Le Buone Pratiche

Plesso di San Rocco

I.C. Gualdo Tadino

a.s. 2021/22

Titolo

"La Scuola primaria di San Rocco nel tempo "

Gli insegnanti del plesso dopo attenta riflessione hanno ritenuto giusto illustrare all' utenza le esperienze più significative del plesso, che si sono avvicendate nel tempo.

Sono state scelte alcune tematiche tra le più belle ed interessanti, che hanno riguardato le diverse discipline come scienze, storia, educazione artistica e trasversalmente italiano.

E' stata utilizzata la Mappa di Kerr con i modelli di progettazione ,che verrà di seguito declinata.

Primo Step: Le 8 Competenze Chiave Europee

1.Comunicare nella madrelingua: esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale sia scritta, interagire in modo adeguato e creativo in contesti culturali e sociali diversi
2.Comunicare nelle lingue straniere: esprimersi a livello elementare, in lingua inglese e in una seconda lingua europea, affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana
3.Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologia: analizzare dati e fatti della realtà, sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere problemi in situazioni quotidiane; usare le conoscenze in campo scientifico per spiegare il mondo circostante; comprendere i cambiamenti determinati dall'attività umana ed essere consapevoli della responsabilità di ciascun cittadino **4**.Competenza digitale: utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione nella vita privata, sociale e nel lavoro, essere consapevoli dei rischi a cui si potrebbe andare incontro

5.Imparare ad imparare: conoscere e comprendere le proprie strategie di apprendimento per acquisire, elaborare, assimilare nuove conoscenze e abilità, ricercare ed usare le opportunità di formazione e gli strumenti di orientamento disponibili

6. Competenze sociali e civiche: conoscere i concetti e le strutture sociopolitiche, partecipare in modo attivo, efficace e democratico alla vita civile, sociale e lavorativa, essere in grado di risolvere i confitti 7.Spirito di iniziativa e imprenditoriale: tradurre le idee in azione, pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi nella vita quotidiana, sociale e lavorativa, saper cogliere le opportunità.

8. Consapevolezza ed espressione culturale: esprimere creativamente idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione (musica, arti dello spettacolo, letteratura…)

Storia di Gocciolina

Perchè insegnare /apprendere? Obiettivi	**Valutazione , come valutare il processo di insegnamento**
1.Imparare a rispettare l'ambiente che ci circonda e le sue risorse 2.Stimolare la fantasia e l'abilità manuale nell'individuazione di stili di vita più sostenibili per l'ambiente 3. Formare le nuove generazioni alle problematiche ambientali perché possano essere futuri attori di un rapporto uomo-ambiente improntato alla sostenibilità. 4.Orientare il comportamento quotidiano degli alunni verso un utilizzo corretto della Risorsa Acqua.	1.ascolta e rispetta le consegne date; 2. interagisce positivamente con l' insegnante e compagni; 3 partecipa agli scambi comunicativi; 4. utilizza il lessico appreso 5. comprende e utilizza connettori logici e temporali
Conoscenze **Che cosa insegnare /cosa apprendere?**	**Schooling** **Come insegnare/apprendere ?**
Discipline coinvolte : Scienze , Italiano , Ed Immagine.l Il concetto di base sul ciclo dell'acqua da insegnare ai bambini è che l'acqua si muove attraverso l'ambiente, cambiando forma e si ricicla costantemente. È una risorsa finita che cambia ma non scompare mai. Le quattro le fasi del ciclo: evaporazione, condensazione, precipitazione . Rappresentazione grafica del Ciclo dell 'acqua	1.**Brainstorming** –dall' osservazione dei fenomeni e degli oggetti anche con il supporto degli strumenti, formulazione ipotesi; 2**.Circle Time** : implementare comportamenti di Cittadinanza Attiva 3.**Esperimenti** 4.**Utilizzo di libri**,LIM.P.C 5**.Elaborazione** di testi e del racconto 5.**Creazione di Manufatti**
Prog.ne per Sfondo Integratore Lo sfondo integratore è l'involucro, il contenitore che determina l'unità del percorso educativo, la percezione dei nessi, il senso della continuità che collega le molte attività didattiche che altrimenti resterebbero disperse e frantumate	Prodotti Finali : 1.Libricino" La Storia di Gocciolina" 2.Manufatti in polisterolo (Gocce intagliate e colorate dai bambini)

