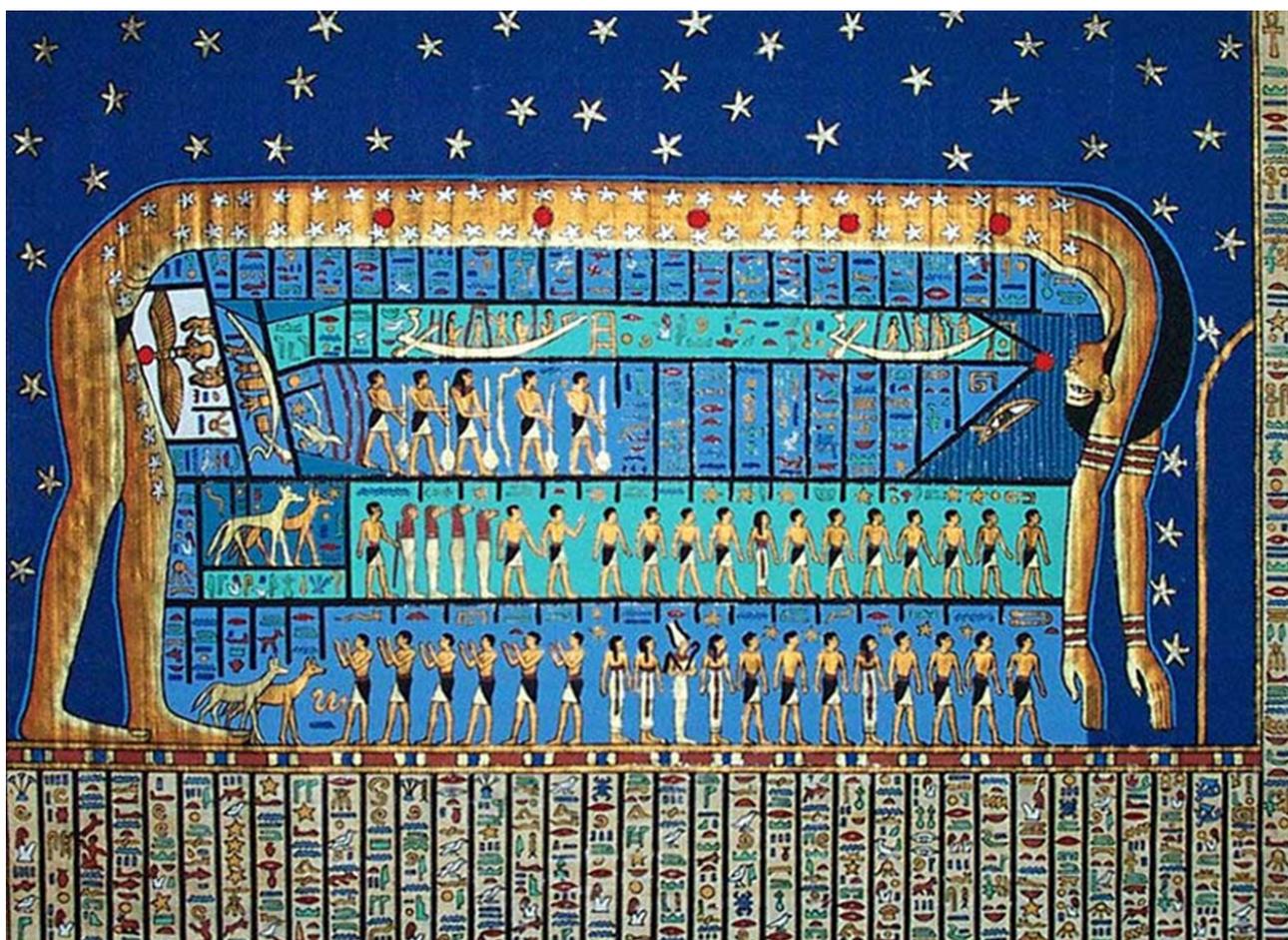


Classi Terze

Al riparo sotto le stelle

Progetto a.s. 2024-2025





Fondazione del Sacro Cuore

**SCUOLA PRIMARIA
PARITARIA**

FO1E00400N (D.M. 9/11/2000)

