

Scuola Primaria Paritaria San Vincenzo



*"Oggi profonde radici
domani grandi ali."*

P
IANO
DELL' O
FFERTA
F
ORMATIVA

Anno scolastico 2019/2020



*UNA CERTEZZA EDUCATIVA,
SINTESI DI ESPERIENZA,
INNOVAZIONE,
PROGETTUALITA'.*

*Lo stile è il solidale cammino
di ricerca, valore e cultura,
la linea di continuità è il desiderio
di crescere come persone autentiche
nella storia, nella città, nel cuore,
riferendo al Vangelo ogni passo evolutivo.*





Introduzione



Un anno scolastico è il tempo, la possibilità, la capacità di imparare.

PRESTAMI LE ALI è l'impegno educativo che vogliamo assumere!

Siamo diversi e abbiamo capacità molteplici: il gruppo, la classe, la scuola è il luogo dove “imparare a volare”.

Il riferimento è il libro di Igiaba Scego che parla di animali, si parla di libertà, che non si conquista da soli, ma si arricchisce in base alle molteplici capacità.

“Anche il rinoceronte si ritrovò a volare!

Può essere vero? Non importa siamo al Carnevale di Venezia!!

Buon anno scolastico... e a tutte le sue sorprese!

Sr. Giuse



CALENDARIO SCOLASTICO

Per l'anno scolastico 2017/2018 il Dirigente Scolastico in accordo con il calendario del Ministero della Pubblica Istruzione e della Direzione Scolastica Regionale, predispone il piano del calendario scolastico, per meglio rispondere alle esigenze degli utenti. Eventuali modifiche possono essere apportate per necessità dalla Scuola.

INIZIO LEZIONI → 9 settembre 2019

VACANZE E PONTI

1	novembre	2019		Tutti i Santi
dal 23 al 6	dicembre gennaio	2019 2020	→	Vacanze natalizie
22	gennaio	2020	→	San Gaudenzio
dal 24 al 25	febbraio	2020	→	Carnevale
dal 9 al 14	aprile	2020	→	Vacanze Pasquali
1	maggio	2020	→	Festa dei Lavoratori
dal 1 al 2	giugno	2020	→	Festa della Repubblica

FINE LEZIONI → 10 giugno 2020



✓ **Orario di RICEVIMENTO quindicinali
delle Docenti** (ogni 2^a e 4^a settimana del mese)

Classe	Docente	Giorno	Ora
Cl. I	Metrangolo Giovanna	venerdì	dalle 8.30 alle 9.15
Cl. II	Tomasoni Maria Cristina	lunedì	dalle 10.30 alle 11.15
Cl. III	Fiocco Stefania	giovedì	dalle 10.30 alle 11.15
Cl. IV	Lodigiani Eleonora	venerdì	dalle 9.20 alle 10..15
Cl. V	Saviolo Loredana Borando Silvana	venerdì martedì	dalle 10.20 alle 11.20 dalle 9.20 alle 10.15



√ Orari segreteria

mese	dal	al	orario	
			Mattina	Pomeriggio
OTTOBRE	1	4	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30
	7	11	7.30 - 9.30	
NOVEMBRE	4	8	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30
	11	15	7.30 - 9.30	
DICEMBRE	2	6	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30
	9	13	7.30 - 9.30	
GENNAIO	7	10	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30
	13	17	7.30 - 9.30	
FEBBRAIO	3	7	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30
	10	14	7.30 - 9.30	
MARZO	2	6	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30
	9	13	7.30 - 9.30	
APRILE	3	8	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30
	15	17	7.30 - 9.30	
MAGGIO	4	8	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30
	11	15	7.30 - 9.30	
GIUGNO	3	5	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30
	8	12	7.30 - 9.30	
LUGLIO	1	8	7.30 - 9.30	15.30 - 17.30





AREA OPZIONALE LABORATORI



I laboratori rappresentano una tappa importante delle strategie di apprendimento. Sono gestiti dalle docenti prevalenti e da alcuni specialisti, che collaborano agli stessi, facilitando l'apprendimento cooperativo, essenziale per qualificare e personalizzare le proposte formative e didattiche.

Laboratorio linguistico- espressivo - ludico (annuale)

C'era una volta ... giocare e crescere con le fiabe

*"Se volete che vostro figlio sia intelligente, raccontategli una fiaba;
se volete che sia molto intelligente, raccontategliene di più".*
Albert Einstein

C'era una volta ...

è l'inizio di tutte le fiabe. Nelle fiabe i bambini entrano nei luoghi incantati, esprimono il loro desiderio di avventure, percorrono l'immaginario cammino degli eroi, distinguono il buono dal cattivo e cercano di immedesimarsi nel loro personaggio preferito.



Giocare con le fiabe significa conoscerle pezzo a pezzo, divertirsi a fantasticare, aggiungendo vicende nuove, variando i possibili finali.

Un laboratorio dedicato ai bambini per scoprire il valore e la bellezza delle fiabe stimolando in loro il piacere di ascoltare e narrare storie, liberandone fantasie e creatività.



Questo laboratorio vuole essere come uno spazio creativo in cui i bambini sono invitati a guardare il mondo con gli occhi della fantasia, cercando di risvegliare in loro il piacere e la magia della narrazione.

