

PERCORSO DIDATTICO INTERDISCIPLINARE PER GLI ANNI PONTE

Titolo: LOGICAMENTE

Destinatari : alunni dell'ultimo anno di scuola dell'Infanzia e alunni della classe prima di scuola primaria.

Risorse professionali: docenti di scuola dell'infanzia e docenti di scuola primaria.

Compito unitario: “ I giochi preferiti”

Traguardi di sviluppo delle competenze :

- Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni , dei media e delle tecnologie.
- Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni , affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a conoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.
- Sa raccontare, narrare,descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi , utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruire rappresentazioni (tabelle e dati) ricava informazioni da dati , tabelle e grafici.
- Sviluppa un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative che gli hanno fatto intuire come gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili nella realtà.
- Si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici

Obiettivi di apprendimento

1. Contare oggetti o eventi accompagnandoli con i gesti dell'indicare , del togliere e dell'aggiungere

2. Avviare il bambino alla conoscenza del numero e della struttura delle prime operazioni.
3. Avviare il bambino ai primi processi di astrazione
4. Imparare a rappresentare con semplici simboli i risultati delle loro esperienze
5. Imparare a organizzarsi nello spazio e nel tempo sviluppando una prima idea di contemporaneità
6. Individuare qualità e proprietà degli oggetti e dei materiali
7. Confrontarsi con i nuovi media e con i nuovi linguaggi della comunicazione
8. Familiarizzare con l'esperienza della multimedialità
9. Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe.
10. Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi , schemi e tabelle.
11. Muoversi consapevolmente nello spazio circostante utilizzando gli indicatori topologici (avanti , dietro , sinistra , destra)

Attività laboratorio

I FASE

1. Conversazioni guidata sui giochi preferiti
2. Classificazione delle diverse tipologie di giochi

II FASE

3. Riflessioni circa le peculiarità dei diversi giochi (da tavola , all'aria aperta , di gruppo , individuali , di squadra)

III FASE

4. Individuazione delle REGOLE di cui necessitano per una corretta esecuzione
5. Verbalizzazione delle regole di ciascun gioco attraverso una rappresentazione grafica di sintesi
6. Conversazione sul fair-play finalizzato allo “star bene” insieme

IV FASE

7. Esecuzione dei vari giochi
- 8.

V FASE

9. Verbalizzazione dell'esperienza con vari linguaggi

VI FASE

10. Tabulazione dei dati in tabella – istogramma

Strategie didattiche:

- Metacognizione
- Cooperative learning
- Didattica laboratoriale
- Peer tutoring
- Circle time

Verifica, valutazione, monitoraggio

La valutazione sarà formativa, e articolata in tre fasi: iniziale, intermedia e finale; pertanto non rileverà solo gli esiti ma porrà attenzione ai processi formativi, si correlerà, perciò, agli obiettivi programmatici e considererà il differenziale di apprendimento.

Richiederà l'osservazione sistematica e continua dei processi di apprendimento formali e informali, descriverà anche gli atteggiamenti sociali e i comportamenti di lavoro. Documenterà la progressiva maturazione dell'identità personale e degli apprendimenti, promuovendo l'autovalutazione dell'alunno sul proprio comportamento e sugli apprendimenti.

In tutte le fasi della valutazione saranno somministrate prove oggettive e osservazioni sistematiche del comportamento in vari contesti di lavoro.

Materiale tempi e spazi

- Materiale di cancelleria, attrezzi sportivi.
- Aule, palestra, giardino della scuola.
- 30 ore

Documentazione

- Gare
- Cartelloni di sintesi

SECONDO PERCORSO DIDATTICO INTERDISCIPLINARE

Titolo: Logicamente 2

Destinatari: alunni dell'ultimo anno della scuola primaria e del primo anno di scuola secondaria di primo grado

Risorse professionali: docenti delle varie discipline della scuola primaria e secondaria

Compito unitario: individua il percorso più funzionale per raggiungere la Biblioteca Comunale, partendo da scuola.