La Storia di Gualdo

Perchè insegnare /apprendere? Obiettivi	**Valutazione , come valutare il processo di insegnamento**
1.Scoprire le radici e l' identità, per rafforzare il legame con la propria terra, il senso di appartenenza, l'amore per la cultura, le opere, le bellezze naturali e paesaggistiche della città di Gualdo Tadino. 2. Prendere coscienza del territorio, dell'ambiente naturale e dei suoi elementi 3.Stimolare le potenzialità di ciascun alunno per sviluppare lo spirito critico, di osservazione, l'interesse esplorativo e creativo. 4. Far emergere il senso del gruppo, per essere disponibili al rapporto e alla collaborazione con gli altri.	1.ascolta e rispetta le consegne date; 2. interagisce positivamente con l' insegnante e compagni; 3 partecipa agli scambi comunicativi; 4. utilizza il lessico appreso 5. comprende e utilizza connettori logici e temporali
Conoscenze **Che cosa insegnare /cosa apprendere?**	**Schooling** **Come insegnare/apprendere ?**
1Comprendere l'evoluzione storica ,geografica e sociale del proprio ambiente . 2. Elaborazione di buone pratiche scolastiche, volte a stimolare consapevolezza e rispetto per il patrimonio storico-ambientale. 3.Studio ed utilizzo intrecciato di varie fonti, storiche, antropologiche e artistiche e per il collegamento continuo fra fenomeni della macrostoria e dinamiche della microstoria. 4.Stimolare gli alunni a lavorare sulla contemporaneità di fenomeni partendo dalle evidenze del territorio, familiare ma non conosciuto, nelle varie epoche storiche. 5Attraverso lo studio della storia gli elementi morfologici, antropologici saranno sviluppati all'interno di un'unica unità di apprendimento.	**1.Brainstorming** –dall' osservazione dell'ambiente , degli oggetti e dalla lettura dei documenti formulazione ipotesi; **2.Circle Time** : .implementare comportamenti di Cittadinanza Attiva 3.**Ricerca di notizie**, lavori individuali e di gruppo. 4.**Consultazione di libri**, riviste e siti. 5 **Lezioni teoriche, uscite sul territorio**, incontri con altri coetanei e adulti per relazionare quanto appreso. 6**.Organizzazione ed utilizzazione delle risorse umane** disposizione del proprio territorio. 7**.Lettura, analisi e comprensione di fonti**. **8 Ricognizione e studio delle evidenze architettoniche e storiche**
Prog.ne per Sfondo Integratore Lo sfondo integratore è l'involucro, il contenitore che determina l'unità del percorso educativo, la percezione dei nessi, il senso della continuità che collega le molte attività didattiche che altrimenti resterebbero disperse e frantumate	**Prodotto Finale** : **Libro –Sono Gualdese 20 anni di scuola ,2000 anni di storia.** **Scuola elementare "Otello Sordi" San Rocco di Gualdo Tadino**

