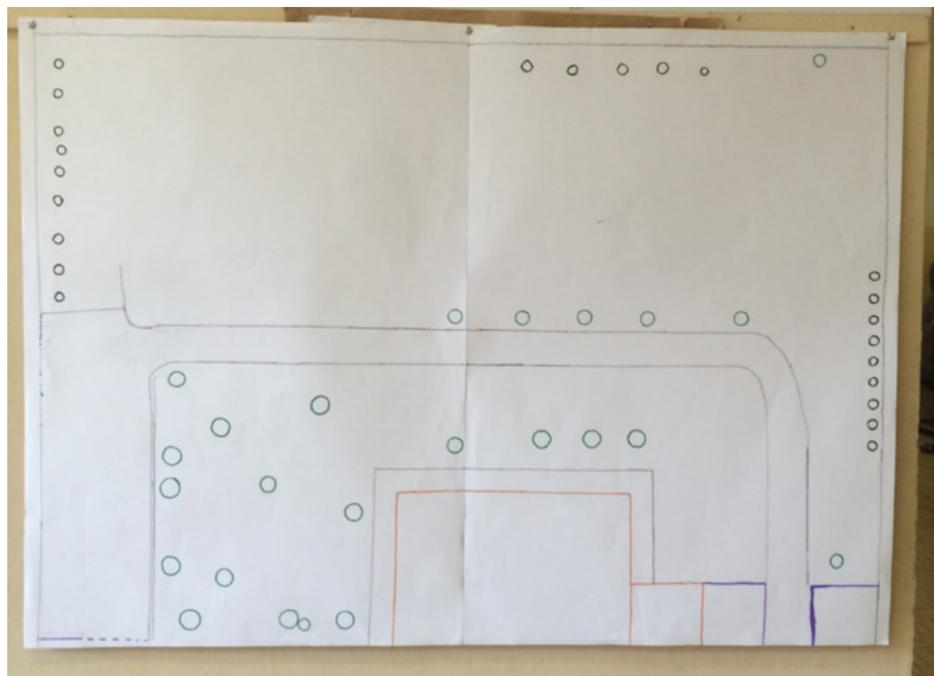
I mattoncini Lego sono diventati il confine del giardino, le nostre colle gli alberi, le carte da gioco lo stradino del camminamento e la parte in cemento, i cappucci dei pennarelli i pali che sostengono le reti di recinzione, i nostri righelli sono diventati il marciapiede che costeggia la scuola. Al posto della palestra che si affaccia sul giardino abbiamo usato una scatola.

Durante il lavoro, quanti spostamenti!!! Alla fine, trovato un accordo, abbiamo disegnato le impronte degli oggetti usati.



Le maestre, a sorpresa, ci hanno fatto vedere sulla LIM un'immagine; non abbiamo capito subito che cosa fosse ... poi qualcuno si è accorto che c'era un prato, c'erano delle strade, una rotonda, le macchine sembravano rettangoli ... i tetti!!!
 Era qualcosa che si vedeva dall'alto come si stesse volando. Abbiamo capito! Era il giardino della nostra scuola: gli alberi proprio tondi come le colle, il tetto rettangolare, il prato verde, i pali ... man mano l'immagine del giardino si rimpiccioliva, e vedevamo sempre più cose sempre più piccole, siamo passati dal giardino alla nostra città, alla nostra regione e all'Italia del nord con le montagne innevate, dall'Italia all'Europa e infine tutta la Terra!

Tornati al nostro cartellone abbiamo deciso quali colori usare per rappresentare i vari elementi



Infine abbiamo indicato sulla mappa le aree adatte ai vari giochi e l'abbiamo posta all'ingresso del giardino.

Per poter mettere sul quaderno la mappa abbiamo ancora dovuto rimpicciolire il foglietto. Abbiamo potuto vedere che le cose diventavano sempre più piccole ma le proporzioni e il rapporto tra gli spazi rimanevano gli stessi.

Verifica: lettura della mappa puzzle finale e progetto de "Il giardino come lo vorrei".



GLI SPAZI DELLA SCUOLA
 La nostra scuola si trova in via Raffaello Sanzio n. 17 a Piacenza



Nella scuola, all'interno dell'edificio, ci sono spazi diversi ognuno dei quali ha una sua funzione.



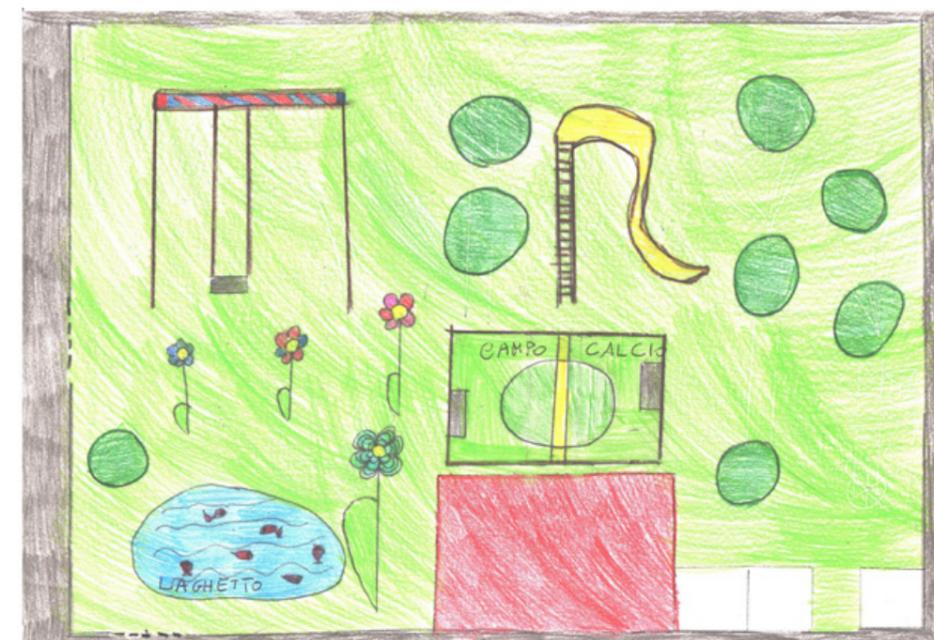
Alla fine ci è venuta un'idea: perché non provare a progettare il giardino come lo vorremmo noi? Il nostro giardino ideale!