Partendo dalla lettura di fiabe saranno proposte giochi e attività ludiche, creative ed espressive attraverso le quali esplorare se stessi, dare voci alle proprie emozioni e rafforzare i legami con gli altri.

Responsabile di Laboratorio: sr. Eva Marcelino

classe interessata: cl.1^a

Laboratorio interdisciplinare (annuale) ***Curiosi ... di Natura!***

Un meraviglioso viaggio all' interno di bellissime fattorie alla scoperta dell' agricoltura e dei suoi prodotti.

Accompagnati da Pino, un topolino simpatico e curioso, i bambini di classe seconda scopriranno cosa sono i cereali, come si preparano il formaggio e il vino, le caratteristiche degli animali della fattoria, la montagna, la collina, la pianura, la frutta, la verdura, il miele e tanti altri prodotti tipici del territorio novarese. Curiosando...si impara!



Responsabile di Laboratorio: Maria Cristina Tomasoni
classi interessate: cl.2^a

Laboratorio logico - motorio (quadrimestrale) ***“Dire, fare ... giocare!”***

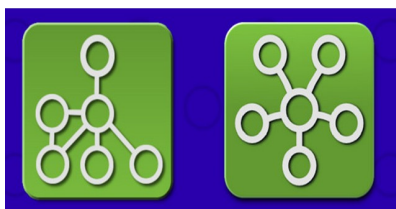


Il laboratorio si prefigge di rafforzare, attraverso la valorizzazione dell' importanza del gioco come momento di socializzazione e collaborazione, l' autonomia e l' identità negli alunni di classe prima e seconda.

In palestra, nel cortile della scuola, in classe i bambini si cimenteranno nei giochi di movimento, in quelli tradizionali oppure in quelli di logica, memoria e attenzione anche attraverso l' uso del computer e della lavagna interattiva.

Parola d' ordine: DIVERTIRSI!!

Responsabile di Laboratorio: Maria Cristina Tomasoni
classi interessate: cl.2^a



Laboratorio interdisciplinare **“Prime Mappe”** (annuale)

Il laboratorio si propone, attraverso un approccio meta-cognitivo, il progressivo consolidamento delle abilità cognitive che, a partire dai prerequisiti logici, porterà gli alunni a comprendere e a saper utilizzare gli elementi costitutivi delle mappe, fino ad arrivare alla costruzione autonoma delle prime mappe mentali e concettuali.

Responsabile di Laboratorio: Stefania Fiocco
classe interessata: cl.3^a

Laboratorio logico - linguistico **“Giochi ed Enigmi”** (2°quadrimestre)

Attraverso giochi, indovinelli ed enigmi abatteremo i mIl laboratorio si propone, attraverso un approccio per problemi e meta-cognitivo, di aiutare i bambini a sviluppare una maggiore capacità attentiva e di osservazione per i dettagli. Attraverso divertenti giochi in gruppo e rompicapi di matematica e di linguistica, i bambini impareranno nuove strategie di pensiero e a valorizzare l'errore.



Responsabile di Laboratorio: Stefania Fiocco
classi interessate: cl.1^a e cl.2^a



Laboratorio interdisciplinare **“A Corto di Parole”**

Attraverso la visione di alcuni cortometraggi, il gruppo verrà guidato alla riflessione su temi quali la diversità, l'inclusione, le emozioni, le relazioni tra pari. Di volta in volta verranno proposte attività ad hoc legate al filmato osservato e predisposti degli spazi e dei tempi per favorire la discussione e la condivisione.

Responsabile di Laboratorio: Eleonora Lodigiani
classe interessata : cl.4^a

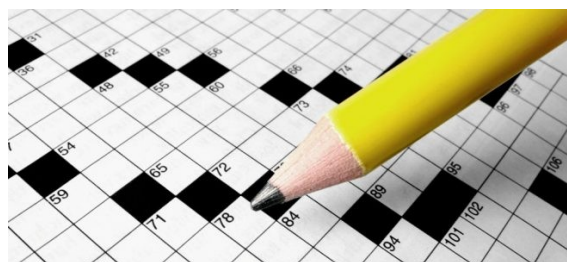


Laboratorio interdisciplinare ***“Dame e Cavalieri”***

I bambini verranno guidati in un viaggio nel tempo e nello spazio e riportati nel Medioevo. Insieme verranno creati dei momenti in cui riflettere sulle caratteristiche tipiche di questo periodo storico, ponendo particolare attenzione al modo di vivere e pensare dell'epoca. Inoltre, verranno presentate alcune leggende che aleggiavano attorno a questo periodo. Non mancheranno attività pratiche, ludiche ed espressive ispirate alla vita e alle abilità artistiche dell'epoca.

Responsabile di Laboratorio: Eleonora Lodigiani
classi interessate : cl. 3^a e cl.4^a

Laboratorio interdisciplinare ***“Enigmistica di classe”*** (1° quadrimestre)



Obiettivi

- conoscenza dei saperi delle varie discipline curriculari
- elaborazione, approfondimento ed utilizzo delle conoscenze disciplinari
- riutilizzo delle esperienze di attualità e di cultura generale.