Via don Minzoni, 57
47521 CESENA (FC)
Tel/Fax 0547 21966

**SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
PARITARIA**

FO1M00100B (D.M. 28/02/2001)

Via del Seminario, 85
47521 CESENA (FC)
Tel/Fax 0547 645792

Fondazione del Sacro Cuore - Cesena

Via don Minzoni, 57
47521 CESENA (FC)
P.I. e C.F. 02009090404

segreteria@sacrocuorecesena.it
www.sacrocuorecesena.it

“Possedere un buon riparo significa non chiudersi di fronte alla possibilità di esplorare, fuori, le stelle, e dentro l’intelligenza del cuore e dell’amore (...)

*La capanna ci protegge, ma non ci impedisce di andare con la mente,
al di là”.*

Pina Tromellini

“Una capanna, un rifugio, nel quale sentirsi protetti, fa in modo che si possa contemplare il cielo, con i suoi misteri”.

Silvia Vecchini

Sommario

PREMESSA	4
UNITÁ DI APPRENDIMENTO	5
UNA CAPANNA SOTTO LE STELLE	5
UN VILLAGGIO SOTTO LA PROTEZIONE DEL CIELO	5
LABORATORIO DI LETTURA.....	6
CLIL CON EDUCAZIONE CIVICA	7
LABORATORIO DI ARTE E IMMAGINE	7
LABORATORIO MUSICALE.....	8
LABORATORIO TEATRALE.....	9
DISCIPLINE STEM.....	9
USCITE DIDATTICHE	13

PREMESSA

Il percorso proposto nella classe Terza è finalizzato alla crescita del bambino attraverso esperienze di conoscenza che lo coinvolgeranno in un cammino pieno di fascino, verso un orizzonte sempre più vasto e carico di senso.

L'esperienza dell'appartenenza, il sentirsi al riparo attraverso l'approfondimento di relazioni positive e rassicuranti con gli insegnanti e i compagni, permetterà ai bambini di introdursi in modo più consapevole e aperto alla realtà, attraverso le diverse discipline di studio. "Sentirsi bene al riparo" permetterà a ciascuno di "poter guardare le stelle", di avventurarsi nella scoperta del mondo e di esprimersi in modo sempre più ricco e autonomo attraverso una pluralità di linguaggi.

L'incontro con i primi uomini comparsi sulla Terra stimolerà nei bambini il sorgere delle domande riguardanti l'uomo e il significato dell'esistenza.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Nel corso dell'anno verranno svolte le seguenti unità di apprendimento, che avranno durata quadrimestrale, dentro le quali si svolgeranno alcuni laboratori:

UNA CAPANNA SOTTO LE STELLE

La *capanna*, come luogo di rifugio per gli uomini antichi, diventerà anche per ogni bambino il simbolo di un luogo sicuro e di riparo, ma al tempo stesso sarà un luogo dal quale sarà necessario allontanarsi per “*dare inizio alla propria caccia*”, alla propria ricerca. L'uscita didattica in Val Camonica introdurrà i bambini nell'avventura della scoperta delle origini dell'uomo. L'esplorazione dei segni lasciati dall'uomo del Neolitico nelle rocce del parco di Naquane sarà un'occasione piena di fascino che aiuterà i nostri bambini ad immedesimarsi nella lontana epoca preistorica. Di fronte alle millenarie incisioni rupestri, noi insegnanti potremo accogliere le emozioni e le domande dei nostri alunni e cominciare così il cammino alla scoperta di ciò che ha caratterizzato l'uomo antico. Tra miti e leggende, con l'ausilio delle prime forme di arte rupestre e interpellando la religione e la scienza, custodiremo le domande dei nostri bambini, innanzitutto ponendole a noi stessi. “Chi è l'uomo? E chi sono io? Da dove vengo e dove vado?” Noi insegnanti condivideremo con i nostri alunni un cammino, in cui faremo l'esperienza di una simpatia umana, quella che nasce di fronte a qualsiasi uomo, perché caratterizzato dagli stessi interrogativi che sorgono nel nostro cuore.