DESCRIZIONE DELLA NOSTRA SCUOLA

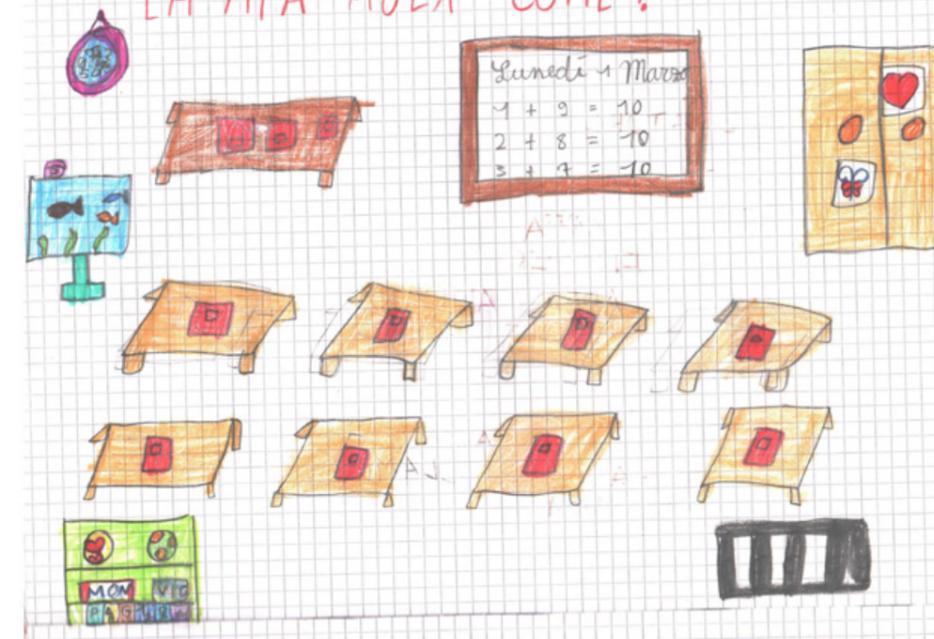
LA LEGENDA

		EDIFICIO
		ALBERI
		ERBA
		TERRENO
		CANCELLO
		RETE METALLICA
		PALI
		STRADINO
		MARCIAPIEPE

Ora so che...
 Gli elementi dello spazio si rappresentano con dei simboli. 3 simboli e la loro spiegazione formano la legenda



LA MIA AULA COME?



NUOVA VITA AI RIFIUTI

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classe 3A

insegnanti

Vanessa Fummi

Tiziana Perini

Viola Uggeri

Letizia Zanucchi

COMPITO di REALTA'

NUOVA VITA AI RIFIUTI contesto di senso

Per valorizzare i comportamenti corretti e rispettosi dell'ambiente abbiamo proposto agli alunni di giocare con la "raccolta differenziata". Sapete dove si buttano i vari rifiuti? Siete capaci di avere dei comportamenti "eco-sostenibili"?

prodotto finale

Una mattina è arrivata in classe Sarita, la mamma dei giovani fratelli Rudolf, disperata perché nonostante i suoi insegnamenti, i suoi figli non hanno imparato a fare una valigia "eco-sostenibile". Dopo aver raccontato le catastrofiche avventure dei suoi figli, Sarita si è fatta aiutare dai bambini a trovare i prodotti indispensabili e corretti, stando attenti a non sprecare (ad esempio dentifricio senza scatola o piuttosto ricarica di sapone senza involucro di plastica...). Hanno giocato divisi in squadre ad indovinare dove dovevano gettare i rifiuti e alla fine si sono cimentati in vere e proprie "invenzioni": in gruppi hanno progettato e poi realizzato degli oggetti utili al

viaggio di esplorazione del mondo dei fratelli Rudolf, come "ricaricatori ad energia solare", con il materiale di riciclo, il più vario e il più divertente come bottoni, tappi di sughero, carta di alluminio e cialde del caffè.

Resoconto del laboratorio sui rifiuti:

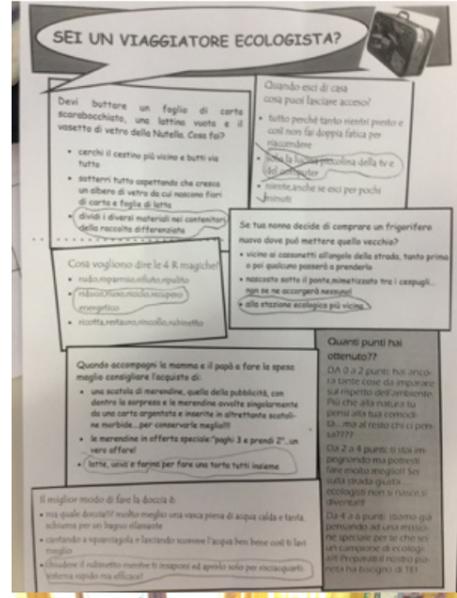
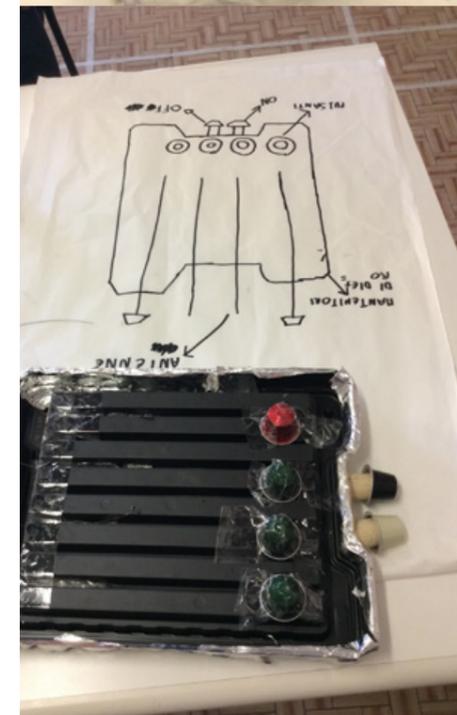
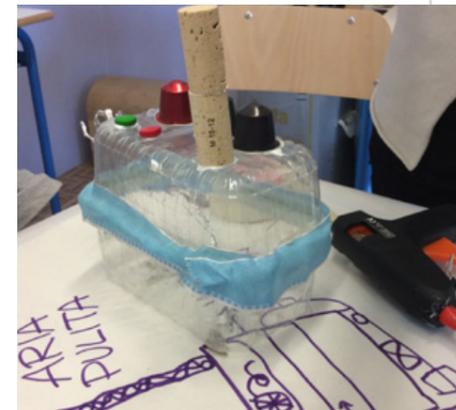
Stamattina a scuola è venuta, una giovane signora a parlarci dell'importanza del riciclo: i suoi figli dovevano partecipare ad uno show televisivo in cui dovevano fare il giro del mondo. La loro mamma doveva insegnar loro a fare una valigia ecologica, ma non ci riuscivano proprio...

Dopo averci raccontato questa storia, Sarita ha iniziato a farci fare dei giochi di gruppo: prima dovevamo scrivere su un foglio cose indispensabili da mettere in valigia, poi abbiamo scelto con quale mezzo avremmo fatto questo lungo viaggio. Ci ha fatto poi fare un gioco sempre di gruppo in cui c'erano delle caselline con sopra dei rifiuti che dovevamo mettere al bidone giusto. Infine ci ha fatti creare delle invenzioni che ci sarebbero servite per imparare a fare una valigia ecologica.



- spiegazione
La "radio anti-smog" si accende grazie a un pannello solare da cui prende l'energia dai raggi solari. Il "microfono planetario" permette di sentire da una voce ANCHE LA VOCE SE LA respirano i chi dice la percentuale di smog del luogo che gli dice.

L'antenna planetaria permette di captare la percentuale di smog del luogo che dirige al microfono depositata lì, trasmette al microfono.
I regolatori di potenza per la frequenza:
- quello rosso fa trasmettere gli eventi più pericolosi per il clima.
- quello nero gli eventi un po' meno pericolosi.
- quello verde gli eventi non tanto pericolosi.
I sostenitori "radio anti-smog" permettono alla radio



ONCE UPON A TIME

Progetto di teatro in lingua inglese

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classi 3A

insegnanti

Angela Bertotti, per l'insegnamento dei dialoghi e
dei canti in lingua inglese

Sara Marzani, per la realizzazione delle scenografie
e dei costumi e aiuto regia dei bambini

Finalità e Obiettivi

Il progetto, attraverso la realizzazione di un musical in lingua inglese, ispirato ad una fiaba tradizionale appartenente al bagaglio culturale di ogni bambino, vuole promuovere e potenziare l'utilizzo della lingua 2, impegnando i bambini in un compito concreto e motivante che coinvolga i diversi piani dell'esperienza di apprendimento: cognitivo, emotivo, sensoriale e socio-affettivo. Nel perseguire tale finalità, la presente proposta è mirata a sviluppare, al contempo, negli alunni, competenze di tipo trasversale, che fanno riferimento alla capacità di relazionarsi, di confrontarsi, condividere idee e suggerimenti, collaborare e gestire conflitti ed emozioni. Gli obiettivi disciplinari specifici che il progetto intende perseguire sono, quindi, i seguenti:

- Migliorare le competenze comunicative orali dei bambini, ampliandone il lessico e le strutture linguistiche di base.
- Aiutare gli alunni a comunicare con maggiore spontaneità e fluidità in lingua 2, facilitandone l'affrancamento da pudori ed inibizioni.
- Aumentare negli alunni la consapevolezza interculturale.

Classi destinatarie

Il progetto è rivolto alle classi terze della Scuola Primaria "Due Giugno". Il numero di partecipanti previsto, in quanto funzionale alla realizzazione del progetto, è di 15 alunni in totale. Il progetto non sarà scollegato dall'attività didattica svolta in orario scolastico, ma si inserirà nel percorso didattico e metodologico della programmazione curricolare di lingua 2, prevedendo anche attività di approfondimento di alcuni contenuti linguistici durante le ore di lezioni in classe.

Tempi e modalità

Il progetto si svolgerà in orario extrascolastico, a partire dalle ore 16,30 di ogni lunedì fino alle ore 18,30. La frequenza sarà, quindi, di due ore settimanali. Si prevede di avviare il progetto nel mese di gennaio, dopo le vacanze natalizie, quindi dall'11 gennaio 2016 al 2 maggio compresi, per un totale di quindici incontri (30 ore). Il progetto vedrà impegnati gli alunni nella drammatizzazione di semplici dialoghi in lingua inglese tratti da facili testi narrativi appartenenti alla tradizione fiabesca e opportunamente adattati al loro livello di competenza linguistica. Alle parti dialogate si alterneranno momenti di canto associato a movimento, quindi, i bambini canteranno e acquisiranno semplici passi di danza. Lo spettacolo finale avrà luogo entro la fine di maggio. Le insegnanti referenti, in accordo con le colleghe dei diversi teams coinvolti, si riservano di stabilire la data dell'evento finale in tempi successivi.