Attività

I giochi linguistici possono essere proposti individualmente, a coppie, a gruppi, come un torneo a squadre in modo da sollecitare l'interesse dei ragazzi attraverso il momento ludico.

Responsabile di Laboratorio: Loredana Saviolo
classe interessata : cl.5^a

Laboratorio delle emozioni ***“Emozioniamoci”***

(Primo Laboratorio - 2°quadrimestre)

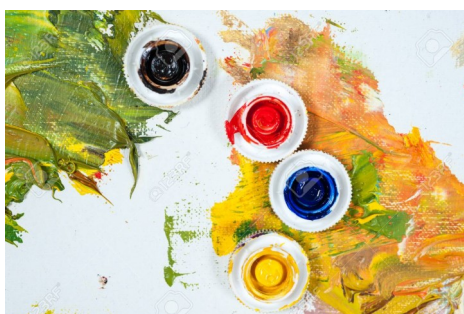


Il laboratorio delle emozioni vuole dare nome e voce alle proprie emozioni, questo è importante sia per superare le difficoltà che per condividere le esperienze superando i conflitti, sviluppando competenze emotive e relazionali.

I bambini devono saper riconoscere, controllare e mostrare le emozioni, raccontandole, disegnandole e esprimendole nel gioco.

Responsabile di Laboratorio: Loredana Saviolo

classe interessata : cl.5^a



“ArteLab Nonsolodisegno”

(Secondo Laboratorio - 2°quadrimestre)

Dipingere costituisce un bellissimo modo di esprimersi, manifestando la parte più profonda delle nostre emozioni.

Saranno utilizzate varie tecniche pittoriche (pastelli, pastelli ad olio, tempere, acrilici... e materiale di vario tipo) e vari metodi (coloring, zentangle, caviardage, arte astratta, copia dal vivo....)

Responsabile di Laboratorio: Silvana Borando

classe interessata : cl.5^a





“Do you know Oscar Wilde?”

Lettura, comprensione orale e scritta di alcuni racconti di Oscar Wilde: *The Canterville Ghost*, *“The Selfish Giant”*, *“The Happy Prince”*

classe interessata: cl.5^a



“Do you know Merlin the Wizard?”

Una divertente avventura alla corte di King Arthur e dei suoi cavalieri e con il simpatico mago Merlino.

classe interessata: cl.4^a

Responsabile di Laboratorio: Stefania Guardiano



FAI *Un'esperienza di cittadinanza attiva*



"IL PAESAGGIO DELL'ALPE. GEOGRAFIA, NATURA, AGRICOLTURA E INSEDIAMENTI RURALI LUNGO LE TERRE ALTE DELLE ALPI, DEGLI APPENNINI E DELLE ISOLE"

Il 60% del territorio nazionale, è costituito da aree interne, perlopiù montane, con una storica vocazione rurale, che custodiscono un eccezionale patrimonio di natura e cultura. Dalla metà del Novecento questa gran parte dell'Italia si è ritrovata ai margini dello sviluppo del Paese e tuttora soffre le conseguenze di un progressivo spopolamento, che porta con sé abbandono, fragilità, e impoverimento di territori e comunità. Scopo del progetto è riscoprire il valore di questo contesto ampio e ricco, significativo per l'identità dell'Italia per contribuire a rilanciarne lo sviluppo.

classe interessata: cl.2^a



MONDADORI education

"NOI, IL CIBO, IL NOSTRO PIANETA"

La costruzione di un rapporto equilibrato tra ambiente, cibo, risorse e i bisogni dell'essere umano è fondamentale per il raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs).

Le nuove generazioni sono attori fondamentali per ottenere questo importante traguardo e comprendere le importanti dinamiche che riguardano il cibo e l'ambiente.

classe interessata: cl.2^a

CONCORSO GIOTTO

"LA MATTA DELLE IDEE - CENTO DI QUESTI ANNI"



Un'edizione speciale, lanciata in occasione del centenario di FILA. L'anniversario è l'occasione per coinvolgere i piccoli delle Scuole Primarie e dell'Infanzia in un percorso creativo che richiede di realizzare un elaborato ispirato ai colori, alle forme e alle tecniche che hanno contraddistinto gli ultimi 100 anni di Storia dell'Arte.

classi interessate: cl.2^a - 3^a

“Consiglio dei bambini e delle bambine”

Il consiglio (biennale) è formato da un bambino e una bambina di ogni plesso scolastico delle classi IV elementare, in modo che possano rappresentare i vari quartieri. Si riunisce

secondo un calendario specifico presso una sede stabilita dal Comune in orario scolastico e avanza proposte per vivere meglio la città, con un occhio di riguardo ai bisogni dei bambini. Due volte l'anno si riunisce in seduta congiunta con il Consiglio Comunale.



classe interessata: 4^a



“Ettore il riccio viaggiatore”

I bambini prenderanno parte all'iniziativa didattica a cura del Centro Commerciale San Martino 2:

“Ettore

il riccio viaggiatore. Un'avventura a Milano”. Guidati dai ciceroni dei licei scientifici cittadini i bambini partiranno per una visita virtuale della città di Milano e dei suoi monumenti. Obiettivo del progetto è avvicinare i bambini alla storia dell'arte.