L'Emigrazione

Perchè insegnare /apprendere? Obiettivi	**Valutazione , come valutare il processo di insegnamento**
.Scoprire le radici e l' identità, per rafforzare il legame con la propria terra, il senso di appartenenza, l'amore per la cultura, le opere, le bellezze naturali e paesaggistiche della città di Gualdo Tadino. 2. Prendere coscienza del territorio, dell'ambiente naturale e dei suoi elementi 3.Stimolare le potenzialità di ciascun alunno per sviluppare lo spirito critico, di osservazione, l'interesse esplorativo e creativo. 4. Far emergere il senso del gruppo, per essere disponibili al rapporto e alla collaborazione con gli altri.	1.ascolta e rispetta le consegne date; 2. interagisce positivamente con l' insegnante e compagni; 3 partecipa agli scambi comunicativi; 4. utilizza il lessico appreso 5. comprende e utilizza connettori logici e temporali
Conoscenze **Che cosa insegnare /cosa apprendere?**	**Schooling** **Come insegnare/apprendere ?**
1.Importanza delle caratteristiche geografiche -sociali del territorio di appartenenza, 2.la situazione economica del proprio territorio, 3.il bisogno economico ineludibile di migrare verso terre lontane (in Europa e in America), 4.i mezzi di trasporto dell'epoca e le grandi migrazione transoceaniche 5:La situazione dell'emigrato in terre lontane	**Brainstorming** –dall' osservazione dei fenomeni e degli oggetti anche con il supporto degli strumenti: formulazione ipotesi; **Circle Time** : implementare comportamenti di Cittadinanza Attiva **Ricerca di** notizie, dati, interviste (Il museo dell'Emigrazione di Gualdo Tadino) **Visione del Film** "Titanic" **Elaborazione** di testi **Drammatizzazione** **Costruzione di oggetti** "simbolo " dell' emigrante (la valigia di Cartone)
Prog.ne per Sfondo Integratore Lo sfondo integratore è l'involucro, il contenitore che determina l'unità del percorso educativo, la percezione dei nessi, il senso della continuità che collega le molte attività didattiche che altrimenti resterebbero disperse e frantumate	**Prodotto Finale** : Drammatizzazione e balletto finale con i bambini e le bambine in abiti caratteristici dei migranti

Il Natale tra la Storia e le Tradizioni

Perchè insegnare /apprendere? Obiettivi	**Valutazione , come valutare il processo di insegnamento**
. 1.Scoprire le radici e l' identità, per rafforzare il legame con la propria terra, il senso di appartenenza, l'amore per la cultura, le opere, le bellezze naturali e paesaggistiche della città di Gualdo Tadino. 2. Prendere coscienza del territorio, dell'ambiente naturale e dei suoi elementi 3.Stimolare le potenzialità di ciascun alunno per sviluppare lo spirito critico, di osservazione, l'interesse esplorativo e creativo. 4. Far emergere il senso del gruppo, per essere disponibili al rapporto e alla collaborazione con gli altri.	1.ascolta e rispetta le consegne date; 2. interagisce positivamente con l' insegnante e compagni; 3 partecipa agli scambi comunicativi; 4. utilizza il lessico appreso 5. comprende e utilizza connettori logici e temporali
Conoscenze **Che cosa insegnare /cosa apprendere?**	**Schooling** **Come insegnare/apprendere ?**
1.Il **ruolo dei monasteri**, nel Medioevo, : **.religioso** , **economico** (attività agricole, fiere e mercati, coltivazione dell'olivo e del vino) **e culturale** (nascita delle scuole monastiche ,attività di conservazione dei libri attraverso gli Amanuensi). 2.La" Divina Commedia" Canto XI: **Intra Tupino e** l'acqua che discende Del colle eletto del beato Ubaldo Fertile costa d'alto monte pende Onde Perugia sente freddo **e** caldo **Da Porta Sole e** di retro le piange Per grave giogo **Nocera con Gualdo…….** (Targa in marmo presente vicino alla porta d'ingresso della chiesa del Convento della SS.Annunziata). 3.L'importanza delle caratteristiche geografiche ed economiche (l'Artigianato) del territorio gualdese e la riscoperta della sua storia e tradizioni . .	**1.Brainstorming** –dall' osservazione dei fenomeni e degli oggetti anche con il supporto degli strumenti: formulazione ipotesi; **2Circle Time** : implementare comportamenti di Cittadinanza Attiva **3.Visione del film**" Il nome della Rosa" 4.**Presentazione di notizie sulla "Divina Commedia"** e relativa ricerca sui personaggi più particolari 5 **Riflessioni** sulla storia di **Gualdo Tadino** 6.**Ricerca di informazioni** specifiche sulla Ceramica a Gualdo Tadino **7.Sintesi** delle informazioni e rappresentazione grafica **8.Attività** Grafico –Pittorica Manipolativa
Prog.ne per Sfondo Integratore Lo sfondo integratore è l'involucro, il contenitore che determina l'unità del percorso educativo, la percezione dei nessi, il senso della continuità che collega le molte attività didattiche che altrimenti resterebbero disperse e frantumate	**Prodotti finali : Due Presepi , Il Bestiario** Il primo rappresenta la natività attraverso il plastico del Convento Francescano della S.S.Annunziata ,con i personaggi costruiti dagli alunni coordinati dai docenti. Esso ripropone perfettamente le caratteristiche del luogo e di cosa rappresentava. Il secondo è ambientato in un opificio dove si producono manufatti in Ceramica (risorsa identificativa del nostro territorio).L'aspetto creativo è stato il filo conduttore dell'opera. Nell'esecuzione dei componenti la richiesta di una manualità fine è stata importante 3.Il terzo è il Libro raccolta di immagini dei personaggi più caratteristici della Divina Commedia :"Il Bestiario"