Consulenze esterne

È prevista la partecipazione, a titolo di consulente esterno, di una figura di esperto relativamente alla coreografia: Samantha Oldani di "Manicomics Teatro". Si ipotizzano dieci ore di consulenza (cinque incontri), a progetto già avviato, oltre ad alcuni incontri di programmazione e la presenza dell'esperta allo spettacolo finale per aiutare le insegnanti nella regia dei bambini.

Verifica e valutazione

La realizzazione di uno spettacolo finale, cui assisteranno i genitori degli alunni coinvolti, costituirà lo strumento di verifica e valutazione del presente progetto.



SPERIAMO DI NON PERDERCI

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classe 4A

insegnanti

Vanessa Fummi

Tiziana Perini

Viola Uggeri

Letizia Zanucoli

COMPITO di REALTA'

SPERIAMO DI NON PERDERCI

contesto di senso

Ma conosciamo bene il nostro territorio? Siamo in grado di usare bussola e mappa per orientarci e non perderci?

prodotto finale

Emiliano Sampaolo è venuto in classe grazie al lavoro che ci ha fatto fare di rappresentazione della nostra aula abbiamo capito che le piante e le mappe rispettano delle regole precise per rappresentare in modo fedele e oggettivo.

Abbiamo poi imparato ad utilizzare la bussola: Emiliano ci ha divisi in piccoli gruppi e ci ha spiegato quando e come questo strumento ci può essere molto utile per non perderci quando ad esempio facciamo una passeggiata in montagna. Non è stato semplice ma con il suo aiuto abbiamo imparato ad orientare la carta.



Rappresentiamo, osserviamo e partiamo!

Emiliano entra in classe e il primo compito che assegna ai bambini è **disegnare la carta della classe** come vogliono: "senza regole, quindi non c'è un giusto o uno sbagliato, va tutto bene".

Dopo i primi secondi di smarrimento, tutti cominciano a disegnare velocemente perché il tempo a disposizione è poco: 5 minuti.

È arrivato quindi il momento di passare all'osservazione delle carte e alla loro spiegazione, Emiliano ne sceglie alcune, le più significative.

"Alessandro ha disegnato i banchi in prospettiva frontale, come se li vedesse davanti a lui: questo è il modo che hanno usato i primi cartografi. Lo chiamiamo quindi il primo metodo!"

Emiliano poi spiega che invece Letizia ha utilizzato una via di mezzo perché i banchi e la cattedra sono visti dall'alto mentre le sedie hanno una prospettiva obliqua.

La discussione si conclude con la convinzione che oggi dai cartografi viene utilizzata solo la visione dall'alto.

A questo punto però di aprire Emiliano espone un nuovo problema: "una rappresentazione per essere oggettiva non deve concentrarsi solo sugli oggetti ma anche sulle distanze tra gli oggetti, come faccio a capire dai vostri disegni quanto sono distanti i banchi dalla cattedra per esempio?".

Le risposte dei bambini sono diverse: "si vede! C'è lo spazio", "devo lasciare un pochino di quadretti ma non tanti", "bisogna misurare".

Questo nuovo problema è stato risolto con il suggerimento di Emiliano di utilizzare un'unità di misura e si comincia con quella del numero di scarpe.

Dopo un breve sondaggio abbiamo scoperto che la

maggior parte dei bambini della 4A indossa scarpe di numero 36.

La nostra classe è lunga 29 piedi, "per rappresentarla sul quaderno usiamo una scala 1 quadretto 1 piede di Aurora" consiglia Emiliano e così tutti cominciano il disegno. La larghezza della stanza viene misurata misura Giovanni: "25 piedi, quindi 25 quadretti!"

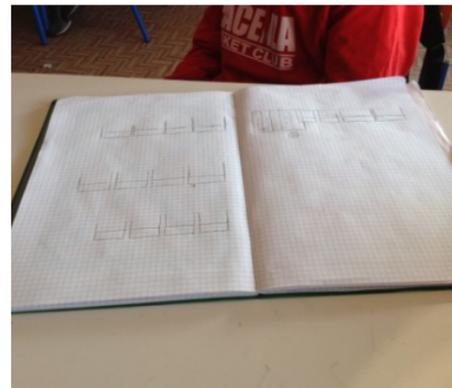
"Torniamo quindi al nostro problema: rappresentare e collocare nel nostro spazio la cattedra: come facciamo a farla della grandezza giusta?"

"MISURIAMOLA" è il coro dei bambini.

Detto fatto: 3,5 piedi dalla cattedra al muro più vicino; dalla cattedra al muro più lontano 14 piedi e così via fino ad avere tutte le misure che ci servono.. poi però incontriamo un nuovo problema:

"dobbiamo ora capire quanti quadretti vale un piede": prendiamo un bel foglio e scopriamo che chi indossa il numero 36 di scarpe lungo 50 quadretti. Ora possiamo rifare la scala: 1 quadretto: 50 quadretti. Emiliano quindi ci spiega che il rettangolino che rappresenta la cattedra è 50 volte più piccolo della cattedra reale.

DOPO AVER CAPITO COME SI PUO' REALIZZARE LA PIANTE DELLA CLASSE MANTENENDO LE PROPORZIONI E LE DISTANZE Emiliano ci propone di osservare