classe interessata: 4^a

“Umberto Amaranto”



Guidati dalla lettura del libro “Umberto Amaranto” di Barbara Guidi i bambini conosceranno da vicino il

tempo della Resistenza italiana. Il percorso sarà incentrato sullo studio di alcuni canti e sull'analisi dei

loro testi, allo scopo di riflettere sul significato di alcune parole come partigiani, truppa, squadra, coprifuoco, compagno, assaltare, ecc...

classe interessata: 4^a



Il mio quaderno di bella scrittura

I bambini dedicheranno del tempo specifico al perfezionamento della scrittura in corsivo. Con tale attività si vuole non solo migliorare la scrittura in corsivo, ma anche l'ordine nella stesura del testo e nella gestione dello spazio all'interno della pagina.

L'atto pratico è affiancato da un lavoro di autovalutazione, con la scrittura periodica di un dettato di cinque frasi e la somministrazione di schede di autovalutazione. Il bambino potrà quindi valutare i propri progressi nella scrittura, nell'ordine e nella fluidità del gesto.

classe interessata: 4^a

LA BANDA DEL GUSTO.

SALUMI DOP E IGP: MUSICA PER IL PALATO

Progetto promosso da ISIT Istituto Salumi Italiani Tutelati, ideato da eduStart e realizzato con il contributo del Mipaaft, Ministero delle politiche agricole alimentari, forestali e del turismo.

Obiettivo di questo percorso è far conoscere e valorizzare i salumi DOP e IGP, eccellenze agroalimentari

del nostro Paese e portavoce delle tradizioni dei territori.



classe interessata: 4^a

nel nostro piatto

mostra interattiva e multimediale di divulgazione scientifica per tutte le età



I bambini parteciperanno alla mostra interattiva e multimediale di Experimenta "Nel nostro piatto", frutto della collaborazione tra la Regione Piemonte e il Comune di Novara, presso il Castello Visconteo -

Sforzesco. L'esposizione e i laboratori a cui prenderanno parte offrono ai bambini la possibilità di immergersi in una realtà dove la cultura scientifica viene divulgata attraverso installazioni interattive, in un viaggio che percorre tutti gli aspetti dell'alimentazione.

classe interessata: 4^a

I GIOVANI RICORDANO LA SHOAH



Nell'ambito delle iniziative che saranno realizzate nel nostro Paese in occasione del “Giorno della Memoria” fissato per il 27 gennaio di ogni anno, il MIUR bandisce per l'anno scolastico 2019/2020 la XVIII edizione del concorso scolastico nazionale “**I giovani ricordano la Shoah**”, rivolto a tutti gli allievi del primo e secondo ciclo di istruzione, al fine di promuovere studi e approfondimenti sul tragico evento

che ha segnato la storia europea del Novecento.

Alle classi del **primo ciclo di istruzione – scuola primaria** – è proposta la seguente traccia: **Le pietre di inciampo sono piccole installazioni commemorative in ottone deposte davanti ai portoni delle abitazioni delle vittime del nazifascismo (ebrei e non). Di loro ci raccontano solo il nome, la data di nascita, quella dell'arresto e della morte. Documentatevi sul significato delle pietre di inciampo e sulla loro presenza o meno nella vostra città o paese. Ricostruite le vicende di persone, famiglie o palazzi interi a cui le pietre fanno riferimento. Se potete cercate altre storie che non hanno ancora una loro pietra di inciampo e rendetele note attraverso le modalità espressive che preferite.**

classe interessata: 5^a

FESTIVAL NAZIONALE DI POESIA PER E DEI BAMBINI

La città di San Pellegrino Terme promuove la decima edizione del Festival Nazionale di Poesia per e dei bambini.

Tema: La Terra

Il pianeta azzurro, la nostra casa comune, ospita e alimenta l'infinita bellezza e il mistero della vita

Le poesie potranno essere individuali o di gruppo classe



classi interessate: 4^a e 5^a



LIBRIAMOCI 2019

Il progetto ha lo scopo di avviare, potenziare e consolidare il piacere di leggere, suscitare l'attenzione e l'interesse, educare all'ascolto e alla comprensione orale, stimolando l'interesse verso la lettura, che costituirà la condivisione di un'esperienza, in tal modo, l'atto di leggere diverrà un fattore di socializzazione. Attraverso queste attività si intende perseguire l'obiettivo generale di far acquisire il piacere del leggere e il comportamento del "buon lettore", ovvero una disposizione permanente che fa rimanere dei lettori per tutta la vita.

L'incontro con i libri permetterà ai bambini di sperimentare viaggi fantastici, grazie anche alla sistematica visione di significative illustrazioni, di sviluppare competenze logiche, linguistiche e di rafforzare la consapevolezza spazio-temporale. Sarà dato uno spazio costante alla lettura dell'insegnante, perché ascoltare è sempre un piacere per il bambino e favorisce un approccio positivo all'oggetto libro. Il Progetto intende dare impulso diverso anche alle biblioteche scolastiche, come centri di documentazione, laboratori di lettura, centri di apprendimento, centri di aggregazione e di raccordo con Istituzioni MIUR progetto LIBRIAMOCI, Enti e Associazioni del territorio.

