

D. O. L. 2008

Classe E 12

Tutor *Angela Passoni*

Studente *Fernanda Rossini*

Happy Food

RELAZIONE FINALE

PROTAGONISTI

- Gli alunni delle classi 4C e 4D della scuola primaria. Le classi sono composte da 21 alunni di 9/10 anni, la maggior parte dei quali frequentanti nella stessa classe fin dalla prima. La provenienza dei bambini è prevalentemente locale, anche se sono presenti in ciascuna classe 8-10 alunni di diverse etnie. Tutti i bambini sono in possesso dei pre-requisiti necessari ad affrontare il lavoro preventivato in lingua inglese, mentre la maggior parte di loro non è ancora in grado di utilizzare in modo autonomo un computer, perciò gli obiettivi del progetto sono stati ricalibrati per permettere a tutti i bambini di prendervi parte.
- Le classi 4C e 4D formano un modulo, perciò le insegnanti che sono state coinvolte nel progetto operano su entrambi i gruppi-classe.
Hanno preso parte direttamente al progetto:
l'insegnante di lingua inglese, l'insegnante di matematica e l'insegnante di informatica per il raggiungimento degli obiettivi specifici.
Sono stati coinvolti anche gli altri insegnanti per l'approfondimento e il consolidamento degli obiettivi trasversali.

Le **MODALITA' RELAZIONALI** poste in atto tra **docenti ed alunni** durante lo sviluppo del progetto non hanno subito variazioni importanti rispetto alle ordinarie attività scolastiche.

Gli alunni e l'insegnante di L2 collaborano da quattro anni e il lavoro è proceduto secondo le abitudini già instaurate. I bambini non si sono sentiti coinvolti in qualcosa di speciale, ma hanno interagito con l'insegnante come sempre nella presentazione di argomenti e situazioni nuove. L'entusiasmo dimostrato dalla maggior parte dei bambini è da ascrivere al diretto coinvolgimento loro e delle abitudini familiari a casa e ad un argomento che li ha visti protagonisti delle proprie scelte in campo alimentare e nella scansione dei tempi liberi a casa.

L'insegnante d'informatica è stata nominata solo all'inizio di novembre. I bambini l'hanno accolta con gioia e "voglia di accendere il computer". Già dalla prima lezione alunni ed insegnante hanno collaborato, benché fossero solo nella fase iniziale della conoscenza reciproca.

LE RELAZIONI instauratesi tra gli alunni durante le diverse attività proposte non hanno fatto rilevare nulla di nuovo rispetto ai risultati delle osservazioni precedenti.

Nella classe 4C operano bambini estremamente diversi sul piano delle capacità intellettive e delle conoscenze ed esperienze extrascolastiche, ma questo non ha impedito, anzi sembra abbia favorito l'instaurarsi di un ottimo clima di classe: sono tutti bambini molto collaborativi, facilmente entusiasmabili, sufficientemente creativi da apportare il proprio contributo alla lezione, disponibili a collaborare tra di loro e a supportare i meno

capaci. I giochi e le attività a piccolo gruppo sono gestibili senza difficoltà e risultano spesso proficui e produttivi.

Gli alunni della classe 4D, invece, vivono le loro esperienze scolastiche quotidiane in modo polemico e critico. Irrequieti e piuttosto individualisti, sono molto selettivi nella scelta dei compagni con i quali collaborare, pochi sono i bambini disposti a supportare il compagno in difficoltà: è per questo che le attività che prevedano giochi o lavori in piccolo gruppo sono difficili da gestire in modo proficuo. Nonostante gli sforzi e i tentativi di quattro anni, le insegnanti non sono ancora riuscite a rasserenare il clima di classe, così che spesso si preferisce la lezione frontale ed il lavoro individuale.