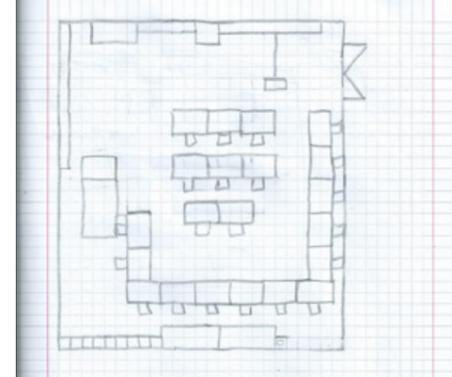
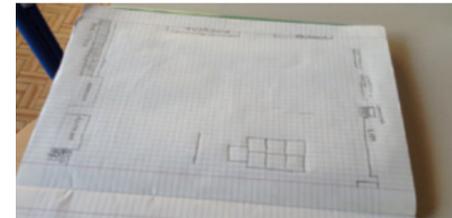
15/10/2015
La pianta della nostra aula
Abbiamo provato a disegnare la pianta della nostra aula, ma ognuno di noi ha fatto un disegno diverso, perché avevamo utilizzato criteri diversi.
Abbiamo deciso di utilizzare il metodo più moderno quello che usano i cartografi.
Abbiamo immaginato di osservare la nostra aula dall'alto e per mantenere le proporzioni abbiamo capito che avevamo bisogno di utilizzare la stessa unità di misura.
Abbiamo scelto il nostro piede (misura 36).
Abbiamo quindi misurato i lati della nostra aula con i passi: un lato misurava 29 e l'altro 25 passi.
Potremmo così disegnarla sul nostro quaderno facendo corrispondere il numero dei quadretti a quello dei passi.
Con lo stesso modo potremmo disegnare la cattedra

e gli altri elementi dell'aula, e posizionarli calcolando la distanza delle pareti.
L'operazione successiva è stata quella di misurare la suola della scarpa: abbiamo disegnato la sagoma e abbiamo visto che era lunga 50 quadretti da 0,50 cm., misurava quindi 25 cm.
Abbiamo potuto così aggiungere la scala alla nostra mappa (1 quadretto: 25 cm.) trasformare in metri i lati della nostra aula.
□ 29 quadretti
25 quadretti
cm. 25x25 = cm. 725 = m. 7,25
m. 25x25 = m. 825 = m. 8,25

ILARIA invece ha rappresentato la classe dall'alto: "se sono un marziano posso distinguere la cattedra dal banco?" Con questa domanda i bambini arrivano a capire che con la rappresentazione dall'alto serve una legenda per distinguere ciò gli oggetti a differenza di quando viene utilizzata la rappresentazione frontale.



"FRANCI ha utilizzato la prospettiva dall'altro e anche se non ha fatto la legenda ha scritto di cosa si tratta. Questo metodo non è più stato usato, perché nelle carte complesse sarebbe troppo complicato, anzi impossibile!"



vare la mappa del percorso che faremo in gita. Scopriamo che ci sono alcuni simboli che hanno un significato molto preciso:

- simbolo di un bosco rado o di un bosco fitto.
- terreno rappresentato da linee tratteggiate: campi e canali
- simbolo dei campi che rimangono coltivati con la stessa coltivazione
- simbolo dell'erba
- simbolo del lago artificiali
- simbolo case, cimitero e chiesa

Siamo così pronti per andare in gita e fare una bella passeggiata nei boschi sopra i calanchi di Lugagnano senza perderci! Dopo il primo tratto di strada ci siamo fermati in un punto magnifico dal quale si vedeva Piacenza dall'alto: divisi in piccoli gruppi abbiamo orientato la mappa e grazie alle indicazioni di Emiliano abbiamo anche individuato la direzione del Monte Bianco.

È stato molto piacevole passare una giornata immersa nella natura sulle colline che circondano la nostra città. Dopo questa bella esperienza e grazie agli insegnamenti che ci ha dato Emiliano siamo ora pronti per qualsiasi avventura con mappa e bussola sicuri di NON PERDERCI!!

RAPPRESENTAZIONE DEL TERRITORIO
Per rappresentare un territorio si usano le carte TOPOGRAFICHE.
Come facciamo a rappresentare le pianure e le montagne?
Per rappresentare una montagna dall'alto dovremo utilizzare le così dette CURVE DI LIVELLO (o BUI) ossia linee che collegano tutti i punti situati alla stessa quota (altezza).
ASSOCIA AD OGNI TERRITORIO LA RAPPRESENTAZIONE CORRETTA



La bussola

Emiliano parte con: "prendete carta, righello, matita, bussola, mettetevi in coppie e appoggiatevi ad un banco, oggi impariamo ad orientare una carta; così quando andremo in gita non vi perderete nei boschi.."