I temi della edizione di quest'anno saranno due. Il primo, "Gianni Rodari: il gioco delle parole, tra suoni e colori", intende dare risalto al centenario della nascita dello scrittore, che verrà celebrato nel 2020, mentre il secondo, "Noi salveremo il pianeta", è un chiaro riferimento all'attualità e al ruolo decisivo delle nuove generazioni nella lotta ai cambiamenti climatici.

classi interessate: tutte

BIBLIOTECA DI SCUOLA

Chi legge ... spicca il volo!

Un progetto rivolto alla promozione della lettura e alla valorizzazione della biblioteca scolastica.

La biblioteca offre ai bambini la possibilità di decidere se e cosa leggere nel rispetto dell'individualità di ogni bimbo. I bambini potranno familiarizzare con il metodo PRESTITO/RESO vigente nelle biblioteche e che incontreranno nei loro successivi percorsi formativi, con l'idea della cura e della conservazione di oggetti appartenenti alla collettività, con l'amore per l'oggetto libro e per i suoi contenuti, amore che anche i genitori cercano di trasmettere loro attraverso la lettura a casa.



classi interessate: tutte

STABILO 2019/2020



La fatica di scrivere che affligge, secondo le ricerche, l'80% dei bambini, può trasformarsi in un gesto di ben-essere. Ecco perché STABILO, dopo il grande successo della scorse edizioni, dedica anche nell'anno sco-

lastico 2019-2020 il progetto educativo **SCRIVO CHE È UN PIACERE** alla scuola dell'infanzia e ai primi 3 anni della scuola primaria. Attraverso un divertente percorso di esperienze ludico-motorie, la proposta allena ad acquisire corrette posture e i movimenti specializzati della scrittura manuale per conquistare gesti fluidi in ogni azione e il piacere di stare ed esprimersi bene.

Il progetto parte dall'aspetto motorio della scrittura come campo privilegiato di apprendimento, valorizzando i risultati delle più avanzate ricerche sensomotorie: sono i movimenti che producono la scrittura a generare un progressivo affinamento delle abilità di base dei bambini, indispensabile alla loro crescita globale - fisica, mentale ed affettiva - e al loro rendimento scolastico

classi interessate: tutte

“A scuola con i RE”

Il progetto realizza le proposte educative, rieducative e formative del manuale scientifico teorico-pratico **“A scuola con i Re. Educare e rieducare attraverso il gioco degli scacchi”**.

Il **CONTESTO** scacchistico su scacchiera gigante interdisciplinarietà didattica e pratica degli scacchi coinvolgerà gli alunni in questo gioco. Si realizzerà durante tutto l'anno scolastico.



classi interessate: tutte



Premessa

L'obiettivo è formare gli studenti ai concetti di base di Informatica ad apprendere strategie di risoluzioni di problemi, progettazione e comunicazione. La programmazione stimola creatività e l'approccio algoritmo alla soluzioni dei problemi, quali fattori essenziali per la crescita individuale e per la competitività del nostro Paese.

Nella scuola primaria l'insegnamento del pensiero computazionale e quindi insegnare il coding significa guidare i più piccoli a pensare in modo algoritmico, attraverso vere e proprie esperienze di programmazione nella quale divertirsi e acquisire la capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione e veder quindi le loro idee prendere forma.

Finalità

Applicare i principi basilari della della programmazione in un contesto reale ed introdurre il pensiero computazionale attraverso il coding.

In particolare gli alunni verranno coinvolti in:

ATTIVITÀ TECNOLOGICHE

Con l'ausilio del computer, grazie agli strumenti forniti da Code.org e Scratch

- svolgendo un'ora di avviamento al pensiero computazionale, a partire dal mese di dicembre in concomitanza con analoghe attività in tutto il mondo, eseguendo una qualunque delle versioni tecnologiche disponibili (Ora del codice);

- svolgendo una modalità avanzata seguendo un percorso maggiormente articolato e strutturato in funzione del livello di età, che approfondisce i temi del pensiero computazionale sulla piattaforma **www. programmailfuturo.it**;
- programmare con Scratch (software gratuito disponibile sia online sia offline, per la programmazione a blocchi), crea giochi e animazioni permette di condividere gli elaborati con altre persone di tutto il Mondo (<https://Scratch.kit.edu/>)



ATTIVITA' UNPLUGGED O ATTIVITÀ TRADIZIONALI

Senza l'ausilio del computer

- esercizi e giochi su scacchiere;
- programmazione su carta a quadretti;
- algoritmi e attività unplugged di Code.org (<https://code.org/curriculum/unplugged>) e i giochi Cody Roby e Cydway (<http://codeweek.it/codyroby>).

Conclusioni

La scuola è l'ambiente più adatto a imparare come sviluppare il pensiero computazionale attraverso il coding usando solo attività intuitive, divertenti, direttamente fruibili che possiamo proporre direttamente agli alunni.

