

LABORATORI FORMATIVI

La scuola offre laboratori formativi tenuti da esperti al fine di sviluppare nell'alunno competenze interdisciplinari.

Si propongono i seguenti laboratori:

- Classi prime: **Laboratorio sulle emozioni, “Viaggio in mongolfiera”.**
- Classi prime e seconde: **Laboratorio artistico, “Natura è arte”**
- Classi terze: **Laboratorio sulle emozioni, “I colori delle emozioni”.**
- Classi quarte e quinte: **Percorso di educazione emotiva in preadolescenza.**
- Classi terze, quarte e quinte: **Laboratorio ritmico Body Percussion.**
- Tutte le classi: **Laboratorio CLIL.**
- Classi quarte: **Laboratorio di Orienteering.**
- Classi terze: **Laboratorio di volley.**
- Classi quarte e quinte: **Bullismo e Cyberbullismo a scuola.**

PROGETTI LABORATORIALI DIDATTICI

CLASSE 1^A

1 LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL

A6

CLASSE 2^A

1. LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL



APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTI

Il progetto CLIL si focalizza sull'apprendimento dell'inglese attraverso argomenti interdisciplinari ed offre parecchi vantaggi, quali:

-  Sviluppare nuove competenze linguistiche;
-  Far apprendere un lessico specifico;
-  Creare nuove motivazioni all'apprendimento della lingua;
-  Sviluppare una mentalità multilinguistica che alimenti nuovi interessi;
-  Permettere a ciascuno di esercitare le proprie strategie cognitive globali

THE FOUR SEASON

Discipline coinvolte: **arte e immagine, educazione motoria, matematica, musica, scienze**

Il percorso prevede attività di osservazione:

-  dei fenomeni atmosferici
-  dei cambiamenti stagionali in natura
-  dei comportamenti di piante ed animali
-  di alcuni aspetti della vita dell'uomo nel corso del succedersi delle stagioni.



CLASSE 3^A

1. LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL



APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTI

Il progetto CLIL si focalizza sull'apprendimento dell'inglese attraverso argomenti interdisciplinari ed offre parecchi vantaggi, quali:

-  Sviluppare nuove competenze linguistiche;
-  Far apprendere un lessico specifico;
-  Creare nuove motivazioni all'apprendimento della lingua;
-  Sviluppare una mentalità multilinguistica che alimenti nuovi interessi;
-  Permettere a ciascuno di esercitare le proprie strategie cognitive globali

FOOD

Questo laboratorio invita gli alunni a riflettere sulle caratteristiche di una alimentazione sana ed equilibrata, sull'onda delle iniziative e attività proposte da Expo.

Il lavoro è progettato in tre fasi:

-  il nome dei cibi e la loro funzione
-  le regole per una corretta alimentazione e la piramide alimentare
-  l'alfabeto dei cibi e altre attività di accompagnamento e di rinforzo linguistico e disciplinare.



CLASSE 4^a

1. LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL



APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTI

Il progetto CLIL si focalizza sull'apprendimento dell'inglese attraverso argomenti interdisciplinari ed offre parecchi vantaggi, quali:

-  Sviluppare nuove competenze linguistiche;
-  Far apprendere un lessico specifico;
-  Creare nuove motivazioni all'apprendimento della lingua;
-  Sviluppare una mentalità multilinguistica che alimenti nuovi interessi;
-  Permettere a ciascuno di esercitare le proprie strategie cognitive globali

THE EARTH

Discipline coinvolte: **inglese, geografia, musica, scienze**

Questo laboratorio:

-  introduce nozioni sulla Terra e la sua conformazione
-  tratta i diversi ambienti naturali di montagna, mare e fiume
-  affronta inoltre il tema del ciclo dell'acqua
-  dedica tempo alla trattazione dei fenomeni atmosferici e ai mesi dell'anno
-  presenta il Sistema Solare



CLASSE 5^A

1. LABORATORIO DI LINGUA INGLESE: CLIL



APPRENDIMENTO INTEGRATO DI LINGUA E CONTENUTI

Il progetto CLIL si focalizza sull'apprendimento dell'inglese attraverso argomenti interdisciplinari ed offre parecchi vantaggi, quali:

-  Sviluppare nuove competenze linguistiche;
-  Far apprendere un lessico specifico;
-  Creare nuove motivazioni all'apprendimento della lingua;
-  Sviluppare una mentalità multilinguistica che alimenti nuovi interessi;
-  Permettere a ciascuno di esercitare le proprie strategie cognitive globali

PROGETTO CLIL

Discipline coinvolte: **storia, scienze, geografia, cittadinanza, musica, teatro.**

Questo laboratorio introduce nozioni su alcuni argomenti relativi alle discipline sopra citate in lingua inglese. Tra i numerosi argomenti trattati vi saranno:

-  le antiche civiltà (Egizi, Greci, Romani)
-  il corpo umano
-  i dinosauri
-  le preposizioni di luogo, il lessico e le forme linguistiche riguardanti edifici ed indicazioni stradali
-  le isole britanniche, l'Europa, il mondo
-  The Beatles
-  drama



LABORATORIO ESPRESSIVO

”VIAGGIO IN MONGOLFIERA”



Anno scolastico 2022/2023

LABORATORIO ESPRESSIVO: VIAGGIO IN MONGOLFIERA

DESTINATARI DEL LABORATORIO: I bambini delle classi prime.

I bambini faranno un viaggio fantastico a bordo di una mongolfiera, sorvolando vari paesi del mondo per visitarne alcuni: la Cina, l'Africa, e l'America.

Una volta arrivati nel paese prescelto, verrà raccontata una storia. La drammatizzazione della storia rappresenterà il "mediatore analogico" cioè ciò che consentirà ai bambini di far finta di...o di fare in modo che..., lavorando così su quelle emozioni come la paura e la rabbia che non sempre sono riconosciute dai bambini.

Nel loro viaggio avranno modo di conoscere varie usanze e si cimenteranno in semplici danze e canti tipici dei paesi in cui si fermeranno. Incontreranno anche dei personaggi che vivono le proprie emozioni in modo particolare: Anna, Arabella e uno strano animaletto che non conosce la propria identità ma che, dal confronto con gli altri e dalla conoscenza delle proprie emozioni troverà se stesso.