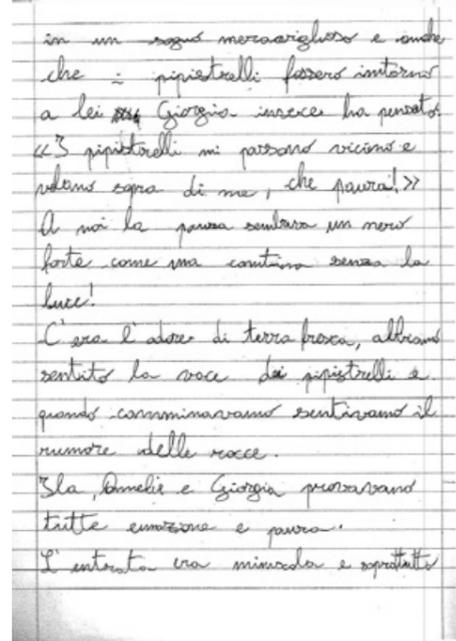
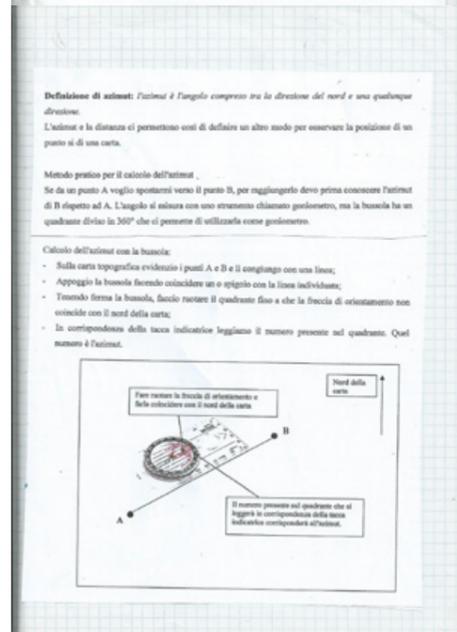
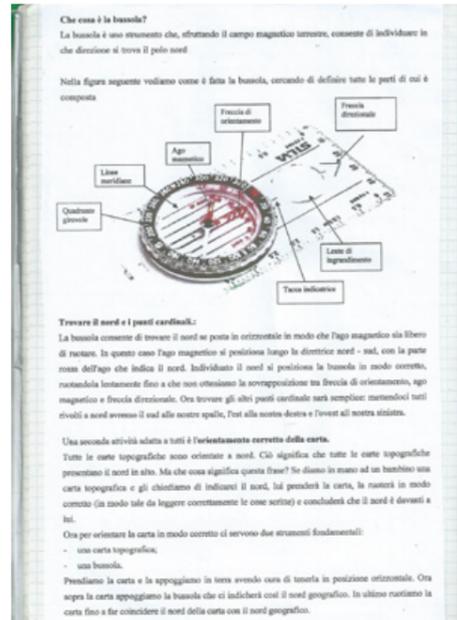
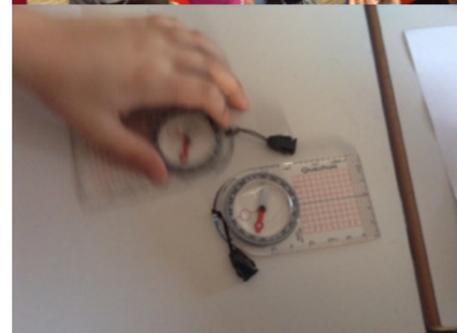
Spiega che orientare una carta significa disporla in modo che il nord della stessa coincida con il nord individuato dalla bussola. "Occorre ruotare la corona in modo che lo 0 della scala e l'indice sul fondo della cassa siano allineati con l'asse della bussola." I bambini osservano come fa, provano, riprovano e alla fine FATTO!

"Poi dobbiamo posare la bussola sulla carta con lo 0 della scala dalla parte del nord della carta ed allineare la stessa al bordo della carta. In genere nella carta il nord è in alto (intendendo per l'alto quello con la carta disposta nel modo che possiamo leggere le scritte. A questo punto occorre ruotare carta e bussola senza muovere l'una rispetto all'altra e senza muovere la corona in modo che l'ago della bussola vada a puntare lo zero della scala, ossia si sovrapponga con l'indice sul fondo della cassa. In questo modo avremo che il bordo della carta è parallelo al nord della bussola e contemporaneamente il nord della carta da lato del nord indicato dall'ago della bussola."

I bambini si impegnano moltissimo, collaborano, chiedono spesso l'aiuto dell'esperto o delle insegnanti ma alla fine riescono tutti a raggiungere l'obiettivo.

Ecco la nuova sfida che propone l'esperto: "Visto che siete stati così bravi vi chiedo adesso di provare a fare una cosa molto difficile: **misurare l'AZIMUT, individuare la rotta della carta e la direzione in cui andare.**"

Emiliano mostra loro passo passo ciò che devono fare e poi i bambini provano da soli. È un compito abbastanza difficile ma tutti provano e si sentono motivati perché la carta sulla quale stanno lavorando è quella che utilizzeranno quando andremo in gita e faremo un bel giro a piedi.



TRASPORTIAMOCI A MILANO

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classe 4A

insegnanti

Vanessa Fummi

Tiziana Perini

Viola Uggeri

Letizia Zanucoli

COMPITO di REALTA'

'TRASPORTIAMOCI A MILANO

contesto di senso

Quest'anno ci siamo sforzati negli spostamenti di andare molto a piedi o in bicicletta e di utilizzare i mezzi di trasporto pubblici per inquinare meno. Quali sono i vantaggi? Siamo capaci di usare l'autobus di linea, i treni e la metropolitana?

prodotto finale

Abbiamo organizzato insieme ai bambini una gita a Milano per visitare il Museo della Scienza e della tecnica "Leonardo da Vinci". Prima siamo saliti sul Treno Freccia Bianca e poi ,arrivati in Stazione Centrale, abbiamo preso, tutti muniti di mappa delle fermate e cartina della città, la Metropolitana per scendere a S. Ambrogio. I bambini erano emozionatissimi di provare due mezzi così veloci e moderni e quando al Museo hanno potuto ammirare i vecchi treni a vapore e gli altri mezzi addirittura progettati da Leonardo da Vinci hanno potuto veramente capire gli sviluppi della tecnologia anche in rapporto all'inquinamento atmosferico, se pensiamo ai treni che funzionavano a carbone!

Andata: dalla stazione di Piacenza alla stazione centrale di Milano.
In metropolitana abbiamo fatto sei fermate e siamo scesi a S. Ambrogio.
A piedi siamo andati in via San Vittore dove si trova il Museo della Scienza e della Tecnica - Leonardo Da Vinci.
Cosa abbiamo visto?
Al primo piano abbiamo visitato la sezione dedicata a Leonardo Da Vinci: quadri, progetti e invenzioni.
Dopo la zona spaziale.
Ci abbiamo aspettato le guide per il laboratorio e la visita al sottomarino Enrico Toti s-sc.

Nel pomeriggio abbiamo visitato i padiglioni dei trasporti: treni a vapore, elicotteri e aerei da guerra, navi, il transatlantico Conte Biancamano, il catamarano Luna Rossa e automobili d'epoca.
Cosa abbiamo imparato?
Abbiamo capito come viveva l'equipaggio all'interno del sottomarino Toti.
Erano da 18 a 22 persone al massimo, tutti uomini: un capitano, un cuoco e altri due uomini solo usate per poi fare turni di lavoro.
Ogni 15 ore il sottomarino doveva andare a galla per ricaricare le batterie (più di 100) e cambiare l'aria.