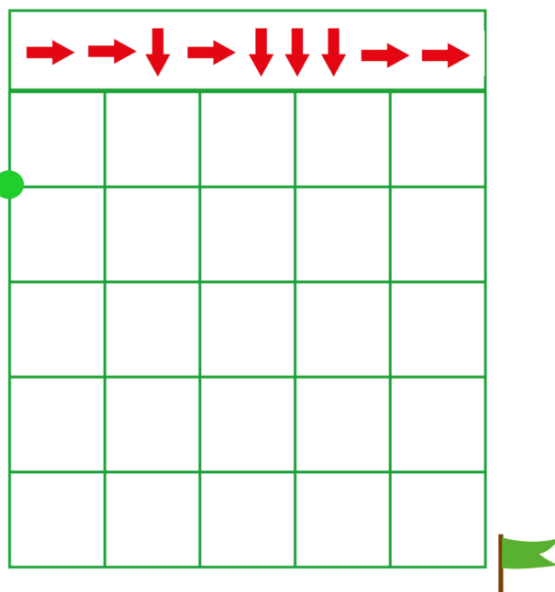
Il pensiero computazionale è trasversale, può aiutare a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità importanti per i bambini quali futuri cittadini.



COMPETENZE DIGITALI

nella classe
SECONDA

I bambini, se sviluppano le competenze digitali sin da piccoli, riescono a sfruttarne in seguito le potenzialità, in maniera consapevole. Partendo dall'alfabetizzazione digitale, è possibile arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale per affrontare la società moderna e le tecnologie, non come consumatori passivi, bensì come utenti attivi. Il pensiero computazionale, alla base del coding, è un processo mentale per la risoluzione di problemi costituito da strumenti concettuali utili per gestire molte situazioni problematiche, sia in ambito scolastico che quotidiano.



Il nodo focale del curricolo verticale è costituito dalle otto competenze-chiave europee, soprattutto quella digitale. Pertanto è necessaria una didattica flessibile, integrata e laboratoriale di cui questo progetto cerca di essere una esplicita rappresentazione. Le attività saranno finalizzate a:

- avviare allo sviluppo del pensiero computazionale;
- saper utilizzare i comandi del software per esplorare lo spazio;
- ottenere il comportamento adeguato alla situazione;
- confrontarsi, scambiare idee e opinioni, ipotizzare, sperimentare, verificare;
- promuovere l'apprendimento attraverso il fare.

Il progetto, **nella classe seconda** prevede diverse attività; inizialmente, verranno usate la carta e la matita per la costruzione di semplici percorsi e dei relativi comandi, per poi passare a far eseguire direttamente ai bambini, con il coinvolgimento del corpo, dei brevi percorsi costruiti con dei cerchi in palestra. In seguito, si passerà all'utilizzo di un software online, disponibile sul sito code.org, per lo sviluppo di comandi da dare a un videogioco e infine, come attività conclusiva, si metteranno a disposizione degli alunni, i lego. Le attività ludico-creative faranno da protagonista a tutto il progetto, in

quanto suscitano interesse e invogliano a imparare facendo leva sulla motivazione intrinseca, sulla curiosità e sul piacere di apprendere.

PREREQUISITI

· Conoscenza dei concetti topologici · Conoscenza del concetto di reticolo e di coordinate

METODOLOGIA

· Cooperative learning · Brainstorming · Attività di tipo ludico

STRUMENTI

· Carta e matita · LIM e PC · Lavagna in ardesia · Cerchi di plastica · Internet · Stampe dei luoghi della città (scuola, cinema, pizzeria, ecc.) e di paesaggi (montagna, collina, mare) · Lego

VALUTAZIONE

La valutazione sarà espressa attraverso i livelli di padronanza e le rubriche di valutazione, tenendo conto del processo, dei risultati finali e della riflessione-ricostruzione-autovalutazione. La verifica degli apprendimenti avverrà attraverso feed-back e osservazioni esperienziali valutando soprattutto la capacità di partecipazione attiva, costruttiva e collaborativa all'interno del gruppo classe, oltre alle domande-guida a cura dell'insegnante e alle riflessioni proposte dagli alunni.

IMPARIAMO AD IMPARARE

nella classe
TERZA



Seguendo le Indicazioni Nazionali lavoreremo sul pensiero cognitivo e metacognitivo, in particolar modo sulle abilità messe in atto durante lo studio e nello svolgimento di un testo.

IMPARARE A STUDIARE

- Proposta di attività che mostrino le varie strategie messe in atto durante lo studio
- Realizzazione di semplici mappe e schemi in grado di evidenziare i vari passaggi da seguire nello studio
- Riflessione circa i risultati delle diverse strategie messe in atto

IMPARARE A SCRIVERE

- Presentazione di vari tipi testuali e analisi degli elementi caratterizzanti
- Realizzazione di semplici mappe e schemi in grado di evidenziare i vari passaggi da seguire nella stesura di un tipo specifico di testo
- Riflessione circa i risultati delle diverse strategie messe in atto

ISTRUZIONI E CODICI

Riprendendo il lavoro introduttivo proposto lo scorso anno scolastico ci soffermeremo in particolar modo sui vari elementi che compongono un codice e sulle istruzioni che posso leggere o dare.