TRAGURADI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- L'alunno si orienta nello spazio circostante e sulle carte geografiche, utilizzando riferimenti topologici e punti cardinali.
- Produce semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali.
- Conosce i principali beni artistico-culturali presenti nel proprio territorio e manifesta sensibilità e rispetto per la loro salvaguardia.
- Riesce a risolvere facili problemi in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo, sia sui risultati. Descrive il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.
- Ricerca dati per ricavare informazioni e costruisce rappresentazioni (tabelle e grafici).
- Riconosce e quantifica, in casi semplici, situazioni di incertezza.
- Descrive oralmente e per iscritto, lingua straniera, aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente).
- Espone in forma chiara ciò che ha sperimentato utilizzando un linguaggio appropriato.
- Trova da varie fonti informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:

- Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento.
- Leggere ed interpretare la pianta dello spazio vicino.
- Conoscere il territorio circostante attraverso l'approccio e l'osservazione diretta.
- Percepire la propria posizione nello spazio e stimare le distanze.

- Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un processo che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno, perché compia un percorso desiderato.
- Misurare grandezze utilizzando sia unità arbitrarie sia unità e strumenti convenzionali.
- Utilizzare il piano cartesiano per stabilire punti.
- Rappresentare relazioni e dati e, in situazioni significative, utilizzare le rappresentazioni per ricavare informazioni, formulare giudizi e prendere decisioni.
- Comprendere brevi dialoghi e istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti..
- Descrivere persone e luoghi e oggetti familiari utilizzando parole e frasi già incontrate ascoltando e/o leggendo.
- Interagire in modo comprensibile con un compagno o un adulto con cui si ha familiarità, utilizzando frasi adatte alla situazione
- Scrivere in forma comprensibile messaggi semplici e brevi per presentarsiper chiedere o dare notizie.
- Interagire in modo collaborativo in una conversazione, in una discussione, in un dialogo su argomenti di esperienza diretta, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi.

ATTIVITA' LABORATORIALI

FASE 1

- L'insegnante, utilizzando la LIM, presenta con Google Map i vari percorsi possibili per arrivare alla Biblioteca comunale.
- Gli alunni, divisi in gruppo, ipotizzano il percorso più funzionale, attraverso la misurazione della cartina virtuale.
- Gli alunni risolvono problemi per il calcolo della misura di lunghezze ed estensioni utilizzando le unità di misura convenzionali e rappresentano graficamente il percorso logico-operativo (diagramma di flusso o a blocchi)

FASE 2

- Gli alunni, divisi in gruppo, muniti di cartina del percorso prescelto, si cimentano in un'attività di "Orienteering".
- I docenti accompagnatori, supervisionano il percorso, per garantirne un sereno svolgimento.

FASE 3

- Gli alunni, giunti alla Biblioteca comunale, con l'ausilio di un esperto, visitano gli spazi della biblioteca.
- Fase centrale della visita è la sosta per la lettura animata a più voci.

FASE 4

- Gli alunni vincitori, guidano il resto del gruppo nel percorso a ritroso.

FASE 5

- Gli alunni, nella fase finale producono un ppt illustrativo dell'esperienza vissuta, inserendo foto, musiche, testi.
- Nel ppt inseriscono una breve descrizione del percorso in lingua inglese.

DESCRIZIONE OPERATIVA:

- Brainstorming
- Cooperative learning
- Attività laboratoriali

VERIFICA, VALUTAZIONE E MONITORAGGIO

La valutazione sarà formativa, e articolata in tre fasi: iniziale, intermedia e finale; pertanto non rileverà solo gli esiti ma porrà attenzione ai processi formativi, si correlerà, perciò, agli obiettivi programmatici e considererà il differenziale di apprendimento.

Richiederà l'osservazione sistematica e continua dei processi di apprendimento formali e informali, descriverà anche gli atteggiamenti sociali e i comportamenti di lavoro. Documenterà la progressiva maturazione dell'identità personale e degli apprendimenti, promuovendo l'autovalutazione dell'alunno sul proprio comportamento e sugli apprendimenti. In tutte le fasi della valutazione saranno somministrate prove oggettive e osservazione sistematica del comportamento in vari contesti di lavoro.

Materiale e tempi

- Materiale di cancelleria; cd.
- Dieci ore circa.

DOCUMENTAZIONE

- Presentazioni in ppt
- Articolo da inserire nel giornalino d'Istituto.