Dormivamo in brande a cassette e avevamo un bagno solo piccolissimo e senza doccia e ci lavavamo con acqua salata.
L'acqua dolce serviva per bere, cucinare e raffreddare i motori.
Un ruolo molto importante aveva il sonarista: attraverso delle cuffie ascoltava e individuava con i suoi gli ostacoli e nel caso di sottomarini nemici (peristici) doveva localizzarli per attaccarli con i siluri.
In caso di pericolo comunicavano via radio con l'alfabeto morse.
Per scendere in profondità (300 metri)

riempivano camere vuote con acqua salata, mentre per risalire usavano aria compressa.
La missione poteva durare fino a 3 mesi.
Dato che non potevano guardare fuori per il giorno accendevano le luci bianche, per la notte rosse.
Il periscopio era lungo 11 metri e, se erano troppo sotto usavano il sonar.



EGG'S HUNT

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classe 4A

insegnanti

Vanessa Fummi

Tiziana Perini

Viola Uggeri

Letizia Zanucoli



COMPITO di REALTA'

EGGS' HUNT

contesto di senso

Sapete che è tradizione per i bambini inglesi, nel periodo delle vacanze Paquali, andare a caccia delle uova nascoste dal coniglietto Pasquale (Easter bunny)?

Che ne dite se anche noi organizziamo questa specie di caccia al tesoro?

Dato che siamo in 20, ci divideremo in 4 squadre da 5 bambini ciascuna; a turno, ogni gruppo nasconderà le uova e un altro andrà a cercarle. Cronometreremo il tempo impiegato e stabiliremo il vincitore.

Prima però bisogna:

- preparare le uova di cartoncino (una per ogni bambino), ossia decorarle, (ogni squadra sceglierà un colore) e ritagliarle; ARTE E IMMAGINE
- preparare la mappa della classe, rispettando punti cardinali e proporzioni, su cui verranno

indicati i punti in cui si nasconderanno le uova e in che ordine; ORIENTEERING-GEOGRAFIA

- imparare a dare indicazioni di percorso in INGLESE (turn right, turn left...) perché, a turno nel gruppo, ogni bimbo con la mappa in mano guiderà i compagni dando istruzioni in inglese

prodotto finale

Caccia alle uova in classe a squadre.

Dopo una prima fase di preparazione del materiale, ogni squadra, a turno, ha nascosto le proprie uova ed un'altra le ha cercate. È stato cronometrato di volta in volta il tempo impiegato per trovare tutte le uova nell'ordine giusto, dietro ad ogni uovo c'era infatti una parola in inglese che serviva a comporre una frase.

Le squadre momentaneamente ferme erano impegnate in una semplice attività di comprensione in inglese relativa alla tradizione anglosassone della caccia alle uova.

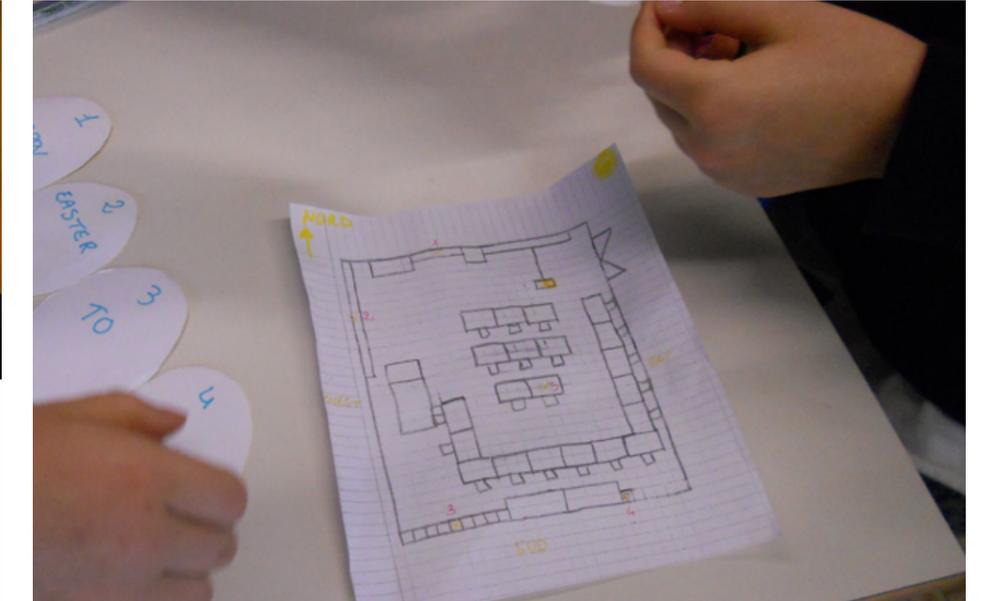
CACCIA ALLE UOVA DI PASQUA

La maestra ci ha divisi in gruppi. Ogni gruppo doveva ritagliare i cartoncini a forma di uovo. Poi ce li ha fatti colorare del colore della squadra; abbiamo fatto anche la mappa della classe dove ogni squadra doveva nascondere le sue uova. Ci ha fatti uscire per qualche minuto, perché a turno le altre squadre dovevano nascondere le uova. Chi era fuori doveva fare dei lavori poi, quando hanno finito gli altri e toccava alla mia squadra, abbiamo nascosto le uova dappertutto. Il mio amico Ali ha nascosto il suo uovo in un libro e non si riusciva a trovare, per fortuna l'ha ritrovato alla fine ed io ho detto "Meno male!!".

Per fortuna io e la mia squadra abbiamo vinto. Io ho fatto anche alcune foto, perché me l'ha chiesto la maestra.

Ci siamo divertiti un mondo!