La mia scelta di realizzare il progetto nel modulo di classi 4C e 4D non è stata casuale, ma dettata dal rapporto di **COLLABORAZIONE TRA INSEGNANTI** con le quali interagisco ormai da anni. Infatti non ci sono stati problemi nell'avere il supporto, non solo materiale ma anche critico e costruttivo, delle colleghe dell'area matematica e linguistica.

Difficoltà di collaborazione ci sono state per tutto il mese di ottobre con le insegnanti di scienze ed informatica: se ne sono succedute ben cinque, circa una alla settimana, impedendo una pianificazione dei lavori e conducendo le attività in modo asistemico e pienamente casuale. La nuova docente, nominata all'inizio di novembre, ha accettato il progetto per l'aspetto informatico, portando finalmente i bambini davanti ai computers, rivelandosi capace e davvero collaborativa.

CONTENUTI

Obiettivi trasversali:

- acquisire un comportamento corretto in ambito alimentare
- saper scegliere i comportamenti più sani durante il tempo libero
- acquisire comportamenti igienici corretti
- saper collaborare con i compagni

Obiettivi disciplinari : L2

- denominare cibi e catalogarli a seconda del gruppo alimentare di appartenenza
- individuare nutrienti e alimenti necessari per una dieta bilanciata (piramide alimentare)
- denominare le principali azioni quotidiane
- memorizzare filastrocche e canzoni
- utilizzare le strutture linguistiche adeguate al contesto comunicativo in atto
- sostenere una facile conversazione
- ascoltare o leggere informazioni e comprenderne il significato

Obiettivi disciplinari : Matematica

- saper costruire un grafico
- saper costruire una tabella

Obiettivi disciplinari : Informatica

- saper accendere e spegnere in modo corretto il computer
- saper aprire Word
- saper scrivere con Word
- saper utilizzare Wordart
- saper ricercare immagini in Clipart e modificarle così da abbinarle ad un testo scritto
- saper creare tabelle in Word
- saper scrivere nelle tabelle

TEMPI

Il progetto è stato realizzato rispettando i tempi preventivati: dall'inizio di ottobre all'inizio di dicembre, utilizzando due mesi dell'attività di lingua inglese e un mese circa, per problemi di organizzazione scolastica, dell'attività di informatica.

Le collaborazioni delle altre insegnanti di modulo si sono limitate ad interventi di una-due lezioni a supporto e completamento dell'attività in atto.

LUOGHI

La messa in atto delle attività progettate ha utilizzato principalmente le aule delle classi interessate, con sviluppi nel laboratorio di informatica e nel giardino per le attività più rumorose.

STRUMENTI

Sono stati effettivamente utilizzati i seguenti strumenti didattici:

- lavagna, quaderno personale, libro di testo, fotocopie durante le lezioni frontali di introduzione all'argomento e di approfondimento dello stesso

- televisore, lettore di DVD e lettore di CD per l'acquisizione delle competenze linguistiche in L2 relative al progetto
- cartelloni e materiale cartaceo vario, pastelli e tempere per la realizzazione del materiale necessario ai giochi in L2
- computers per l'acquisizione delle competenze preventivate nel progetto.

Non ho incontrato difficoltà nell'utilizzo del **materiale didattico proprio delle classi**, a piena disposizione di tutte le insegnanti che vi operano, e neppure nell'uso di **TV e lettore DVD**, sul quale ho la priorità d'uso, in quanto insegnante di L2 – è un accordo strappato da tempo al collegio docenti-. Sempre in quanto docente di L2 ho a disposizione personale un **lettore CD**, che purtroppo è stato molto usato e ne risente!