Il Pensiero COMPUTAZIONALE e la TECNOLOGIA

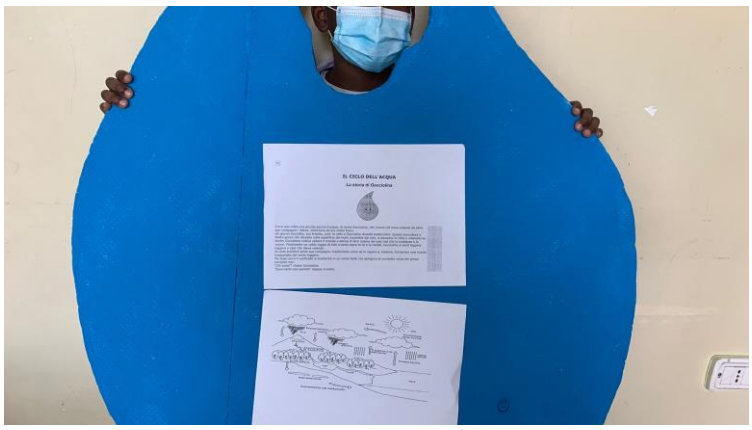
Perchè insegnare /apprendere? Obiettivi	**Valutazione , come valutare il processo di insegnamento**
1 sviluppare nei più piccoli il **pensiero computazionale**, ovvero quell'approccio o attitudine alla soluzione logica dei problemi attraverso il gioco . 2.Stimolare le potenzialità di ciascun alunno per sviluppare lo spirito critico, di osservazione, l'interesse esplorativo e creativo 3. Far emergere il senso del gruppo, per essere disponibili al rapporto e alla collaborazione con gli altri. .	1.ascolta e rispetta le consegne date; 2. interagisce positivamente con l' insegnante e compagni; 3 partecipa agli scambi comunicativi; 4. utilizza il lessico appreso 5. comprende e utilizza connettori logici e temporali
Conoscenze **Che cosa insegnare /cosa apprendere?**	**Schooling** **Come insegnare/apprendere ?**
l **Coding** è una pratica didattica che favorisce lo sviluppo del pensiero computazionale, della capacità di analizzare problemi e cercare soluzioni. Assieme 2.**Tinkering** - un'attività per realizzare oggetti, macchine e meccanismi 3**Making** - un'attività per realizzare prodotti originali e innovativi - rientra tra le pratiche didattiche basate sui principi della pedagogia attiva costruzionista, applicabili a scuola e in famiglia per guidare i bambini nella realizzazione di attività che uniscono tecnologia, scienza, arte.	1.Brainstorming 2Problem Solving 3 Creazione di occasioni di Lavoro per coppie per piccolo e grande gruppo 4.Utilizzo della LIM e del PC 5 Utilizzo di materiale di facile reperibilità
Prog.ne per Sfondo Integratore Lo sfondo integratore è l'involucro, il contenitore che determina l'unità del percorso educativo, la percezione dei nessi, il senso della continuità che collega le molte attività didattiche che altrimenti resterebbero disperse e frantumate	Prodotto Finale: Immagini (Arlecchino), Disegni realizzati con diverse tecniche