UN VILLAGGIO SOTTO LA PROTEZIONE DEL CIELO

La vita nel villaggio sarà uno stimolo per i bambini sia per conoscere le antiche civiltà, sia per maturare la consapevolezza del senso di appartenenza al gruppo classe e approfondire i rapporti di amicizia con i compagni e con gli

insegnanti condividendo le esperienze e superando insieme le paure e le difficoltà.

In maniera trasversale, a partire da ciò, attraverso svariate proposte didattiche e laboratoriali riusciremo a sviscerare le tematiche in ogni disciplina: sarà avviato lo studio degli ambienti geografici a partire dalla montagna e dal fiume; in matematica, attraverso “la metodologia a stazioni” utilizzeremo il pensiero logico e creativo di fronte a situazioni problematiche reali e nei lavori di gruppo; attraverso la lettura offriremo la possibilità di immedesimarsi nelle storie e accompagneremo la capacità di ciascuno di sapersi raccontare attraverso la scrittura in modo originale e sempre più ricco; i laboratori saranno spazi significativi per ampliare le proprie conoscenze e sviluppare l’espressione creativa di ogni alunno.

LABORATORIO DI LETTURA

Il libro diventerà sempre di più uno spazio ospitale, una capanna. Per i bambini e per noi insegnanti i libri e gli albi illustrati che leggeremo saranno rifugi e ponti, che ci potranno connettere agli altri e alla parte più profonda di noi stessi.

Leggeremo alcuni albi illustrati, come “*Il buco*”, A. Llenas, “*C’era una voce*”, A. Berardi, “*Vorrei avere*”, G. Zoboli, “*L’arco di luce*”, G. De Ponti Conti per introdurre i temi della creazione e affrontare le domande sull’origine dell’uomo e sulla morte. Le letture dei testi “*Testa rossa*”, A. Manzi e “*Il libro della giungla*”, Kipling saranno svolte in classe da parte dell’insegnante in modo integrale e seguite da momenti guidati di indagine del testo.

Le avventure di Testa rossa, protagonista alla ricerca della felicità perduta, e le domande di Mowgli sulla propria identità, saranno per i bambini preziose

occasioni di incontro e stimoli di riflessione. Col sorgere delle prime domande inizia infatti quel “volo lungo i sentieri della trascendenza, dove i bambini si spingono per avere conferma che la vita ha un significato”. L’esperienza del circolo letterario, a scansione periodica, permetterà ad ogni bambino di incontrare nella lettura personale nuovi personaggi, compagni di viaggi immaginari, di sogni e voli, grazie anche alla condivisione dell’esperienza di lettura con gli insegnanti e i compagni, in mattinate di festa dedicate interamente ai libri.

CLIL CON EDUCAZIONE CIVICA

(Condotta dal madrelingua Royan Stuart)

Gli alunni, in relazione alle tematiche di educazione civica svolte nel corso dell’anno e in modo particolare attraverso lo studio degli ambienti geografici (il fiume, il mare, la pianura, la montagna) verranno stimolati ad importanti riflessioni relative alla conoscenza e al rispetto degli ambienti. Attraverso la lingua inglese verranno approfondite le tematiche di carattere ecologico e ambientale, offrendo agli alunni un arricchimento del lessico e la conoscenza di una corretta terminologia in lingua inglese relativa alle tematiche di educazione civica affrontate. Verrà utilizzata in prevalenza una metodologia di carattere laboratoriale, esperienziale, arricchita da canzoni in lingua e attività ludiche condotte dal madrelingua.

LABORATORIO DI ARTE E IMMAGINE

Il tema delle origini dell’umanità sarà il filo conduttore di molte attività nel laboratorio di arte e immagine, guidando i bambini in un viaggio esplorativo nel passato per scoprire i segni grafici e gli elementi fondamentali del linguaggio visivo. Introducendo brevemente la storia dell’arte preistorica, una