Problemi invece sono insorti per l'utilizzo del **laboratorio di informatica**: la scuola è piuttosto grossa, il laboratorio è uno solo con circa dieci macchine davvero funzionanti, una sola stampante e l'accesso ad Internet solo su richiesta e solo per le insegnanti. Per motivi organizzativi l'accesso al laboratorio è rigido e programmato secondo un orario non modificabile: io non ho possibilità di accedervi con le mie classi durante le mie ore di lezione, perché occupato da altri utenti. La numerosità degli alunni che utilizza i computers e la completa incompetenza di molti di loro procurano spesso "guai tecnici" che le insegnanti non sono in grado di risolvere. Non esiste la figura del tecnico di laboratorio nel nostro istituto, perciò, in caso di problematiche particolari, è sempre necessario attendere la disponibilità del responsabile del laboratorio, un insegnante interno con un proprio completo orario di servizio in classe, o l'intervento di tecnici esterni. Durante i due mesi di sviluppo del progetto, il laboratorio è stato inagibile per una settimana e la stampante si è più volte bloccata, impedendo ai bambini di produrre su carta quanto avevano rielaborato al computer. Molti di loro non hanno ricordo cartaceo del progetto, anche perché quasi tutti i lavori sono andati persi, cancellati o eliminati da altri utenti non troppo competenti.

L'uso di chiavette USB mi è stato sconsigliato in quanto alcuni computers sono risultati infetti e nessuno si è dato la briga di ripulirli.

MODALITA'

Il progetto non ha modificato le modalità di interazione già in atto nel modulo:

- attività a classe intera per tutte le lezioni in L2 e matematica – per questioni di organizzazione oraria interna all'istituto – sia durante le lezioni frontali, sia durante le attività di gioco o approfondimento.
- attività a semiclasse per gli sviluppi nel laboratorio di informatica

FASI

Il progetto ha subito alcune modifiche rilevanti rispetto all'articolazione preventiva presentata.

Le variazioni sono state necessarie per adeguare la reale attività didattica alle sopravvenute esigenze:

- la presentazione dell'intero lavoro – linguistico e concettuale – è stata ad opera dell'insegnante di L2, in quanto l'argomento scelto non è stato considerato pertinente alla propria programmazione annuale da parte della “nuova” insegnante di scienze.
- l'insegnante di informatica è stata nominata solo all'inizio di novembre, quindi gli obiettivi specifici preventivati hanno dovuto adeguarsi alle nuove esigenze temporali e ai bisogni di alunni in gran parte non alfabetizzati nell'uso delle nuove tecnologie. E' stato necessario chiedere agli alunni in possesso di computer di eseguire a casa lavori progettati per la realizzazione in classe
- il laboratorio di informatica è stato inagibile per oltre una settimana a causa di problemi tecnici
- non sempre è stato possibile per i bambini stampare i propri lavori da utilizzare nei giochi di approfondimento successivi in classe per problemi alla stampante o per la distruzione, si spera casuale, dei prodotti da parte di altri utenti.
- La parte finale del progetto – che prevedeva un primo approccio a Power Point per una presentazione del lavoro ad uso degli alunni di altre classi – ha dovuto essere globalmente eliminata per incongruenza con le abilità effettivamente raggiunte dagli alunni nel periodo di presenza dell'insegnante.
- La realizzazione del preventivato video da parte degli alunni non è stata nemmeno presa in considerazione.

Articolazione effettiva del percorso

Fasi	Attività	Spazi e tempi
1	Lettura di una storia in inglese – <i>The very hungry caterpillar</i> - per introdurre la riflessione sulle abitudini alimentari e sul cibo. Discussione in L1 delle abitudini alimentari dei bambini. Trasposizione del nome dei cibi più comuni in inglese.	Aula Lezione di inglese (2ore)