Lo Sviluppo Sostenibile –"ABC del Cittadino- R come riciclo, riutilizzo..."

Perchè insegnare /apprendere? Obiettivi	**Valutazione , come valutare il processo di insegnamento**
1.Imparare a rispettare l'ambiente che ci circonda e le sue risorse 2.Stimolare la fantasia e l'abilità manuale nell'individuazione di stili di vita più sostenibili per l'ambiente 3. Formare le nuove generazioni alle problematiche ambientali perché possano essere futuri attori di un rapporto uomo-ambiente improntato alla sostenibilità.	1.ascolta e rispetta le consegne date; 2. interagisce positivamente con l' insegnante e compagni; 3 partecipa agli scambi comunicativi; 4. utilizza il lessico appreso 5. comprende e utilizza connettori logici e temporali
Conoscenze **Che cosa insegnare /cosa apprendere?**	**Schooling** **Come insegnare/apprendere ?**
1.sviluppo sostenibile significa imparare a vivere nei **limiti del nostro pianeta**. 2. Limitare il più possibile l'intervento umano che deve restare limitato entro le capacità di carico dei sistemi naturali conservandone la loro vitalità e la loro resilienza; 3.Il Progresso tecnologico per la produzione di beni e servizi deve tenere come parametro di qualità non più l'incremento di flusso delle materie prime e della preziosa energia bensì l'efficienza 4.Limitare i livelli di prelievo delle risorse non rinnovabili entro le loro capacità rigenerative 5.Limitare l'emissione di scarti e rifiuti (solidi, liquidi e gassosi) dovuti al metabolismo dei sistemi sociali non ecceda la capacità di assimilazione dei sistemi naturali.	**1.Brainstorming** –dall' osservazione dei fenomeni e degli oggetti anche con il supporto degli strumenti: formulazione ipotesi; **2.Circle Time** : implementare comportamenti di Cittadinanza Attiva 3.Ricognizione sul territorio 4.Raccolta informazioni 5.Sintesi progettuale
Prog.ne per Sfondo Integratore Lo sfondo integratore è l'involucro, il contenitore che determina l'unità del percorso educativo, la percezione dei nessi, il senso della continuità che collega le molte attività didattiche che altrimenti resterebbero disperse e frantumate	Prodotto finale: utilizzo plastica riciclata per lavoretti vari

Compiti di Realtà

STORIA DI GOCCIOLINA



LA STORIA DI GUALDO

L'EMIGRAZIONE

IL NATALE TRA LA STORIA E LE TRADIZIONI

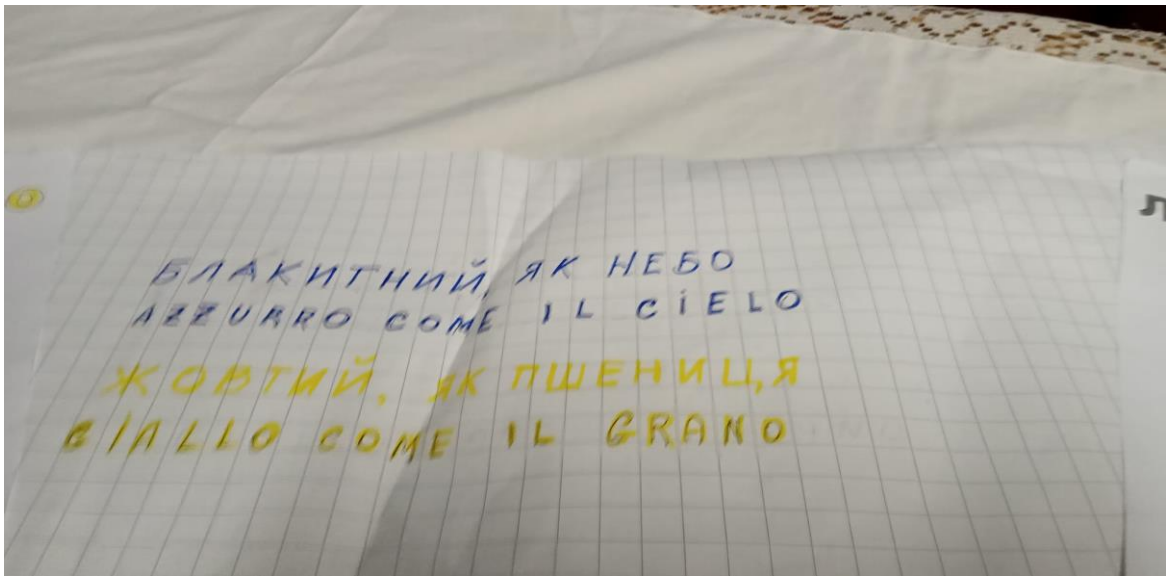
BESTIARIO
DANTESCO

ласкаво просимо
до Італії
BENVENUTI
IN ITALIA

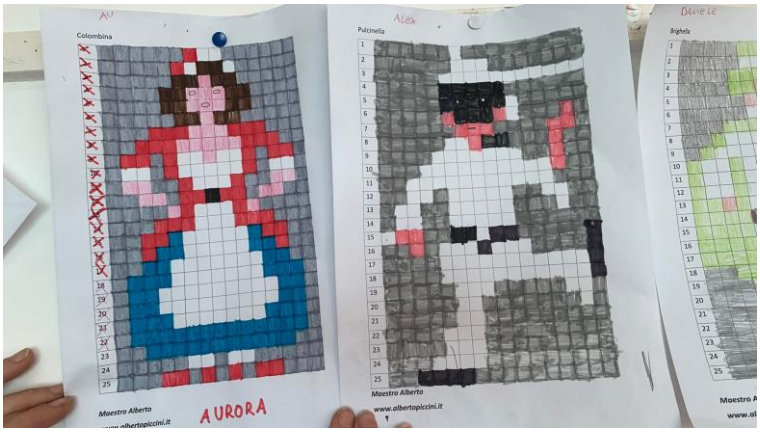
ласкаво просимо
BENVENUTI

ласкаво
просимо
WELCOME
BENVENUTI

МИР
PACE


БЛАКИТНИЙ, ЯК НЕБО
AZZURRO COME IL CIELO
ЖОВТИЙ, ЯК ПШЕНИЦЯ
GIALLO COME IL GRANO

Il pensiero computazionale e la tecnologia



Lo Sviluppo sostenibile

La Rubrica di Valutazione: Indicatori Comuni

Partecipazione	Pienamente	In Parte	In Via di Acquisizione
Sa Ascoltare			
Sa tenere conto di quanto detto da altri			
Offre e chiede aiuto			
Autonomia e Responsabilità	Pienamente	In Parte	In Via di Acquisizione
Comprende quanto richiesto dall'attività			
Svolge le attività in modo attento e concentrato			
Prende iniziative per migliorare il lavoro			
Problem Solving	Pienamente	In Parte	In Via di Acquisizione
Legge la consegna e individua i dati			
Si chiede quali siano rilevanti e quali accessori			
Individua strategie risolutive			
Progetta e si sofferma su quanto proposto e fa un piano d'azione			
Sa individuare strumenti per controllare lo sviluppo del lavoro			
Sa prendere le misure necessarie per proseguire			