FINALITA' :

Abituare i bambini all'osservazione e all'ascolto di se stessi e degli altri per costruire relazioni interpersonali positive.

OBIETTIVI FORMATIVO/DIDATTICI:

Superare le inibizioni e scaricare le tensioni attraverso l'utilizzo del gioco, della voce e del movimento.

Favorire la socializzazione.

Sviluppare la capacità di ascolto, di percezione e orientamento spaziale.

Sviluppare le abilità espressive individuali.

Sviluppare le abilità ritmiche

TEMPI DI REALIZZAZIONE: Un incontro settimanale di un'ora da Marzo a Maggio

TITOLO: “ Viaggio in mongolfiera”

ATTIVITA':

Giochi e drammatizzazioni che aiutano i bambini a riconoscere che favoriscono situazioni di rabbia, di paura e a sperimentare tecniche che favoriscano la gestione di queste emozioni.

Lecture tratte da “Anna è rabbiosa” (Battello a vapore) e “La paura diventa coraggio” (Giunti).

DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA' :

...C'era una volta un gruppo di amici che volevano fare un viaggio.... decidono, dopo una lunga discussione, di fare un viaggio intorno al mondo. Con quale mezzo partiranno? Con una mongolfiera!

DRAMMATIZZAZIONE

- I bambini camminano con le loro valigie, quando la musica si ferma, ci si ferma appoggiando le valigie e salutano il compagno vicino.
- Arrivo alla stazione delle mongolfiere (stupore e gioia): si sale sulla mongolfiera uno alla volta:

MUSICA

- Sulla mongolfiera I bambini fanno giochi di equilibrio, prima liberi poi guidati dalla musica. _Un cerchio di bambini rappresenta la mongolfiera dentro la quale stanno gli altri bambini. Poi il contrario.

I bambini salgono sulla mongolfiera sulla **MUSICA “AQUILONI”**.

Cosa abbiamo visto mentre eravamo sulla mongolfiera? Il sole... le nuvole... stormi di uccelli....

Finalmente la mongolfiera atterra. Siamo nel in Africa. Ci troviamo nella giungla. Che cos'è la giungla?... Dobbiamo attraversarla: è meglio camminare uno dietro l'altro, così siamo sicuri di mettere i piedi nel posto giusto!

Ma... da lontano si sentono I ruggiti dei leoni, il sibillare dei serpenti a sonagli... forse è meglio velocizzare il passo per arrivare subito al fiume...

DRAMMATIZZAZIONE

(Passaggio degli animali feroci nella giungla)

MUSICA “ALA MALA”

Finalmente salvi! Siamo arrivati al fiume e per arrivare al primo villaggio dobbiamo attraversarlo...

DRAMMATIZZAZIONE

(Camminiamo ... L'acqua è bassa ma poi diventa più alta...)

Siamo stanchissimi, ma siamo riusciti ad attraversare il fiume. Adesso riposiamoci un po'...

Dobbiamo ricominciare a camminare per trovare il villaggio anche se siamo ancora stanchi.

Musica

Ecco finalmente il villaggio: si sentono tamburi suonare e da lontano vediamo la gente del villaggio danzare e suonare. Ci avviciniamo sempre più. Gli abitanti del villaggio appena ci vedono ci vengono incontro e ci insegnano il loro saluto: prima ci scuotiamo la mano, poi facciamo la nostra mano come una grinfia e l'agganciamo con la mano dell'altro, infine ci battiamo lateralmente a vicenda il dorso della mano. Ed ora danziamo con loro: **MUSICA “DANZA MAGICA”**

Andando in giro per il villaggio, conosciamo Anna, una bambina che abita lì.

1- Il problema di Anna

Anna ha un problema veramente grande. Si arrabbia molto spesso e molto fortemente, più di tutti gli altri bambini. E la sua rabbia è spesso così grande che comincia a dire parolacce, a battere i piedi, a urlare e a tamburellare con i pugni sul pavimento...

2- Anna esprime la sua rabbia

Anna non riesce proprio a gestire la sua rabbia enorme. Tutti la deridono e dicono: “Con questa qui non si può giocare!”

Ci sono molte situazioni in cui Anna non riesce a contenere la sua rabbia. (... voi quando vi arrabbiate cosa fate? E perché vi arrabbiate?)

3- Anna ottiene consigli

Una volta, in un momento di rabbia, Anna si morde il proprio pollice fino a far schizzare sangue. Per due settimane deve andare in giro con una grossa fasciatura intorno al pollice...

Un giorno la mamma molto preoccupata le dice: “Non è possibile continuare così! Anna devi inghiottire la rabbia!”. Anna si sforza molto. Ogni volta che sente salire la rabbia, la manda giù.

Per poter deglutire meglio, beve acqua a litri... ma ne riceve soltanto una pancia gonfia e il singhiozzo che la fa infuriare ancora di più...

4- Anna infuriata grida parolacce

Nonostante i suoi sforzi, Anna non riesce proprio controllarsi E allora decide di rimanere nella sua camera fissando immobile il muro...

Ma la rabbia la raggiunge anche nella sua stanza: quando sente chiamare il suo nome da bambini che giocano fuori, Anna si mette a gridare disperata:

“Come sono rabbiosa

Piena di bile e furiosa

Voglio solo più gridare

E i muri far crollare...!”

Poi Anna si mette a gridare tutte le parolacce che conosce...

DRAMMATIZZAZIONE

5- Il nonno porta un tamburo

Anna rimane seduta nella sua stanza per un bel po', fino a quando arriva il nonno che porta un tamburo. Il nonno le dice: “Con questo tamburo puoi liberarti della tua rabbia!”

In un primo momento Anna non gli crede, ma il nonno non l'ha mai imbrogliata! Perciò è pronta a provare questa cosa.

Per essere presa da un attacco di collera prende dei mattoncini di legno da gioco, comincia a costruire una torre e dice al nonno: “ se la torre non diventa alta 2 metri, mi viene un attacco di rabbia”.

Neanche un metro è diventata alta la torre che cade e Anna è presa da uno sfogo di rabbia.