delle prime forme di comunicazione visiva, verranno presentate immagini di pitture rupestri e antiche tecniche grafiche come il graffito e l'incisione. Questo percorso permetterà di comprendere come l'evoluzione del segno grafico abbia trasformato il suo uso da una funzione magica e rituale a una più espressiva e comunicativa. L'osservazione di opere di alcuni artisti famosi offrirà ai bambini l'opportunità di vedere come la combinazione o sovrapposizione armoniosa di semplici segni, forme e colori possa generare un forte impatto visivo ed espressivo. Questo diventerà uno stimolo creativo per i bambini, spingendoli a usare gli elementi del linguaggio visivo in modo artistico e personale, per rappresentare il mondo che li circonda e per esprimere se stessi attraverso un segno grafico sempre più sicuro e armonioso. In particolare, i bambini scopriranno gradualmente la bellezza del creato attraverso l'osservazione della natura raffigurata nelle opere di Van Gogh e la lettura del "Cantico delle Creature" di San Francesco. Seguendo l'esempio dell'artista, i bambini saranno invitati a rappresentare la natura come veri apprendisti e cercando di catturare l'essenza del mondo naturale con lo stesso spirito di osservazione e sensibilità di un maestro.

LABORATORIO MUSICALE (a cura di Roberto Galvani)

Durante questo anno scolastico saranno proposti otto incontri per le classi terze con tema l'educazione musicale.

ASCOLTO. Si ascolteranno brani musicali di stile e genere diverso al fine di individuare e riconoscere gli strumenti musicali in gioco. Si lavorerà per imparare a comprendere l'andamento ritmico e i generi musicali. Immaginare ambienti e azioni attraverso la musica. Gli alunni impareranno a discriminare i suoni naturali dai suoni artificiali.

RITMO. Gli studenti verranno coinvolti nella produzione di semplici sequenze ritmiche con strumenti a percussione, riprodurranno sequenze ritmiche sovrapposte e impareranno a seguire un ritmo con il corpo in movimento.

NOTAZIONE MUSICALE. Sarà utile per ciascun bambino imparare a distinguere i suoni alti, bassi, individuare la posizione dei suoni sul pentagramma, oltre a leggere e scrivere le note sul rigo musicale.

CANTO. Verrà allenato il canto, in gruppo, di semplici melodie, si imiteranno suoni e rumori.

LABORATORIO TEATRALE (a cura di Roberto Galvani)

Il laboratorio, condotto da Roberto Galvani, si svolgerà nel secondo quadrimestre e intende affinare la capacità comunicativa attraverso un uso creativo del corpo e della parola, valorizzando quelle risorse e quei talenti che in ambito scolastico non vengono espressi o chiamati in causa. Il testo “Il libro della giungla” sarà uno stimolo per ciascun bambino e permetterà a ciascuno di mettersi in gioco e di immedesimarsi in Mowgli e nella sua crescita personale accompagnato da tutti i personaggi che incontrerà nel racconto. Il laboratorio spazierà nella recita individuale e di gruppo così da offrire a tutti i bambini la possibilità di esprimersi sotto l’aspetto del canto, del gesto, del movimento, divertendosi insieme e imparando attraverso nuove esperienze. Gli spunti offerti dal testo apriranno la possibilità per lavorare sui concetti dell’identità, del legame e dell’amicizia.

DISCIPLINE STEM **LABORATORIO DI INFORMATICA – CODING –TECNOLOGIA**

Le attività relative a Informatica/Coding/Tecnologia si inseriscono all'interno delle discipline STEM. L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento non possono essere affrontate che con una prospettiva interdisciplinare, che consente di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse (scienza e matematica con tecnologia e ingegneria) intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze, anche trasversali. Pertanto ci si propone di potenziare, attraverso l'approccio integrato STEM, in riferimento all'insegnamento delle discipline Science, Technology, Engineering e Mathematics, le seguenti competenze: -Critical thinking (pensiero critico) -Communication (comunicazione) -Collaboration (collaborazione) -Creativity (creatività).