CODICI IN MOVIMENTO

- Usando semplici strumenti proveremo a seguire e a dare istruzioni per muoverci nello spazio

CODICI IN GIOCO

- Con l'ausilio di alcune app e piattaforme on line impareremo a leggere ed usare i codici per eseguire istruzioni

*Nel corso dell'anno scolastico si presenterà alla classe il coding e il pensiero computazionale, al fine di **realizzare un'idea o risolvere un problema facendo leva sulla creatività e sugli strumenti giusti**, proponendo vari giochi di programmazione di veri "codici guida" con i quali sarà possibile eseguire precisi movimenti.*

**nella classe
QUARTA**

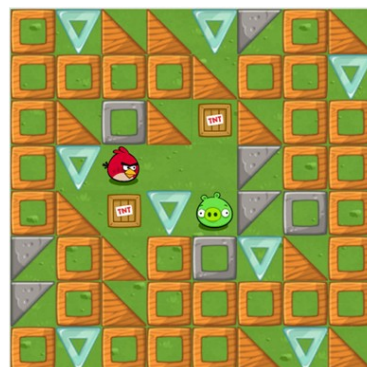
"Il Coding e la Matematica"

- Faremo un gioco di gruppo che aiuterà a stimolare precisione e ragionamento logico: sul pavimento realizzeremo percorsi sempre più articolati e complessi, che un "programmatore" darà ad un "robot", il quale dovrà cercare di raggiungere l'obiettivo nella maniera più corretta.... Attenzione però che i comandi siano ben interpretati!



"Il Coding e l'informatica"

- Tramite la LIM, con l'ausilio del programma "Code.org" proveremo a dare i giusti comandi nel il gioco "Angry bird" per completare i vari livelli di difficoltà. Anche qui si partirà con comandi semplici che diventeranno via via più complessi ed elaborati.



"Il Coding e arte e immagine"

- Utilizzando la tecnica di "pixel Art in 3D" sceglieremo dei disegni interessanti, li riprodurremo su fogli a quadretti scegliendo i colori adatti, passeremo poi alle perline stirabili riproducendo il disegno sulla griglia di partenza. Con l'aiuto, per pochi secondi, di un ferro da stiro e della carta forno, daremo vita a ciondoli, portachiavi e altri oggetti!



Giocare, sperimentare, senza paura di sbagliare: ovvero Coding in classe!

**nella classe
QUINTA**

*“Il coding permette di **giocare e sperimentare, senza paura di sbagliare**: l'errore, anzi, deve essere visto come parte stessa dell'apprendimento e del processo educativo, un'opportunità per trovare nuove idee e arrivare alla soluzione, anche attraverso il confronto coi propri compagni.”*

Nel corso dell'anno scolastico si intende proporre alla classe 5° lo sviluppo del coding e del pensiero computazionale. Le attività proposte agli alunni saranno adeguate all'età, tali da sviluppare le competenze previste dalla programmazione annuale.

*Le attività di coding possono essere intese come strumenti per:
acquisire competenze trasversali ;
valorizzare le potenzialità di ciascuno;
potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e memoria.

*L'approccio al coding permette quindi di:

- sperimentare in prima persona
- fare esperienze manuali con materiali che consentono il controllo dell'errore
- provare percorsi per tentativi ed errori cercando anche nuove soluzioni
- vivere l'apprendimento come scoperta
- poter lavorare in autonomia senza l'aiuto dell'adulto
- favorire lo sviluppo di potenziamento della creatività e dei processi logici

Attività proposte

- pixel art: per ripassare e ricordare
- decifrare e progettare un messaggio
“1m²” : ripasso delle misure di superficie costruendo, progettando piccoli riquadri con i pixel
- regole base del codice binario

- semplici calcoli in codice
- dall'alfabeto al codice binario e viceversa



“Concorso Internazionale Bebras”

Questo progetto offre la possibilità di avvicinarsi al mondo dell'informatica in maniera divertente attraverso una gara non competitiva con squadre formate da 4 allievi.

La gara si svolgerà on line nella settimana dal 12 al 16 novembre con durata massima di 45 minuti.

Il progetto ha lo scopo di promuovere nelle scuole gli aspetti scientifici dell'informatica attraverso piccoli rompicapo che sollecitando l'uso delle tecniche informatiche di base enfatizzando l'importanza del lavoro di gruppo.

LITTLE FREE LIBRARY

Di cosa si tratta?

L'idea è partita dagli Usa, dove **Todd Bol** ha costruito nel **2009** la prima “**Little Free Library**”, una **cassetta**(come quelle utilizzate per gli uccelli o i pipistrelli) che ospita libri accessibili a tutti, gratuitamente; con un altro americano, Rick Brooks, ha creato la prima rete che cataloga e associa tutte quelle esistenti nel mondo.

La nostra Scuola Primaria San Vincenzo, aderisce a questa associazione Mondiale e colloca la Free Library nel cortile dell'Istituto scolastico.



PROGETTI ANNUALI ...



FormicAmica **Progetto educativo per** **UNA CULTURA DEL DONO** **“DONA CIBO”**

Raccogliete i pezzi avanzati perché nulla vada perduto (Gesù)

Vivendo l'esperienza del Banco Alimentare in particolare nella Giornata Nazionale della Colletta Alimentare ci accorgiamo sempre più che i fenomeni della povertà e dello spreco non sono problemi principalmente politici, economici, sociali o ambientali.