6- Anna si libera dalla rabbia tamburellando

Allora prende subito il tamburo che le aveva dato il nonno e inizia a suonare, sempre più forte....Il nonno non l'ha imbrogliata: suonando il tamburo le è effettivamente passata la rabbia. Ora si mette addirittura a ridere della torre crollata e ripone i mattoncini nella scatola.

7- Anna reagisce con il tamburo in diverse situazioni di rabbia.

Tutta la domenica Anna fa cose che la infuriano, ma per quanto infuriata sia, suonando il tamburo, la sua rabbia si dilegua. Solo quando la mamma le spegne il televisore con il film giallo preferito deve suonare il tamburo più a lungo per liberarsi dalla rabbia...

A seconda di quanto è forte la rabbia Anna deve tamburellare più a lungo, più forte...

8- Anna mostra il tamburo agli altri bambini

Lunedì Anna va al parco. I bambini appena la vedono gridano: "guardate, viene la piccola nana velenosa!". Tamburellando selvaggiamente Anna passa in mezzo ai bambini... Questi, tutti meravigliati, aprono occhi e bocca e seguono Anna in fila indiana.

DRAMMATIZZAZIONE

Dopo che hanno fatto con Anna il giro del parco, battono le mani entusiasti ed esclamano: "Come sai suonare bene il tamburo!"

9- Anna suona insieme agli altri bambini

Da allora Anna tiene per tutto il giorno il tamburo con sé e non c'è più nessun bambino che dice: "Anna è matta", al contrario tutti chiedono ad Anna di suonare il tamburo e ripetono poi il suo ritmo battendo le mani sulle gambe.

10- I bambini suonano insieme

Ora, spesso i bambini si incontrano con Anna e suddividendosi in gruppi camminano per il parco suonando il tamburo e altri strumenti musicali... Il primo della fila mostra e gli altri imitano. Allo stop della musica il primo va in fondo alla coda e guida il prossimo all'inizio della fila.

11- Fine

Anna ora ha imparato a gestire la sua rabbia, ma non tutti i bambini riescono ad alleviare la loro rabbia suonando il tamburo. Probabilmente ognuno troverà il proprio modo.

È ora di riprendere il nostro viaggio, rimettiamoci sulla mongolfiera... Dove ci porterà?

Dove atterreremo? ...In Cina.

Eccoci finalmente in questo splendido paese dove le persone per via delle loro strette tuniche, camminano con piccoli passetti E le loro braccia si infilano nelle ampie maniche della tunica. Ma dove abitano queste "piccole" persone? Le loro case si chiamano PAGODE.

Camminiamo come i cinesi e proviamo ad imitare i loro gesti. **MUSICA "MON POUPON"**

Ma ecco in una grande pagoda vediamo un gruppo di bambini cinesi che danzano. Proviamo anche noi **MUSICA “ DANZA CINESE “(Tchaikovsky)**

Camminando per il villaggio incontriamo una bambina particolare:

Arabella è una bambina molto paurosa che vive con la sua famiglia in una casa vicino ad un bosco. Arabella ha paura quando è sola in casa, quando cammina sola nel bosco, o quando... (E voi, quando avete paura e di che cosa avete paura?)

Un giorno il nonno le porta un triangolo e le dice. “ Arabella, d'ora in poi, quando avrei paura, puoi suonare questo triangolo magico e vedrai che la paura subito diminuirà o si dissolverà”.

Arabella vuole sperimentare l'efficacia del triangolo magico perciò decide di andare nel bosco. In mezzo al bosco c'è una piccola radura dove si siede guardandosi attorno... Ad un tratto sente i picchi bisbigliare da un albero all'altro:” Arabella è qui”. Subito la paura l'assale, ma facendo un solo suono col suo triangolo, la paura svanisce. Dopo poco sente altri animali bisbigliare: “Arabella è qui”... ma al suono del triangolo, ritorna il silenzio. Ora, tutto intorno al margine degli alberi, sente un bisbigliare indefinito e di nuovo il triangolo ha dissolto la sua paura.

Intanto, la notizia della presenza di Arabella, si è già sparsa fra gli “gnomi del bosco” e viene loro l'idea di spaventarla avvicinandosi lentamente a lei. Uno gnomo si prepara a fare un salto dentro il praticello in cui è seduta Arabella: “ E uno gnomo salta su!... E uno gnomo salta su!...

In pochi istanti Arabella si vede circondata da gnomi che bisbigliano:” Noi siamo gli gnomi e ci avviciniamo !”... Dallo spavento Arabella dimentica il suo triangolo, ma poi giusto in tempo, lo suona tempestivamente e fa scappare così gli gnomi.

Arabella si è appena ripresa dalla paura quando sente un nuovo rumore “BUUMM”. Guarda spaventata e vede uscire dal bosco un gigante dopo l'altro che batte su un grosso sasso. “E il gigante salta su... Siamo i giganti e ci avviciniamo”. Di nuovo Arabella riesce a vincere la sua paura suonando il triangolo e i giganti scappano via velocemente.

Improvvisamente incomincia a gocciolare, poi a piovere...Arabella ha una grande paura dei temporali e cerca un riparo. Ma ora sa che quando il temporale diventerà troppo forte, lei suonerà il triangolo che farà passare la paura e anche il temporale... **MUSICA “IL TEMPORALE”**

Il cielo è ridiventato sereno e Arabella continua il suo cammino. Ad un tratto sente qualcuno che piange... Si avvicina e vede un drago verde. Per sicurezza Arabella suona subito il triangolo e

chiede al drago: “ ma perché sei triste?” Il piccolo drago meravigliato alza gli occhi e risponde:” perché tutti hanno paura di me e così resto sempre solo e triste.”

Arabella lo consola: ” Io non ho paura perché quando suono il mio triangolo ogni paura si attenua o sparisce. Vuoi diventare mio amico?” “Oh siiiii” risponde il piccolo drago felice e con un grande sorriso. “Se vuoi ti posso accompagnare a casa sulla mia schiena”.

DRAMMATIZZAZIONE

Dopo questa nuova avventura riprendiamo il nostro viaggio e questa volta atterreremo in America. Qui le persone si salutano brevemente alzando la mano e dicendo: “ Hello” oppure “ Hi”, alcuni con la gomma da masticare in bocca.

