

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI BOSISIO PARINI****PIANIFICAZIONE DEL PROGETTO**

pag. 1 di 2

Denominazione del progetto	Responsabile del progetto	Anno scolastico
ANIMALI NELLA REALTA' E NELLA FANTASIA		2012/2013

**Tipologia:** progetto d'Istituto                      progetto offerto da enti/istituzioni esternealtro (*specificare*) Progetto di Plesso (Scuola primaria 3° e 4° pad Nostra Famiglia**Gruppo di lavoro** (*specificare eventuale denominazione*) \_\_\_\_\_

Componente (nome e cognome)	Funzione (Docente, Genitore, Alunno, Esperto, ATA)	Competenze/mansioni
DOCENTI plesso 3° PAD Scuola Primaria La Nostra Famiglia	docente	Programmazione, attuazione, verifica

**Dati di base**

*Riportare sinteticamente: riferimenti a offerta/progetto di massima, analisi dei bisogni, documentazione progetti esistenti, ... Allegare eventualmente la documentazione stessa.*

-Il progetto fa riferimento ai percorsi scolastici finalizzati all'educazione sanitaria e zoofila, ai sensi della d.g.r.n. IX/939 del 1 dicembre 2010

**Finalità/obiettivi generali**

Far acquisire, attraverso la conoscenza del mondo animale, il rispetto per l'ambiente e per tutte le forme di vita.

Ogni classe, sulla base delle indicazioni qui sotto esplicitate, declinerà il progetto seguendo un percorso rapportato alle esigenze didattiche.

<b>Destinatari</b>	Tutti gli alunni della Scuola Primaria La Nostra Famiglia" di Bosisio Parini del 3° e 4° padiglione
--------------------	---

**Periodo di svolgimento**

*Indicare l'inizio e la fine del progetto nel modo più preciso possibile*

Da Ottobre 2012

A Maggio 2013

**Obiettivi Specifici di Apprendimento/Attività**

**OBIETTIVI EDUCATIVI E COMPORTAMENTALI**

- Acquisire / potenziare la socializzazione e la collaborazione svolgendo attività collettive e/o in piccolo gruppo.
- Acquisire / potenziare l'autonomia mediante la tecnica "learning by doing" ovvero imparare facendo.
- Favorire il controllo delle emozioni e l'affettività.

**OBIETTIVI DIDATTICI**

- Stimolare la capacità di ascolto, di osservazione, la curiosità e l'interesse nei confronti della realtà circostante.
- Stimolare espressività, creatività, fantasia, capacità manipolative e imitative.
- Acquisire / potenziare l'utilizzo della strumentazione multimediale.
- Acquisire alcuni termini inerenti al mondo animale.
- Integrare con supporti audio e visivi i messaggi linguistici;
- Favorire l'approccio verso le nuove tecnologie mediante le attività ludiche;
- Favorire la capacità di comprendere e di esprimersi attraverso l'utilizzo di linguaggi verbali ed extraverbali;
- Stimolare e rafforzare le capacità di orientamento spaziale e oculo-manuale;
- Sollecitare le potenzialità creative e logiche con l'ausilio di semplici software specifici;
- Sollecitare le potenzialità creative attraverso l'utilizzo di diverse tecniche espressive.

**Metodologie utilizzate ed eventuali rapporti con altre istituzioni**

- Verbalizzazione e/o lettura di semplici storie da parte dell'insegnante con domande/stimolo finalizzate alla comprensione.
- Visione e ascolto di materiale audiovisivo per favorire la comprensione e l'interiorizzazione dei contenuti proposti.
- Utilizzo di materiale iconografico
- Realizzazione e colorazione di disegni con tecniche tradizionali, alternative e multimediali.
- Realizzazione di cartelloni, manufatti, prodotti multimediali...
- Visite d'istruzione
- Drammatizzazione
- Organizzazione di una mostra a conclusione dell'attività.

**GESTIONE DELLE RISORSE**

**Risorse tecniche/strumentali**

<b>Materiale e attrezzature</b>	<b>Anno finanziario</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzo di uno sfondo integratore.</li> <li>• Utilizzo di materiale multimediale.</li> <li>• Utilizzo di diverse tecniche espressive.</li> <li>• Visite guidate.</li> </ul>	2012/2013