2	Riflessione sulla piramide alimentare presentata dal libro di testo d'inglese. Lavoro di memorizzazione dei cibi in inglese divisi in categorie. Presentazione di strutture linguistiche idonee.	Aula Lezione di inglese (2 ore)
3	Riflessione sui cibi e sulle loro proprietà alimentari. Approfondimento e memorizzazione del lessico e delle strutture attraverso giochi e attività in piccolo gruppo.	Aula Lezioni di inglese (8 ore)
4	Discussione sulle diverse abitudini alimentari tra bambini inglesi, italiani e delle altre etnie presenti in classe. Acquisizione delle strutture linguistiche in L2 funzionali	Aula Lezioni di inglese (4ore)
5	Ricerca delle immagini dei cibi e scrittura delle parole da abbinarvi, da utilizzare per i giochi in classe e da incollare sui cartelloni riassuntivi da appendere in classe.	Laboratorio di informatica (2/3 ore) Eventuale completamento del lavoro a casa per quei bambini che già posseggono le abilità necessarie.
6	Preparazione in L2 di un menù giornaliero corretto e sano. Essendo nel periodo di Halloween i bambini preparano il menu fingendo di essere il proprio personaggio preferito della festa.	Aula Lezioni di inglese (2ore)
7	Trasposizione del lavoro – parole ed immagini- in Word. (lavoro svolto successivamente per mancanza dell'insegnante)	Aula di informatica Lezione di informatica (2/4ore)
8	Preparazione in L2 di una tabella personale riassuntiva dei cibi che piacciono e che non piacciono per ciascuno dei tre pasti principali della giornata.	Aula Lezione di inglese (2ore)
9	Trasposizione della tabella in Word. (lavoro svolto successivamente per mancanza dell'insegnante)	Aula di informatica Lezione di informatica (2/4ore)
10	Giochi ed attività per consolidare le conoscenze in L2 e per riflettere sui cibi.	Aula - giardino - palestra Lezioni di inglese (2/4ore)
11	Riflessione in L1 su cosa serve, oltre ad una alimentazione equilibrata, per mantenersi sani. Trasposizione in L2.	Aula Lezione di inglese (2ore)
12	Costruire un libro con le regole fondamentali per una vita sana – parole e immagini -. (lavoro accordato con l'insegnante, se sarà ancora in servizio dopo le vacanze di Natale).	Laboratorio d'informatica Lezione di informatica (2/4 ore)

ABILITA' ACQUISITE DAGLI ALUNNI

Le **abilità** hanno preso in considerazione la sfera dei **comportamenti** e l'**ambito** prettamente **disciplinare**.

Per quanto riguarda i **comportamenti** gli alunni sanno

- distinguere i cibi che solitamente mangiano a seconda delle proprietà nutritive

- scegliere i cibi per una dieta giornaliera equilibrata
- scegliere tra comportamenti sani e non e decidere quali perseguire per crescere in salute
- assumere comportamenti igienici adeguati
- rispettare le peculiari diversità di bambini provenienti da realtà differenti dalla propria
- collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune

Le abilità in **campo disciplinare** sono state distinte per materia.

In **Lingua Straniera** gli alunni riescono a

- parlare dei propri gusti in campo alimentare
- valutare appropriato o meno il menù giornaliero predisposto da un compagno
- descrivere la propria giornata
- scegliere tra comportamenti salutari o meno
- porre domande e attendere risposte corrette rispetto alla comunicazione in atto
- ascoltare e comprendere il materiale autentico proposto

In **Informatica** gli alunni sono in grado di

- accendere e spegnere in modo corretto un computer
- aprire Word
- scrivere un testo e modificarlo a piacere
- abbinare al testo delle immagini (inserite da Clipart o da altra fonte, non Internet)
- modificare le immagini a piacimento
- utilizzare Wordart
- costruire tabelle a più colonne e righe
- inserire testi nelle tabelle

VALUTAZIONE FINALE

Il progetto ha raggiunto quasi tutti gli obiettivi prefissati.

A **livello comportamentale** quasi tutti gli alunni si sono sforzati di mettere in pratica le conoscenze acquisite per migliorare il proprio stile di vita, verificato attraverso indagini in famiglia e con rilevazioni in classe.

A **livello cognitivo** tutti gli alunni hanno raggiunto gli obiettivi didattici preventivati in L2, verificati con prove predisposte orali e scritte, e gli obiettivi minimi in informatica