Addentrandoci in questo nuovo continente incontriamo....

Sul prato colorato di fiori, passeggia un animale variopinto, si rallegra di sentire il cinguettio degli uccelli,...di sentire da lontano lo squillare delle campane,... è contento e allegro ma poi...

Ma poi una rana disturba la sua quiete e domanda all'animale: “ E tu chi sei?”. Allora l'animale variopinto si ferma di botto, guarda la rana meravigliato e risponde: “... non lo so chi sono io...!”

La rana gracida e chiede: “ Ehi, sei tu un animale senza nome?” E ancora: “ Chi non sa come si chiama, chi dimentica chi è, è tonto!”

... Sul prato colorato di fiori il nostro animale variopinto non vuole più stare. A uno qualunque vuole chiedere, uno qualunque gli devi dire chi è.

Sul suo cammino incontra un gruppo di asinelli .” Buongiorno mamma asina, buongiorno bambini asinelli. Non siete voi forse animali che mi assomigliano?”.

PERCHE' SONO NON SO CHI

GIRO QUA E GIRO LA'

GIRO QUI E GIRO QUA

PERCHE' SONO NON SO CHI

CERCO QUI E CERCO LA'

CERCO LA' E CERCO QUI

PERCHE' SONO NON SO CHI

I bambini asinelli dicono: “ le tue orecchie sono molto più corte delle nostre, no tu sei un altro animale”. Anche le mamme asine dicono: “ hai una faccia allegra ma un asino no, un asino non sei!”...

Nel laghetto vicino stanno nuotando alcuni cigni. Il piccolo “IO” variopinto esclama:” buongiorno cari cigni, guardatemi bene davanti e dietro, mi potete forse aiutare? **PERCHE’**.....

Ma I cigni grandi e bianchi si meravigliano: “che animale strano sei tu? Non sei bianco come noi e nemmeno sai nuotare. No, sicuramente non sei un cigno!”

Triste, il nostro piccolo “IO” variopinto prosegue il suo cammino finché vede avvicinarsi delle tartarughe. “ buongiorno care tartarughe, guardatemi bene davanti e dietro, Mi potete forse aiutare? **PERCHE’** ...

Le tartarughe gli rispondono lentamente: “che animale strano sei tu? Ti giri come noi, Ma troppo velocemente. No, una tartaruga non sei proprio.”

Il piccolo “IO” variopinto diventa sempre più triste. Si è fatta già sera e nel cielo stellato si alza la luna. Una piccola nuvola bianca gli passa vicino. Stanco l'animale variopinto gli si siede sopra e sospira: “ comodo un letto così”, si stiracchia e si avvolge nella nuvola morbida. Dormendo infine come, succede a tutti, sogna..

Il giorno dopo il piccolo “IO” variopinto cammina per le strade della città finché raggiunge la piazza.

Là c'è una grande confusione e molte cose da sentire: Tecno, Spice girls, 883, rock...

Tanti gruppi stanno in giro e la musica fa BUM, BUM.

“ buongiorno a tutti, ascoltatemi! Potete sentirmi? **PERCHE?** ...

La gente si meraviglia: “ Ehi, che animale strano sei tu? Che stai cantando? Non è musica pop, nemmeno tecno, ne rap ne... può darsi che tu abbia capacità musicali ma qui con noi non ci puoi stare. È meglio che tu vada casa”

Triste il nostro animale se ne va e pensa: “ E’ vero che io non sono proprio nessuno? Tutti mi dicono tu non sei nessuno, solo un piccolo qualcuno... forse non esisto neanche! Non sono una rana, non sono un asino, non sono un cigno, non sono una tartaruga e nemmeno un musicista rock, rap, pop...” E il piccolo “IO” variopinto che non sa più come aiutarsi, si mette quasi a piangere ma poi...

Ma poi si ferma d'improvviso in mezzo alla strada e ad alta voce esclama: Ma certo che esisto! **IO SONO IO!**

Attraversando il parco "IO SONO IO" corre incontro agli altri, prosegue il suo cammino, si rallegra del bel mondo che si è fatto di nuovo tondo!

Corre incontro agli altri dicendo: "Mi conoscete ora? IO SONO IO!" Tutti si rallegrano e nessuno gli dice più: "ehi, chi sei?" Tutti invece esclamano: "Tu sei tu, tu sei tu!" Anche la rana gracida sorridendo "TU SEI TU!"

RIDORSE MATERIALI:

- Strumentario Orff
- Materiale manipolato (cartoncini, pennarelli...)
- Attrezzi della palestra

RISORSE UMANE:

L'insegnante di musica e l'insegnate di motoria.

GLI SPAZI:

Aula di musica, Palestra, Cortile.

SCUOLA PRIMARIA PARITARIA “*Caterina Cittadini*”
MP.I. – D.M. 10.11.2000 PROT. 1126/B24a
Istituto delle Orsoline in Somasca – Via Broseta 138, 24128 Bergamo
Tel 035/250240 – Fax 035/4329210 –
e-mail: elementare.cittadini@tiscalinet.it

LABORATORIO DI ORIENTEERING

CLASSI QUARTE



IL PROGETTO

Durante lo svolgimento di questo laboratorio, della durata di un mese, verranno proposte ai bambini attività singole e di gruppo mirate alla conoscenza e allo sviluppo dell'orientamento.

I principali aspetti introdotti saranno:

- Conoscenza e utilizzo della bussola
- Conoscenza e utilizzo della cartina
- Riproduzione della palestra in pianta
- Orientamento all'aperto (in ambiente scolastico) con cartina e bussola
- Orientamento all'aperto (in ambiente extra-scolastico: un parco) con cartina e bussola

Le attività verranno proposte sempre sotto forma di gioco, per dare ai ragazzi la possibilità di imparare e mettersi alla prova senza la paura di sbagliare.

Verrà stimolata moltissimo la loro capacità di problem solving in quanto, dopo alcune nozioni iniziali sull'utilizzo della cartina e della bussola, dovranno essere loro a capire come portare a termine le consegne richieste dall'insegnante.