Alesio



VERDI GIORNALISTI

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classe 5B

insegnanti

Gabriella Badalati

Paola Battiato

Antonella Cicalla

COMPITO di REALTA'

VERDI GIORNALISTI

contesto di senso

Partendo dal sondaggio proposto a tutti gli alunni della scuola "Due giugno" sui loro comportamenti "ecosostenibili", si è deciso di far conoscere i risultati attraverso un articolo di giornale.

prodotto finale

Gli alunni, con l'aiuto di un giornalista, hanno esplorato questa tipologia di linguaggio ed hanno poi realizzato articoli giornalistici.

Dopo aver raccolto i dati del sondaggio fatto a scuola da noi alunni della classe 5B a tutti i bambini della scuola, abbiamo pensato che sarebbe stato bello far conoscere i risultati ottenuti a tutte le classi. Ma come? Dopo averci riflettuto su, ci è venuto in mente che potevamo scrivere un articolo giornalistico. Abbiamo allora chiamato un giornalista di un quotidiano on line di Piacenza che, oltre a raccontarci cosa fa un giornalista e come è cambiata la sua professione nel corso degli ultimi anni con l'avvento di Internet, ci ha spiegato come si scrive e da cosa è composto un articolo.

Successivamente, tenendo conto dei suoi consigli, abbiamo redatto un articolo che riproducesse i risultati del sondaggio sugli sport praticati dagli alunni della scuola "2 Giugno", ma anche che spiegasse perché fare sport sia importante.

Ecco il nostro lavoro.

Sondaggio fra gli alunni della scuola per conoscere le loro abitudini sportive.

Scuola "Due Giugno": l'87% degli alunni pratica sport.

Il nuoto è lo sport più praticato.

Gli alunni della classe VB della scuola primaria Due Giugno nei giorni scorsi hanno fatto un sondaggio su tutte le classi del plesso per sapere quanti praticano uno sport e quale.

Dai risultati è emerso piacevolmente che, su 305 alunni presenti il giorno del sondaggio, ben 264 praticano almeno uno sport. Il nuoto è quello più praticato (21%), forse perché è considerato il più completo e salutare. Seguono il calcio (15%), la pallavolo (11%), il basket (10%) e la ginnastica (9%). Probabilmente questo risultato è anche dovuto al fatto che questi ultimi tre sport sono proposti da alcune società sportive di Piacenza nella scuola. Gli alunni interessati infatti alle 16,30, terminate le lezioni, rimangono nella sede scolastica e si recano in palestra per svolgere tali attività con gli istruttori. Percentuali minori riguardano altri sport come il rugby (5%), la danza (4%), l'atletica (2%) e altri (10%). Rimane ancora, purtroppo, il 13% degli alunni, cioè 41 bambini, che non pratica nessuno sport. Ciò è spiacevole perché fare movimento aiuta a migliorare la qualità della vita, la socializzazione e soprattutto la salute.

Infatti svolgere un'attività fisica, magari all'aperto, toglie alcune brutte abitudini come stare troppo davanti alla televisione, passare tanto tempo coi giochi elettronici e per i più grandi, fumare e bere; al contrario aiuta a conoscere nuovi amici, a stare insieme e fare gruppo, soprattutto nei giochi di squadra.

In ultimo, ma non meno importante, lo sport tiene

in forma e previene molte malattie come TUMORI, INFARTI, OBESITA', PROBLEMI CIRCOLATORI,....

Inoltre, come dicevano gli antichi romani: "MENS SANA IN CORPORE SANO", cioè avere un corpo sano, favorisce anche le funzioni mentali e psicologiche.

Gli alunni della 5B



DETTATO DI CORSA

scuola primaria "2 Giugno" IV Circolo, Piacenza
anno scolastico 2015/2016

classi 5A e 5B

insegnanti

Gabriella Badalati

Paola Battiato

Antonella Cicalla

Il dettato di corsa è un'attività movimentata e divertente per i bambini che correndo, dal corridoio all'aula e viceversa, scrivono facendo movimento e modulando le loro forze e la loro capacità di memorizzare e scrivere correttamente in allegria.

Il testo del dettato deve essere riprodotto in varie copie poste appena fuori dell'aula. Gli alunni in piccoli gruppi (4 circa per copia) devono correre dal loro banco alla copia, leggere una parte del racconto, tornare al banco, scrivere e ripartire.

I bambini imparano a non leggere pezzi troppo lunghi perché poi non ricordano tutto e che chi arriva primo può non essere vincitore, perché l'importante è la correttezza.



I TESTI DEI DETTATI

IL naso perduto

Guglielmo, un amico di scuola di Amalia, era agitatissimo.

Michela, un'alunna di classe quinta, gli chiese cosa avesse e Guglielmo le rispose che non trovava più il suo naso.

Tutti lo guardarono stupiti e gli dissero che l'aveva in mezzo al viso.

"Non questo naso, quello da pagliaccio. La maestra ha detto di presentarci travestiti domani. Ho controllato in ogni luogo, la mia cameretta è a soqquadro. Mi sento il cuore a pezzi, annoterò sul mio taccuino questa triste giornata" ribatté il ragazzo.

La maestra intervenne: "Ha telefonato tua madre, il tuo naso è in cucina vicino all'acquario appena acquistato, le micie si erano messe a giocarci, hai avuto fortuna che non l'abbiano rotto!"

Liliana la golosona

Il maestro Guglielmo acquistò un bel salamino all'aglio sott'olio per il pranzo. Arrivato a casa lo ha messo sul tavolo della cucina. La gatta Liliana dormiva tranquilla sul divano dalle frange gialle ed osservava rapita i pesciolini tropicali che guizzavano da una parte all'altra dell'acquario. Ad un certo punto sentì un magnifico odorino: era quello del salamino. Le venne subito l'acquolina in bocca. Guglielmo si sedette per mangiare quando squillò il telefono. Mentre si recava a rispondere Liliana, più veloce di un fulmine, saltò nel piatto e gli rubò il salamino. Terminata la conversazione l'uomo tornò in cucina, ma trovò tutto a soqquadro e il piatto vuoto. Così restò a pensare alle bugie della sua e delle altre micie.