Le esperienze laboratoriali e le nuove metodologie saranno finalizzate ad introdurre azioni dedicate a rafforzare lo sviluppo delle competenze matematico-scientifico-tecnologiche e digitali. In particolare, nel corso dei cinque anni della scuola Primaria, intendiamo attivare in modo continuativo il laboratorio di Informatica- Coding-Tecnologia con l'intento di formare studenti capaci di interpretare i tempi moderni, proiettandosi verso il futuro tecnologico, con la consapevolezza data da un bagaglio di adeguate conoscenze tecnologiche e capacità logico-deduttive. Il percorso sarà finalizzato a:

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni

- Utilizzare attività laboratoriali

CODING Il laboratorio di Coding offrirà agli studenti la possibilità di sviluppare il pensiero computazionale. Per pensiero computazionale si intende un processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici pianificando una strategia. È un processo logico creativo che, più o meno consapevolmente, viene messo in atto nella vita quotidiana per affrontare e risolvere problemi. Gli studenti saranno guidati, nel corso dei cinque anni della scuola primaria, ad utilizzare in modo sempre più consapevole gli strumenti digitali e al tempo stesso saranno stimolati, attraverso esperienze pratiche e coinvolgenti che si svolgeranno nel laboratorio e in spazi strutturati, a pensare in modo logico e creativo. Le strategie che verranno utilizzate mirano a preparare gli studenti ad affrontare il mondo in costante evoluzione tecnologica.

TECNOLOGIA Le attività manuali e pratiche coinvolgeranno i bambini in modo divertente e offriranno l'opportunità di apprendere giocando. La progettazione di oggetti e la realizzazione degli stessi, diventeranno occasioni per affinare le abilità manuali e di ideazione, mettendo quindi in gioco la creatività personale e il gusto artistico di ciascuno. La conoscenza e la sperimentazione dei diversi materiali, in attività di gruppo e nella realizzazione di progetti di classe, permetteranno agli studenti di esprimere le proprie capacità di progettazione e la personale creatività. "Fare per capire" sarà il motto che animerà il percorso di engineering e consentirà agli studenti di approfondire conoscenze e competenze di carattere interdisciplinare (dalla geometria alle scienze, dalla tecnologia all'arte...). Le lezioni si trasformeranno in momenti di lavoro come supporto multimediale alle discipline principali come Italiano, Matematica ed Inglese, Col proseguire del progetto verranno sviluppati elaborati inerenti le materie curriculari come

consolidamento o approfondimento degli argomenti trattati nelle suddette materie.

INFORMATICA Il percorso sviluppato in cinque anni si pone l'obiettivo di aiutare i ragazzi a sviluppare le capacità per compiere ragionamenti algoritmici e potenziare le loro conoscenze informatiche. Guidato da un tecnico di Informatica, mira ad attivare l'alfabetizzazione digitale attraverso un uso sempre più consapevole del computer e a potenziare le conoscenze apprese di italiano, matematica e inglese tramite l'utilizzo dei supporti multimediali e sviluppando competenze di problem solving, teamwork e creatività. In un percorso progressivo verranno presentati vari software, quali Word, Powerpoint ed Excel, e verranno utilizzati durante l'anno per superare sfide individuali e a gruppi che porteranno a sviluppare uno o più elaborati, inerenti al percorso curricolare svolti nelle materie principali

CONTENUTI

Verranno approfonditi i programmi già conosciuti, si inizierà a parlare di Internet e della sua interazione con i programmi già visti. Si porranno le basi della programmazione ovvero i diagrammi di flusso o cascata, che permetteranno di affrontare visivamente come ragiona un programma.

Argomenti trattati:

- Ripasso: che cos'è un computer;
- Potenziamento del software Foglio di scrittura;
- Cos'è Internet;
- Come si usa Internet e come si può applicare a fogli di testo;
- Introduzione alla logica di programmazione e ai diagrammi di flusso

USCITE DIDATTICHE

- Gita di due giorni in Val Camonica. “I Camuni e le incisioni rupestri”.
(3/4 Ottobre)
- Visita al museo egizio di Bologna. (Marzo/Aprile)
- Camminata lungo il fiume Savio, alla scoperta della flora e della fauna.
(Aprile/Maggio)
- Saline di Cervia. (Maggio/Giugno)

Le insegnanti tutor

Sara Morigi (3° A)

Amadori Mirella (3° B)

L'insegnante di sostegno, storia, scienze, arte

Maria Letizia Raggini (3B)

L'insegnante di inglese

Nadia Marini

L'insegnante di educazione motoria

Filippo Gaviani

L'insegnante madrelingua

Stuart Royan

L'esperto di tecnologia-informatica

Barnaba Gentili

L'esperto di educazione musicale e teatro

Roberto Galvani