I principali aspetti che verranno sviluppati sono:

- **Problem solving** in quanto sarà compito dei bambini risolvere situazioni di gioco più o meno complesse.
- **Collaborazione** tra i bambini per la buona riuscita degli esercizi e delle attività
- **Orientamento spaziale** in quanto i ragazzi dovranno essere in grado di orientarsi sul campo e capire le posizioni da raggiungere (lanterne), per svolgere gli esercizi, indicati con dei materiali sport-specifici
- **Rispetto delle regole e rispetto per gli altri e per l'ambiente**
- **Capacità di ascolto**

L'obiettivo finale del laboratorio è sostenere una gara di orienteering all'interno del parco di Loreto "Beata Caterina Cittadini" con l'utilizzo della carta topografica e della bussola.

PRIMA LEZIONE – 02/05/2023

In questa prima lezione, sono stati introdotti ai bambini i principali aspetti dell'orientamento. È stata fatta una prima parte in aula in cui sono stati spiegati gli aspetti fondamentali dell'orienteering tra cui l'uso della bussola e la lettura della carta geografica. Sono stati poi riprese le nozioni riguardo i punti cardinali, i punti di vista e la simbologia vista dall'alto.

Nella seconda parte della lezione, sono stati svolti diversi giochi mirati a far capire ai ragazzi come poter leggere una cartina senza perdere l'orientamento.

Gli obiettivi sono:

- Imparare a concentrarsi sulla lettura precisa di una carta topografica
- Imparare a memorizzare per immagini visive

GIOCO 1:

Ci si mette in cerchio al centro della palestra con la mappa della palestra (allegato 1) e con la bussola. L'obiettivo del gioco è trovare il nord e orientarsi con la cartina verso il punto cardinale individuato.

In questo caso si spiega ai ragazzi che i punti cardinali sono distanti tra loro 90° quindi si può utilizzare un metodo semplice utilizzando pollice e indice (indice che indica il nord e di conseguenza il pollice l'est).

GIOCO 2:

Camminare per la palestra orientando la mappa ad ogni cambio di direzione, ad esempio: partire con la mappa che indica la spalliera e guardare la spalliera, al "via" i bambini dovranno muoversi per la palestra e al segnale del maestro, i ragazzi devono cambiare direzione e orientare la cartina in modo da avere la spalliera, sulla mappa, nella reale posizione rispetto al corpo.

GIOCO 3:

Sono stati posizionati diversi cinesini per la palestra. Ai bambini viene data una cartina della palestra con disegnati a matita i cinesini e dei numeri che vanno da 1 a 10. I bambini dovranno orientare la cartina tenendo alle spalle il muro della palestra e dovranno seguire il percorso sulla mappa, raggiungendo e toccando i cinesini nel giusto ordine. I percorsi sono diversi per

ciascun bambino, in modo da complicare ulteriormente l'esercizio e per incrementare la loro capacità di orientamento e di problem solving.

GIOCO 4:

Gara a gruppi di 5/6 bambini per gli spazi esterni (ad esclusione dei campi di gioco) della scuola. Ai bambini viene consegnata una cartina della scuola con attaccati 10 bollini bianchi. Questi indicano la posizione approssimativa delle lanterne che dovranno essere trovare dai ragazzi.

I gruppi, per l'esecuzione di questa gara avranno a disposizione:

- Cartina topografica della scuola (allegato 2)
- Bussola
- Matita
- Foglio bianco

I bambini dovranno muoversi sempre in gruppo. L'obiettivo del gioco è ritrovare tutte e 10 le lanterne che sono state nascoste per la scuola riportando i codici esatti presenti su ogni lanterna. Ogni volta che viene trovata una lanterna si dovrà tornare dal maestro e comunicare il codice, solo dopo aver constatato la correttezza di esso, si potrà ripartire a cercare le altre. Le lanterne saranno di questo tipo:



Ogni lanterna avrà un codice diverso e ogni gruppo avrà due lanterne che sono diverse da ogni altro team. Ogni gruppo partirà da un punto diverso e avrà un percorso diverso rispetto agli altri, per impedire loro di incontrarsi in uno stesso punto.

SECONDA LEZIONE – 09/05/2023

Nella seconda lezione sono stati ripresi i concetti introdotti nella prima lezione e sono stati rinforzati con ulteriori giochi didattici in palestra.

In questa lezione è stato proposto ai ragazzi solamente un gioco in quanto la parte finale della lezione, gioco sottoforma di gara all'aperto, è decisamente lunga e impegnativa.

GIOCO 1:

Ai bambini è stata data una cartina bianca della palestra e una matita. Per la palestra sono stati disposti moltissimi oggetti in ordine casuale. L'obiettivo dei ragazzi è quello di cercare di rappresentare nella posizione corretta gli oggetti sparsi per la palestra avendo a disposizione solo 10 minuti.

La seconda parte del gioco invece comporta la creazione di diversi gruppi da 5/6 bambini. A ogni gruppo viene dato un foglio bianco e una matita. Insieme dovranno collaborare per cercare di creare la cartina della palestra con i particolari al suo interno (spalliera, materassi, cattedra..) avendo a disposizione solo 10 minuti.

In questo gioco viene stimolato moltissimo:

- L'orientamento
- La coordinazione oculo-manuale e la percezione spaziale
- La capacità di collaborare e di ascoltare gli altri

GIOCO 2:

Gara a gruppi di 5/6 bambini per gli spazi esterni della scuola (campi sportivi e giardino). Ai bambini viene consegnata una cartina della scuola con attaccati 10 bollini bianchi. Questi indicano la posizione approssimativa delle lanterne che dovranno essere trovate dai ragazzi.

I gruppi, per l'esecuzione di questa gara avranno a disposizione:

- Cartina topografica della scuola (allegato 2)
- Bussola
- Matita
- Foglio bianco

I bambini dovranno muoversi sempre in gruppo. L'obiettivo del gioco è ritrovare tutte e 10 le lanterne che sono state nascoste per la scuola riportando i codici esatti presenti su ogni lanterna. Ogni volta che viene trovata una lanterna si dovrà tornare dal maestro e comunicare il codice, solo dopo aver constatato la correttezza di esso, si potrà ripartire a cercare le altre. Le lanterne saranno di questo tipo:



Ogni lanterna avrà un codice diverso e ogni gruppo avrà due lanterne che sono diverse da ogni altro team. Ogni gruppo partirà da un punto diverso e avrà un percorso diverso rispetto agli altri, per impedire loro di incontrarsi in uno stesso punto.