La sfida è essenzialmente educativa. Noi siamo convinti che attraverso le iniziative che promuovono una cultura del dono, si può educare alla responsabilità verso se stessi e verso gli altri cominciando a ridare il giusto valore anche alle cose.

La carità è un cuore che vede (Benedetto XVI)

La pedagogia del dono

La vera gratuità nasce dalla coscienza di avere ricevuto di “più”, non dalla semplice emozione davanti a qualcuno che ha ricevuto “di meno”

La carità cambia la vita

Condividendo i bisogni altrui, si scopre una corrispondenza con i propri perché l'esigenza della bontà, della giustizia, del vero, della felicità, costituiscono il volto ultimo, l'energia profonda con cui gli uomini di tutti i tempi e di tutte le razze accostano tutto.

Raccolta generi alimentari marzo 2020



Progetto merenda sana

La nostra scuola ripropone da molti anni un'iniziativa educativa finalizzata a sviluppare nei bambini la capacità di scelte consapevoli ed equilibrate per quanto riguarda il consumo della merenda di metà mattina (in relazione con la dieta proposta dall'A.S.L. per la refezione scolastica - alla quale aderisce la stragrande maggioranza degli alunni - e in collegamento anche con i percorsi di educazione alimentare che, nell'arco dei 5 anni di scuola primaria, vengono attivati nelle classi).

Il PROGETTO “*Merenda sana*” - indicato nel P.O.F. - prevede la distribuzione di frutta e verdura fresca; secondo gli anni, a discrezioni del MIUR aderiamo a “FRUTTA NELLA SCUOLA: per l'anno in corso rientra nel progetto.



INDICAZIONI FINALI

Nel corso dell'anno scolastico la scuola integra il Piano dell'Offerta Formativa con eventuali progetti che lo completano. Ogni classe sarà impegnata quindi ad arricchire le proprie competenze comuni e generali, secondo il Piano Triennale dell'Offerta Formativa.



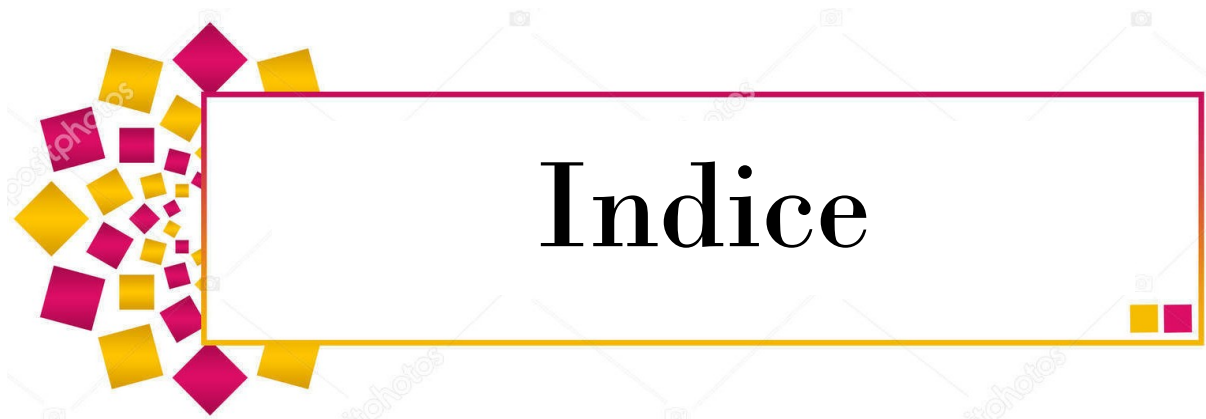
ATTIVITÀ 2019/2020 E ATTIVITA' EXTRASCOLASTICHE

La Comunità educativa si ritrova a vivere appuntamenti (per condividere amicizia e riflessione):

- √ religiosi: - preghiera
- S. Messe (nei diversi periodi dell'anno liturgico)
- √ formativi: - per i bambini
- per le famiglie
- √ ricreativi: - per i bambini, famiglie (a scuola e sul territorio)

Festa san Vincenzo	27 settembre	2019
Castagnata	13 ottobre	2019
Attività missionaria	ottobre	2019
Mercatino Natalizio	1 dicembre	2019
S. Messa Natale	12 dicembre	2019
Festa di Natale	18 dicembre	2019
Giornata della Memoria	27 gennaio	2020
Memoria dei "Giusti"	6 marzo	2020
Imposizioni Ceneri	26 febbraio	2020
Santa Messa Pasqua	aprile	2020
Gite	aprile /maggio	2020
Saggio Motorio	maggio	2020
Festa fine anno	giugno	2020

Ricordiamo che i "saggi", parte integrante del Piano dell'Offerta Formativa, sono un momento che crea continuità e diventa traguardo di apprendimento per gli allievi.



Introduzione	pag. 4
Calendario scolastico	pag. 5
Orario di ricevimento quindicinali delle docenti	pag. 6
Orari segreteria	pag. 7
Area opzionale: laboratori	pag. 12
Progetti.....	pag. 8
Indicazioni finali.....	pag. 15
Attività scolastiche ed extrascolastiche.....	pag. 33