TERZA LEZIONE – 16/05/2023

In questa lezione è stato proposto un nuovo gioco per consolidare definitivamente le capacità di memorizzazione dei ragazzi, di orientamento spaziale e di collaborazione.

GIOCO 1:

Si fissa la cartina della palestra con dei cerchietti disegnati (carta modello) ad una parete o muro. Ogni allievo riceve una copia della cartina senza cerchietti e la terrà presso la propria postazione (dalla parte opposta a dove è collocata la carta modello con i cerchietti).

L'esercizio consiste nel riportare i 30 cerchietti dalla carta modello alla propria.

Lo stesso gioco è stato proposto nella versione a squadre: ciascuna squadra si dispone in fila ed esegue l'esercizio a staffetta: vince la squadra che compie meno errori.

Ogni cerchietto per essere ritenuto valido deve contenere l'oggetto che sta al centro del cerchietto sulla carta modello. Il cerchietto non deve superare le dimensioni di 7-8 mm.

GIOCO 2:

Gara a gruppi di 5/6 bambini per tutti gli spazi esterni della scuola. Ai bambini viene consegnata una cartina della scuola con attaccati 12 bollini bianchi. Questi indicano la posizione approssimativa delle lanterne che dovranno essere trovate dai ragazzi.

I gruppi, per l'esecuzione di questa gara avranno a disposizione:

- Cartina topografica della scuola (allegato 2)
- Bussola
- Matita
- Foglio bianco

I bambini dovranno muoversi sempre in gruppo. L'obiettivo del gioco è ritrovare tutte e 12 le lanterne che sono state nascoste per la scuola riportando i codici esatti presenti su ogni lanterna. Ogni volta che viene trovata una lanterna si dovrà tornare dal maestro e comunicare il codice, solo dopo aver constatato la correttezza di esso, si potrà ripartire a cercare le altre. Le lanterne saranno di questo tipo:



Ogni lanterna avrà un codice diverso e ogni gruppo avrà due lanterne che sono diverse da ogni altro team. Ogni gruppo partirà da un punto diverso e avrà un percorso diverso rispetto agli altri, per impedire loro di incontrarsi in uno stesso punto.

QUARTA LEZIONE – 23/05/2023

In questa ultima lezione è stata proposta ai ragazzi l'uscita finale nel parco di Loreto "Beata Caterina Cittadini". I bambini sono stati divisi in 6 gruppi da 4 e sono stati portati alla lanterna madre appesa ad un albero, è stata consegnata loro la cartina topografica del parco (allegato 3), un foglio e una matita. Dopo che sono state ripassate insieme le regole del gioco, è iniziata la gara con le medesime modalità delle attività svolte in precedenza a scuola. In questa gara però dovranno essere trovare 13 lanterne.

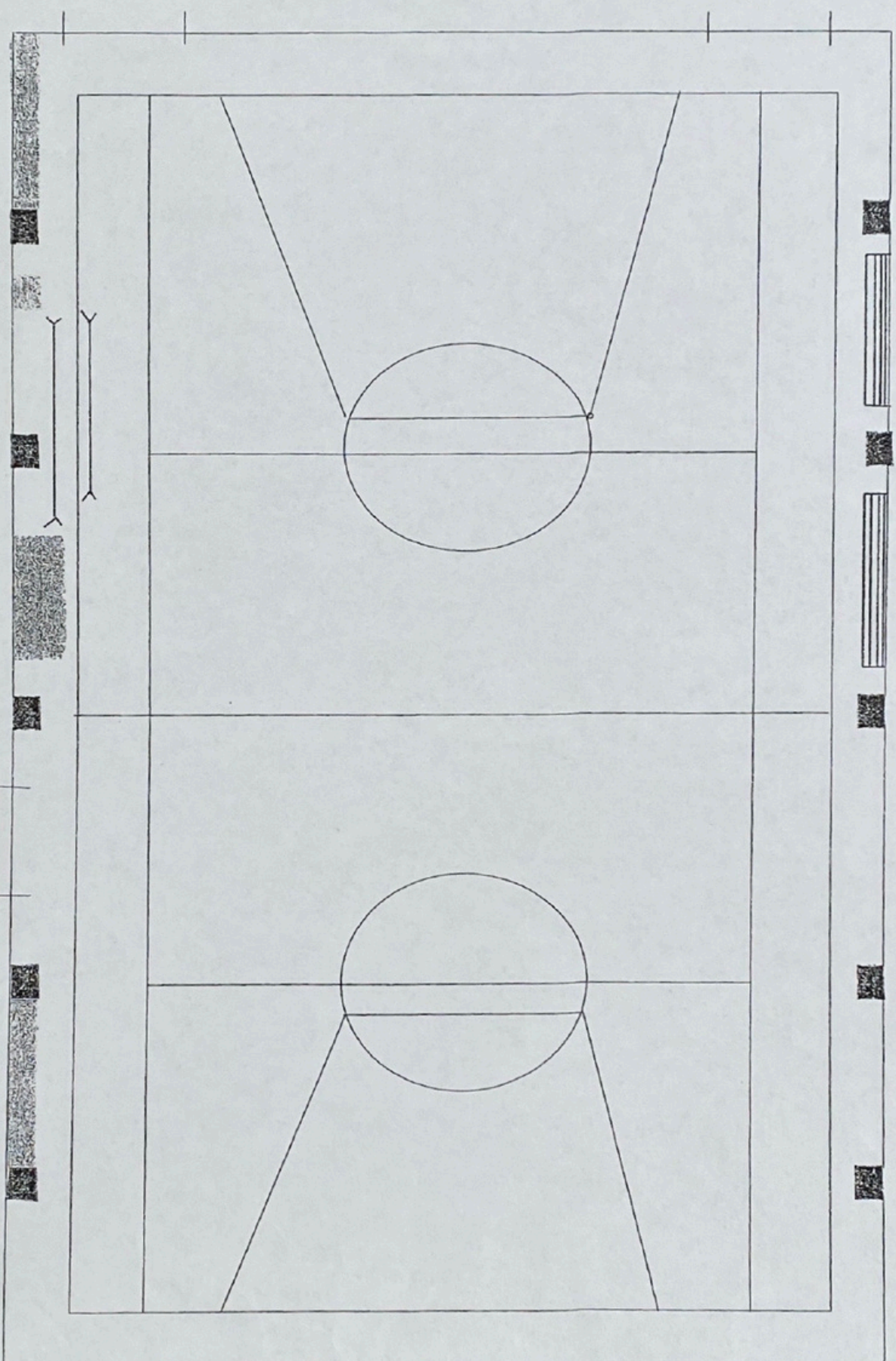
ALLEGATI:

In ordine:

- **Allegato 1**
- **Allegato 2**
- **Allegato 3**

Scuola Primaria "C. Cittadini"

PALESTRA



Carta per Orienteering
 Impianto sportivo per la didattica
 dello sport dell'Orientamento e
 per la conoscenza dell'ambiente.

Scuola Primaria "C. Cittadini"

Comune di Bergamo



Scala Carta
 1: 500

1 centimetro = 5 metri

LEGENDA

Edificio e piccole costruzioni	■
Sottopassaggio in edificio	■
Prato / Superficie ghiaiosa	■
Area pavimentata	■
Alberi di diverse dimensioni	●
Cespugli arbusti e Siepi	■
Oggetti particolari	×
Ricinto attraversabile e no Muretto	—

Orienteeering a Scuola



Parco "Cittadini"

Quartiere Loreto (Bergamo)

Percorso B Antiorario

Rilievo Maggio 2007



Orienteering a Scuola

SPORT CULTURA
www.sportscultura.it info@sportscultura.it
tel. 035.308393

Carta per Orienteering
Impianto sportivo per la didattica
dello sport dell'Orienteering e
per la conoscenza dell'ambiente.
Carta utilizzata per l'iniziativa
"Ricomincio da Tre" promossa
dal Comune di Bergamo



IO E IL MIO CORPO

Percorso formativo per educare al cambiamento del corpo nella preadolescenza

Obiettivo generale:

Sviluppare maggiore consapevolezza, alle soglie della pubertà, interessano la dimensione corporea, emotiva e relazionale e offrire a genitori e docenti letture e coordinate di riferimento che possano orientare la relazione educativa in una prospettiva evolutiva.

Obiettivi specifici:

Alunni

- Favorire il riconoscimento del corpo come entità sessuata e in continua trasformazione
- Prefigurare i cambiamenti della preadolescenza
- Promuovere maggiore consapevolezza sulle più significative interazioni fra le dimensioni corporee, affettive, sociali e culturali che si sviluppano nelle diverse relazioni e nell'espressione della sessualità

Genitori

- Sviluppare una maggior consapevolezza sull'identità sessuata e sul mondo emotivo e relazionale del preadolescente
- Promuovere più specifiche competenze genitoriali attinenti l'educazione degli affetti e della sessualità e sviluppare una convergenza comunicativa e formativa fra i diversi interlocutori educativi dei ragazzi

- Presentare le attenzioni educative e le proposte formative che la scuola in collaborazione con il Consultorio rivolgono a ragazzi, genitori e docenti

Docenti

- Sviluppare una maggior consapevolezza sull'identità sessuata e sul mondo emotivo e relazionale del preadolescente
- Offrire alcune coordinate circa il ruolo della scuola e dei docenti in merito all'educazione degli affetti e della sessualità in raccordo con le famiglie
- Condividere informazioni e attenzioni specifiche relative al gruppo classe e ai suoi componenti
- Concordare gli obiettivi formativi e definire modalità di collaborazione per conferire all'azione formativa continuità e integrazione con la programmazione didattica ordinaria.

Indicatori di risultato:

Acquisizione di un "bagaglio" informativo completo e scientificamente corretto.

Comprensione delle tre funzioni basilari della sessualità.

Comprensione del complesso legame sotteso alla sessualità che connette dimensione corporea, emotiva, relazionale, ...

Adozione di un linguaggio pertinente per evocare concetti e contenuti connessi al campo semantico dell'affettività e della sessualità e per sostenere una conversazione serena su tali argomenti.

Grado di soddisfazione dei soggetti interessati dall'intervento: alunni, genitori, studenti e formatori.

Indicatori di processo:

Coerenza fra obiettivi programmati e bisogni rilevati

Coerenza fra tematiche programmate e tematiche trattate

Coerenza fra tempi programmati e tempi di attuazione dell'intervento

Personale coinvolto nella realizzazione del progetto:

Operatori dell'equipe multidisciplinare dell'Area formazione dei Consultori familiari della Fondazione Angelo Custode Onlus: formatori, psicologi, pedagogisti.

Modalità di intervento:

I percorsi rivolti agli alunni si articolano in 4 unità di lavoro di 2 ore ciascuna, proposte ai singoli gruppi classe generalmente a cadenza settimanale. Il percorso formativo con i ragazzi è preceduto e seguito da due incontri con i docenti e due incontri con i genitori.

Gli interventi possono esaurirsi nella singola annualità, ma sviluppano una più efficace azione preventiva all'interno di una programmazione pluriennale.

Metodologie e strumenti utilizzati:

Ogni intervento proposto agli alunni privilegia l'impiego di metodologie esperienziali attive, che prevedono l'utilizzo integrato di stimoli di tipo uditivo, visivo, cinestesico, proposti a livello individuale o in piccolo gruppo e rielaborati con la classe.

I formatori incontrano gli insegnanti prima e dopo l'intervento per dare spessore e continuità alle proposte rivolte alle classi in una prospettiva di progettazione partecipata e contestualizzata degli interventi.

Per condividere gli obiettivi della proposta formativa con le famiglie e favorire un dialogo con i figli sui temi trattati a scuola, negli incontri rivolti ai genitori i formatori

approfondiranno alcune tematiche a valenza educativa in un clima orientato a favorire il confronto di esperienze fra i partecipanti.

Modalità di valutazione:

Questionari di customer satisfaction somministrati agli alunni partecipanti.

Relazione valutativa di fine percorso a cura dei formatori.

Momenti di confronto valutativo con genitori e insegnanti

Referenti del progetto: Consultorio Scarpellini Dott.ssa Martina Menotti

classe 4^a - 5^a



PROFILO DINAMICO DELL'ALUNNO

COGNOME E NOME: _____

PERIODO DI VALUTAZIONE: ☐ Primo bimestre ☐ Terzo bimestre

LA CURA E IL RISPETTO PER L'AMBIENTE SCOLASTICO

- ☐ **Mostra cura** per il proprio materiale e per quello condiviso.
- ☐ **Contribuisce a mantenere in ordine** gli spazi comuni.
- ☐ **Utilizza in modo appropriato** gli oggetti e gli arredi scolastici.
- ☐ **Conosce le principali regole** per la cura dell'ambiente scolastico e **si impegna a rispettarle**.
- ☐ **Sta imparando a prendersi cura** del proprio materiale e dello spazio di lavoro, **con l'aiuto dell'adulto**.
- ☐ **Necessita di essere sollecitato** per riordinare gli spazi e i materiali dopo l'uso.

NOTE: _____

LA RELAZIONE CON GLI ALTRI

- ☐ **Ricerca attivamente l'interazione** con compagni e adulti in modo positivo.
- ☐ **Partecipa con piacere** alle attività e ai giochi di gruppo.
- ☐ **Collabora con i compagni** per raggiungere un obiettivo comune.
- ☐ Nella gestione dei piccoli conflitti, **inizia a cercare soluzioni attraverso il dialogo**.
- ☐ **Interagisce preferibilmente con un piccolo gruppo** di compagni, mostrandosi più a suo agio in contesti ristretti.
- ☐ **Tende a isolarsi** durante il gioco o le attività, **necessita di essere incoraggiato** a partecipare.
- ☐ **Fatica a gestire i momenti di conflitto** e **necessita della mediazione dell'adulto**.

NOTE: _____

LA GESTIONE DI SÉ E LA CRESCITA NELL'AUTONOMIA

- ☐ **Riconosce le proprie emozioni e le verbalizza.**
- ☐ **Esegue il proprio lavoro in autonomia.**
- ☐ **Riconosce e rispetta le regole** di comportamento del gruppo classe.
- ☐ **Inizia a riconoscere le proprie emozioni e a gestirle.**
- ☐ **Necessita di rassicurazioni** per svolgere il lavoro in modo autonomo.
- ☐ **Svolge i compiti assegnati solo se guidato.**
- ☐ **Non sempre rispetta le regole e necessita di indicazioni** per orientare il proprio comportamento.

NOTE: _____

L'APPROCCIO AL LAVORO E ALL'APPRENDIMENTO

- ☐ **Partecipa con entusiasmo e interesse** a tutte le attività proposte.
- ☐ **Si impegna con continuità.**
- ☐ **Mantiene l'attenzione** durante le attività.
- ☐ Quando è in difficoltà, **chiede aiuto.**
- ☐ **Partecipa alle attività in funzione dei suoi interessi.**
- ☐ **Si impegna in modo selettivo.**
- ☐ **Presta attenzione per tempi brevi.**
- ☐ **Partecipa alle attività solo se sollecitato.**
- ☐ **Fatica a chiedere aiuto** quando è in difficoltà.

NOTE: _____

OBIETTIVI E STRATEGIE CONDIVISE:



PROFILO DINAMICO DELL'ALUNNO

COGNOME E NOME: _____

PERIODO DI VALUTAZIONE: ☐ Primo bimestre ☐ Terzo bimestre

LA CURA E IL RISPETTO PER L'AMBIENTE SCOLASTICO

- ☐ **Cura e rispetta** l'ambiente scolastico in modo responsabile.
- ☐ **Promuove tra i compagni comportamenti di rispetto** per l'ambiente scolastico.
- ☐ **Riflette sulle conseguenze** delle proprie azioni sull'ambiente e si impegna a rimediare.
- ☐ **Se guidato, riflette** sul proprio agire in relazione all'ambiente.
- ☐ **Mostra poca cura** per i materiali e gli ambienti.

NOTE: _____

LA RELAZIONE CON GLI ALTRI

- ☐ Svolge un **ruolo di mediazione** nei conflitti tra i pari.
- ☐ **Interagisce in modo costruttivo** con i compagni e con gli adulti, **esprime le proprie idee** con chiarezza e **rispetto**.
- ☐ **Sa lavorare in gruppo**, rispetta i ruoli e contribuisce attivamente.
- ☐ **Si relaziona** agli altri **in modo rispettoso**.
- ☐ **Inizia a riconoscere e a gestire le proprie emozioni** in relazione agli altri.
- ☐ **Ha difficoltà a gestire i conflitti** in autonomia e necessita dell'intervento dell'adulto.
- ☐ **Tende a voler imporre le proprie idee**, necessita di essere guidato all'ascolto.

NOTE: _____

LA GESTIONE DI SÉ E LA CRESCITA NELL'AUTONOMIA

- ☐ **Mostra consapevolezza** delle proprie azioni e **si assume la responsabilità** delle proprie scelte.
- ☐ **Regola il proprio comportamento** nei diversi contesti scolastici.
- ☐ Riesce a **riflettere sulle proprie difficoltà** e a **trovare soluzioni**.
- ☐ **Gestisce la frustrazione** di fronte all'errore e non si arrende.
- ☐ Svolge il lavoro **in modo autonomo e rispetta i tempi**.
- ☐ Svolge il lavoro **in modo autonomo, ma fatica a rispettare i tempi**.
- ☐ **Si affida all'adulto** per avere conferme e rassicurazioni.
- ☐ **Necessita di supporto e guida** per organizzare il lavoro.
- ☐ **Va guidato** nella gestione della frustrazione.

NOTE: _____

L'APPROCCIO AL LAVORO E ALL'APPRENDIMENTO

- ☐ **Dimostra entusiasmo** verso le attività proposte.
- ☐ **Ha un atteggiamento positivo** nei confronti delle attività scolastiche.
- ☐ **È interessato** alle attività scolastiche, ma **non dimostra coinvolgimento**.
- ☐ **Non sempre mostra interesse** verso le attività proposte.

NOTE: _____

OBIETTIVI E STRATEGIE CONDIVISE:
