



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE AGROPOLI SAN MARCO

C.F. 90021830659 - C.M. SAIC8A4009
VIA VERGA - 84043 - AGROPOLI (SA)



Ampliamento dell'Offerta Formativa a.s. 2018/19



PRE E POST- SCUOLA



“ASPETTANDO ...CI
DIVERTIAMO”

MOTIVAZIONE

Il servizio di Pre Scuola e di Post Scuola nasce dall'esigenza di rispondere efficacemente alle necessità primarie delle famiglie che, per motivi di lavoro, hanno bisogno di anticipare l'entrata e/o posticipare l'uscita da scuola dei figli.

Vi è dunque un bisogno di **custodia e sorveglianza**, associato alla **delega educativa**, che le famiglie manifestano in modo sempre più sistematico e di cui la Scuola si fa carico. Nell'offrire soluzioni adeguate ai richiedenti, l'Istituzione scolastica chiede che il servizio abbia caratteristiche di **complementarietà di stile e di intenti** con la filosofia educativa dell'Istituto, affinché i momenti supplementari di custodia e assistenza dei bambini non siano fini a se stessi, bensì trasformati in **tempo utile e di qualità per l'educazione e la crescita**.

Protagonisti principali di questo servizio educativo sono indubbiamente i bambini che, arrivando a scuola mezz'ora prima dell'inizio delle lezioni e/o uscendo mezz'ora dopo, hanno bisogno di essere accolti in un clima favorevole all'ascolto delle loro esigenze e dei loro desideri.

Il tempo che i bambini vivono all'interno delle mura scolastiche incide sul loro sviluppo educativo e formativo; poiché alcuni di loro trascorrono all'interno della scuola buona parte della giornata, è bene dare loro l'opportunità di vivere questo tempo in serenità e con proposte di qualità. Interesse della Scuola è organizzare al meglio ogni momento scolastico, allo scopo di creare il clima adatto all'apprendimento e all'istruzione ma anche alla socializzazione e alla creazione di relazioni positive.

Il progetto vuole essere sia risposta al bisogno di accudimento dei bambini negli orari antecedenti e successivi l'inizio e la fine delle lezioni quotidiane, attraverso l'offerta di un servizio utile e rassicurante alle famiglie, sia elemento di **integrazione attiva della progettualità dell'Istituto**, e dunque a **forte valenza educativa e formativa**.

DESTINATARI

Alunni della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Primaria

COMPETENZE CHIAVE

- ⇒ **Competenze sociali e civiche**
- ⇒ **Consapevolezza ed espressione culturale**
- ⇒ **Espressione artistica e musicale**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- ⇒ Promuovere e facilitare l'integrazione sociale del bambino nel gruppo dei pari.
- ⇒ Stimolare la crescita culturale e l'apprendimento esperienziale, sviluppando al massimo le potenzialità dei singoli soggetti.
- ⇒ Acquisire e rispettare regole di comportamento sociale per la convivenza civile.
- ⇒ Sviluppare la capacità di rispettare gli altri tenendo conto delle differenze di: sesso, razza, condizioni personali e sociali, religione, lingua, opinione.
- ⇒ Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- ⇒ Utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-

espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).

ABILITÀ

- ⇒ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale
- ⇒ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui
- ⇒ Produrre disegni per rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse.
- ⇒ Utilizzare alcuni degli elementi del linguaggio visivo.
- ⇒ Organizzare in forma ritmica il movimento del corpo
- ⇒ Eseguire semplici ritmi usando il proprio corpo o semplici strumenti;
- ⇒ Usare la voce in modo espressivo nel canto e nel parlato
- ⇒ Usare la musica come mezzo comunicativo
- ⇒ Esplorare ed usare strumenti occasionali e musicali per la produzione di semplici ritmi.

CONOSCENZE

- ⇒ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza
- ⇒ Regole della vita e del lavoro in classe
- ⇒ Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto
- ⇒ Lo schema corporeo.
- ⇒ Rappresentazioni in relazione alla stagionalità.
- ⇒ Colori primari e secondari.
- ⇒ Regolarità, alternanze e ritmi.
- ⇒ Proporzioni, forme, colori, la linea di cielo e di terra.
- ⇒ Utilizzo di gesti/suono;
- ⇒ Riproduzione di semplici sequenze ritmiche con gesti/suono o altro materiale; Canzoni in coro;
- ⇒ Uso di semplici strumenti e oggetti sonori per produrre eventi sonori.

EVIDENZE OSSERVABILI

- ⇒ Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali
- ⇒ Utilizza la corporeità con funzione comunicativa ed espressiva
- ⇒ Sa rispettare gli altri e la loro diversità
- ⇒ Sa rispettare le regole.

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

PRESCUOLA:

Questa proposta si riferisce particolarmente al momento del Pre-scuola (Scuola dell'Infanzia e scuola Primaria), in cui è prevalente l'aspetto dell'accoglienza dei bambini da parte di una figura educativa e responsabile e la cura, soprattutto per i più piccoli, del momento del distacco dal genitore/accompagnatore in preparazione alla giornata scolastica.

Le attività educative e formative, saranno di carattere prettamente ricreativo ed aggregativo, al fine di facilitare nei bambini i processi di socializzazione, stimolarli nelle abilità personali, educarli alla vita di gruppo. Esse saranno organizzate settimanalmente per aree d'interesse,

eventualmente in funzione delle richieste e/o delle preferenze dei bambini.

- ⇒ **Area ricreativa/manipolativa:** attività di manipolazione e di creazione con l'utilizzo di diversi strumenti e materiali (colori, tempere, plastiline, carta, cartone, materiali di recupero, etc..), e differenti tecniche (pittura, bricolage, composizioni, riciclo, origami, etc..).
- ⇒ **Area logica:** attività di intrattenimento a gruppi, utilizzando gli standard dei giochi di società, di carte e di memoria, diversi a seconda delle età dei bambini.
- ⇒ **Area culturale:** attività di letture animate e di tempi di parola. Il docente propone la lettura animata di fiabe, favole, racconti, storie e/o quotidiani e attraverso domande, quiz, sollecitazioni si favorisce il dialogo, il confronto e lo scambio tra bambini.

Stante la caratteristica del servizio, per cui i bambini possono arrivare a scuola in tempi e modi diversi nell'ambito del tempo a disposizione, il Pre-scuola prevede un'organizzazione flessibile delle attività che faciliti l'inserimento e l'accoglienza di ciascun nuovo giunto. In ogni caso il servizio di Pre-scuola sarà strutturato nei seguenti momenti:

1. Allestimento degli ambienti e predisposizione del materiale necessario alle attività;
2. Accoglienza dei bambini e cura del rapporto con i genitori;
3. Svolgimento attività;
4. Accompagnamento dei bambini nell' atrio della scuola.
5. Riordino ed eventuale pulizia dei locali utilizzati.

POSTSCUOLA:

Le attività presentate per il servizio di Post-scuola (Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria) si caratterizzano per la loro dimensione ricreativa e ludica, grazie alla quale i bambini potranno dar sfogo alla loro espressività e alleviare la tensione accumulata durante l'orario curriculare; saranno strutturate secondo una programmazione settimanale alternata che consente l'approccio ad ambiti disciplinari diversi.

- ⇒ **Area performativa:** l'attività prevede l'utilizzo di linguaggi diversi come teatro, danza e musica. Strumenti musicali (es. chitarra, tamburi etc..), canzoni, musiche, oggetti, maschere e abiti di scena messi a disposizione dall'educatore faciliteranno un approccio aggregativo e favoriranno momenti di gioco improvvisato.
- ⇒ **Area ludica:** attività di intrattenimento a gruppi, utilizzando gli standard dei giochi di società, di carte e di memoria, diversi a seconda delle età dei bambini.
- ⇒ **Area ricreativa/manipolativa:** attività di manipolazione e di creazione con l'utilizzo di diversi strumenti e materiali (colori, tempere, plastiline, carta, cartone, materiale di recupero etc..), e differenti tecniche (pittura, bricolage, composizioni, origami, riciclo, etc..).

Anche il servizio di Post Scuola sarà scandito dai seguenti momenti:

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Allestimento degli ambienti e predisposizione del materiale necessario alle attività; 2. Accoglienza dei bambini dopo la regolare uscita di tutte le classi e passaggio di eventuali consegne da parte dei docenti; 3. Svolgimento attività; 4. Consegna dei bambini ai genitori; 5. Riordino ed eventuale pulizia dei locali.
TEMPI DI REALIZZAZIONE	INTERO ANNO SCOLASTICO
STRATEGIE METODOLOGICHE	<ul style="list-style-type: none"> ✓ cooperative Learning per la programmazione e pianificazione delle diverse attività. ✓ didattica laboratoriale.
RISORSE E MATERIALE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Materiale di facile consumo ⇒ Strumentario ORFF ⇒ Strumenti musicali della scuola ⇒ Giochi di società ⇒ Libri ⇒ Materiale multimediale
VALUTAZIONE FINALE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ DOCENTE: Scheda di osservazione sistematica ⇒ ALUNNO: Scheda di autovalutazione ⇒ GENITORE: Questionario di gradimento

FRUTTA NELLE SCUOLE



MOTIVAZIONE	<p>Il progetto “Frutta nelle Scuole” si propone di incrementare l’offerta formativa diversificata (dal RAV), instaurare rapporti di collaborazione con le famiglie, con gli enti locali e le associazioni presenti nel territorio, nonché di suscitare consapevolezza riguardo l’importanza del consumo della frutta e della verdura in età scolare.</p> <p>Infatti il programma europeo “Frutta nelle scuole”, introdotto dal regolamento (CE) n.1234 del Consiglio del 22 ottobre 2007 e dal regolamento (CE) n. 288 della Commissione del 7 aprile 2009 è finalizzato ad aumentare il consumo di frutta e verdura da parte dei bambini e ad attuare iniziative che supportino più corrette abitudini alimentari e una nutrizione maggiormente equilibrata, nella fase in cui si formano le loro abitudini alimentari.</p>
DESTINATARI	Alunni di Scuola Primaria
COMPETENZE CHIAVE	⇒ Potenziamento delle competenze chiave di cittadinanza. ⇒ Acquisizione delle competenze in scienze.
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	⇒ Stimolare la riflessione degli alunni sui valori dell'alimentazione ⇒ Utilizzare nell’esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
ABILITÀ	⇒ Incentivare il consumo di frutta e verdura tra i bambini compresi tra i sei e gli undici anni di età; ⇒ realizzare un più stretto rapporto tra il “produttore-fornitore” e il consumatore, indirizzando i criteri di scelta e le singole azioni affinché si affermi una conoscenza e una consapevolezza nuova tra “chi produce” e “chi consuma”; ⇒ offrire ai bambini più occasioni ripetute nel tempo per conoscere e “verificare concretamente” prodotti naturali diversi in varietà e tipologia, quali opzioni di scelta alternativa, per potersi orientare fra le continue pressioni della pubblicità e sviluppare una capacità di scelta consapevole; le informazioni “ai bambini” saranno finalizzate e rese con metodologie pertinenti e relative al loro sistema di apprendimento (es: laboratori sensoriali).
EVIDENZE OSSERVABILI	⇒ Interesse e partecipazione alle esperienze proposte ⇒ Incremento del consumo di frutta e verdura tra i bambini ⇒ Incremento di comportamenti ecosostenibili
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	<p>Le attività educative e formative, saranno di carattere prettamente ricreativo ed aggregativo, al fine di facilitare nei bambini i processi di socializzazione, stimolarli nelle abilità personali, educarli alla vita di gruppo:</p> <p>Il sito http://www.fruttanellescuole.gov.it/ propone i seguenti percorsi didattici differenziati per classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ A tavola con frutta e verdura: acquisto, conservo e consumo ⇒ Abitudini alimentari e dieta equilibrata ⇒ Caratteristiche vegetali di luoghi e prodotti ⇒ Frutta dalla A alla Z ⇒ La filiera e le forme di sostenibilità ⇒ Stagionalità e biodiversità

**VALUTAZIONE
FINALE**

⇒ **DOCENTE:** Scheda di osservazione sistematica

⇒ **ALUNNO:** Scheda di autovalutazione

⇒ **GENTORE:** Questionario di gradimento

“SPORT DI CLASSE”

SPORT
di Classe



EDUCAZIONE FISICA NELLA SCUOLA PRIMARIA

MOTIVAZIONE

Con questo progetto si intende potenziare l'offerta formativa della scuola per l'acquisizione delle competenze motorie e di gioco-sport. Nel corso degli anni alcune associazioni del territorio hanno supportato la scuola con i loro esperti che affiancavano i docenti curricolari durante le attività di educazione fisica. La scuola ha aderito al progetto Nazionale "Sport di classe" per l'educazione fisica nella scuola primaria. Ritenendo tale esperienza altamente formativa, la scuola intende continuare ad avvalersi dell'opportunità offerta dal MIUR.

La presenza del Tutor sportivo individuato avrà il compito di fornire supporto organizzativo/metodologico/didattico, secondo le linee programmatiche dettate dall'Organismo Nazionale per lo Sport a Scuola. In particolare collabora alla progettazione delle attività didattiche, alla programmazione e realizzazione delle attività motorie e sportive scolastiche, in stretto raccordo con il Dirigente scolastico, l'insegnante di classe; garantisce esemplificazioni operative in orario curricolare in compresenza con il docente di classe con presenza di alcune ore al mese per ciascuna classe assegnata; garantisce l'individuazione di strategie per la partecipazione attiva degli alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) e con disabilità; favorisce la razionalizzazione delle collaborazioni con Organismi Sportivi del territorio in coerenza con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF); supporta la realizzazione del percorso valoriale previsto dal presente progetto; garantisce la programmazione, organizzazione e la presenza in occasione dei Giochi di fine anno scolastico.

DESTINATARI

Alunni di Scuola Primaria

COMPETENZE CHIAVE

- ⇒ **Consapevolezza ed espressione culturale**
- ⇒ **Espressione corporea**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- ⇒ L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- ⇒ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- ⇒ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.
- ⇒ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.
- ⇒ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico.
- ⇒ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza.
- ⇒ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il

valore delle regole e l'importanza di rispettarle.

ABILITÀ

- ⇒ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.
- ⇒ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole.
- ⇒ Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.
- ⇒ Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.
- ⇒ Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
- ⇒ Stimolare la riflessione degli alunni sui valori educativi dello sport Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
- ⇒ Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

EVIDENZE OSSERVABILI

- ⇒ Grado di interesse degli alunni per le attività proposte
- ⇒ livello di competenze raggiunte nella valutazione disciplinare grado di miglioramento delle relazioni tra gli alunni
- ⇒ rispetto delle regole in situazione di gioco-sport: encomi o apprezzamenti ricevuti durante le manifestazioni sportive.

DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Il presente progetto intende privilegiare esperienze prevalentemente a carattere ludico-motorio, preferibilmente organizzate nel piccolo gruppo, con poche regole e di semplice realizzazione, adeguando tempi di gioco ridotti e tempi di recupero adeguati e frequenti con rotazioni su più giochi, tali da mantenere sempre alta la "tensione" ludica dell'evento. Possibili attività per le classi prime e seconde: giochi sugli schemi motori di base, giochi senso-percettivi, giochi ritmico-espressivi (anche bans, canti a ballo, ecc.), giochi sulle capacità coordinative, giochi di movimento tradizionali, percorsi, staffette, giochi adattati/integrati. Per le classi terze, quarte e quinte potranno essere proposte esperienze con maggiore complessità ed articolazione. Alcuni esempi di possibili attività: esperienze di gioco sport individuali, di squadra e di promozione del multisport, attività ritmico espressive, giochi cooperativi/collaborativi, giochi di movimento tradizionali/popolari, percorsi, staffette, giochi su "altre" abilità (giocoleria, equilibrio, ...), giochi e gocosport adattati e/o integrati. In tutte le attività proposte si attiveranno strategie per l'inclusione dell'alunno con disabilità. Tutte le attività saranno svolte attraverso il supporto del tutor sportivo secondo le linee programmatiche dettate dall'Organismo Nazionale per lo Sport a Scuola.

<p align="center">STRATEGIE METODOLOGICHE</p>	<p>Saranno attivate strategie che riguarderanno gli ambiti relazionale - comunicativo, psicomotorio, artistico - espressivo e logico-cognitivo, per favorire nell'alunno l'acquisizione graduale di abilità, conoscenze, competenze e comportamenti trasferibili anche nell'extra-scuola. Nell'ultimo anno della scuola dell'Infanzia e nel primo della scuola Primaria, il principale veicolo dell'apprendimento sarà l'attività ludico - motoria -musicale. Nella scuola Secondaria di primo grado saranno realizzati momenti di incontro con gli alunni dell'ultimo anno della scuola Primaria, per far loro conoscere gli ambienti, la metodologia, gli strumenti di lavoro, gli insegnanti.</p>
<p align="center">RISORSE E MATERIALE</p>	<p>⇒ Palestre, cortile, campi o impianti sportivi in dotazione alla scuola; ⇒ attrezzature sportive già presenti a scuola e quelle fornite dal progetto per un miglior svolgimento dell'attività a scuola</p>
<p align="center">PRODOTTO FINALE</p>	<p>⇒ manifestazione finale</p>
<p align="center">VALUTAZIONE FINALE</p>	<p>⇒ DOCENTE: Scheda di osservazione sistematica ⇒ ALUNNO: Scheda di autovalutazione ⇒ GENITORE: Questionario di gradimento</p>

“CENTRO SPORTIVO SCOLASTICO”



MOTIVAZIONE

L'istituzione del Centro Sportivo Scolastico persegue la diffusione dello sport scolastico come momento educativo, formativo e dello stare bene a scuola.

La finalità principale del C.S.S. è di offrire agli studenti la possibilità di partecipare ad attività sportive organizzate dalla scuola, che diventa punto di riferimento primario per il consolidamento di una cultura dello sport. Le attività motorie e la cultura sportiva fanno parte integrante del più ampio e generale Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola, integrandosi ed armonizzandosi con le programmazioni delle altre discipline di studio, in modo da rendere ancora più efficace la risposta educativa e formativa degli studenti, così come richiesto ed evidenziato dalle innovative Linee guida per "La buona Scuola" del Ministero della Pubblica Istruzione e della Ricerca.

Con questo progetto si intende:

- ⇒ realizzare un progetto educativo mirato per formare la personalità dei giovani, per incentivare la loro autostima e ampliare le loro esperienze;
- ⇒ migliorare i processi attentivi fondamentali per gli apprendimenti scolastici;
- ⇒ essere di supporto per interventi verso i Disturbi Specifici di Apprendimento;
- ⇒ contribuire a infondere la cultura del rispetto delle regole;
- ⇒ stimolare atteggiamenti rispettosi dell'altro e delle cose, per accrescere il senso civico;
- ⇒ realizzare un percorso di benessere psicofisico per tutti, compresi i diversamente abili;
- ⇒ contribuire a migliorare gli stili alimentari, per prevenire l'obesità e le malattie collegate;
- ⇒ concorrere a contrastare i fenomeni di bullismo;
- ⇒ costruire un percorso educativo nel quale la cultura e la pratica del movimento e dello sport possano diventare un momento di confronto sportivo.

DESTINATARI

Alunni della Scuola Secondaria

COMPETENZE CHIAVE

- ⇒ **Consapevolezza ed espressione culturale**
- ⇒ **Espressione corporea**

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- ⇒ L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
- ⇒ Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.
- ⇒ Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva.

	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. ⇒ Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. ⇒ Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. ⇒ Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. ⇒ Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole. ⇒ Assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. ⇒ Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo. ⇒ Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Stimolare la riflessione degli alunni sui valori educativi dello sport Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita. ⇒ Sperimentare una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gioco sport anche come orientamento alla futura pratica sportiva
EVIDENZE OSSERVABILI	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Grado di interesse degli alunni per le attività proposte ⇒ livello di competenze raggiunte nella valutazione disciplinare grado di miglioramento delle relazioni tra gli alunni ⇒ rispetto delle regole in situazione di gioco-sport: encomi o apprezzamenti ricevuti durante le manifestazioni sportive
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	<p>Le attività proposte saranno numerose e scansionate nel tempo: inizialmente tutti gli alunni saranno coinvolti in diverse attività al fine di offrire maggiori opportunità di scelta, da parte degli studenti interessati, per poi essere indirizzati a praticare attività sportive più congeniali e per le quali hanno particolari attitudini.</p> <p>La scelta delle varie attività terrà conto delle strutture sportive presenti, delle opportunità e risorse del territorio (enti e associazioni sportive che collaborano con la scuola).</p> <p>Le attività, come indicato, si svolgeranno sia a livello curricolare che extracurricolare.</p> <p>Si effettueranno Tornei interni con giochi sportivi codificati e non, e fasi provinciali come da iscrizione.</p> <p>Per la fine dell'anno, nell'ambito delle attività di "Gioco-Sport" saranno programmati momenti di incontro e di dimostrazioni alla presenza di genitori ed autorità delle attività realmente svolte nel corso dell'anno scolastico.</p>

<p align="center">STRATEGIE METODOLOGICHE</p>	<p>Saranno attivate strategie che riguarderanno gli ambiti relazionale - comunicativo, psicomotorio, artistico - espressivo e logico-cognitivo, per favorire nell'alunno l'acquisizione graduale di abilità, conoscenze, competenze e comportamenti trasferibili anche nell'extra-scuola. Nell'ultimo anno della scuola dell'Infanzia e nel primo della scuola Primaria, il principale veicolo dell'apprendimento sarà l'attività ludico - motoria -musicale. Nella scuola Secondaria di primo grado saranno realizzati momenti di incontro con gli alunni dell'ultimo anno della scuola Primaria, per far loro conoscere gli ambienti, la metodologia, gli strumenti di lavoro, gli insegnanti.</p>
<p align="center">RISORSE E MATERIALE</p>	<p>⇒ Palestre, cortile, campi o impianti sportivi in dotazione alla scuola; ⇒ attrezzature sportive già presenti a scuola e quelle fornite dal progetto per un miglior svolgimento dell'attività a scuola</p>
<p align="center">PRODOTTO FINALE</p>	<p>⇒ manifestazione finale</p>
<p align="center">VALUTAZIONE FINALE</p>	<p>⇒ DOCENTE: Scheda di osservazione sistematica ⇒ ALUNNO: Scheda di autovalutazione ⇒ GENITORE: Questionario di gradimento</p>

CONTINUITÀ

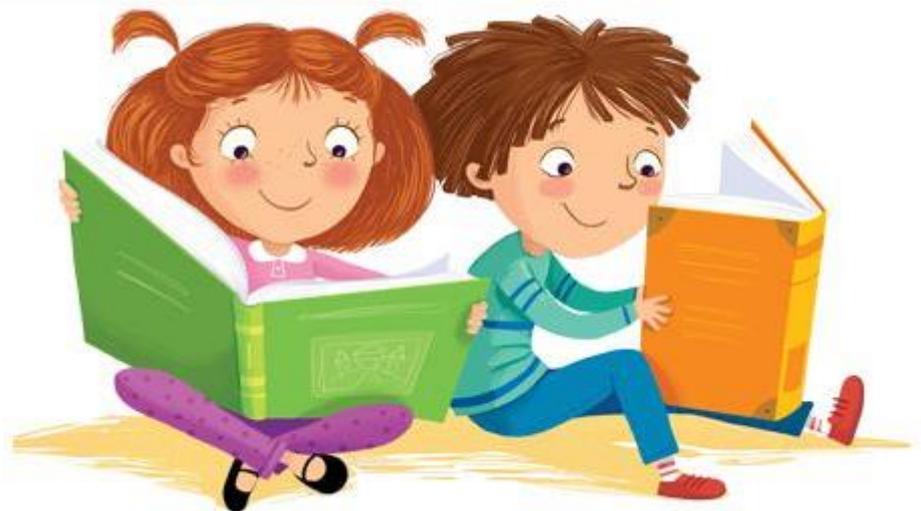


“CRESCERE ...
INSIEME”

<p>MOTIVAZIONE</p>	<p>La motivazione del Progetto Continuità nasce dall'esigenza di garantire un percorso formativo sempre più organico e completo, prevenire le difficoltà e rendere meno traumatico possibile il passaggio da un livello all'altro di scuola, dai 3 ai 14 anni. Si vuole, inoltre, accompagnare in maniera continua gli alunni nella graduale acquisizione degli obiettivi di apprendimento per raggiungere i traguardi per lo sviluppo delle competenze, nel rispetto dei vincoli previsti dal documento nazionale (D.M. 254/2012 "Indicazioni Nazionali per la scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione"). Ciò si pone in stretto rapporto con il Curricolo Verticale elaborato dal nostro Istituto.</p>
<p>DESTINATARI</p>	<p>Alunni delle classi "Ponte" dei tre livelli di scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 anni Scuola dell'Infanzia • classe prima Scuola Primaria • classe quinta Scuola Primaria • classe prima Scuola Secondaria di primo grado
<p>COMPETENZE CHIAVE</p>	<p>⇒ Competenze sociali e civiche</p>
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p>⇒ Promuovere e attuare cultura e progettualità a favore della continuità, dell'inclusione, della prevenzione del disagio e della star bene a scuola;</p> <p>⇒ Garantire a tutti gli alunni il diritto ad un percorso formativo organico e completo che miri a promuovere le competenze nello studio e le competenze per la vita;</p> <p>⇒ Concretizzare la continuità educativa orizzontale e verticale;</p> <p>⇒ Confrontare e diffondere le informazioni e gli strumenti progettuali tra i tre ordini di scuola;</p> <p>⇒ Favorire l'accoglienza e l'inclusione degli alunni con Bisogni Educativi Speciali.</p>
<p>ABILITÀ</p>	<p>⇒ Promuovere lo sviluppo di qualità personali: autostima, senso di responsabilità, spirito di iniziativa;</p> <p>⇒ Rispettare e valorizzare la diversità;</p> <p>⇒ Sviluppare atteggiamenti di cooperazione, solidarietà e condivisione;</p> <p>⇒ Educare alla partecipazione attiva, sia nella scuola che nella società;</p> <p>⇒ Prendere coscienza del fatto che solo rispettando le regole nel lavoro di gruppo si dà spazio alle possibilità espressive di ciascuno;</p> <p>⇒ Conoscere e usare spazi scolastici ed extrascolastici funzionali alla realizzazione del progetto;</p> <p>⇒ Sviluppare il senso di appartenenza al gruppo;</p> <p>⇒ Condividere un progetto comune di continuità tra i tre livelli di scuola;</p> <p>⇒ Accrescere in ciascuno la motivazione ad esprimersi.</p>

<p align="center">DESCRIZIONE ATTIVITÀ</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Incontri tra docenti al fine di favorire la reciproca conoscenza e l'approfondimento delle metodologie di intervento didattico ed educativo; ⇒ Visita alla Scuola Primaria dei bambini dell'ultimo anno della Scuola dell'Infanzia per conoscere la nuova realtà scolastica e gli insegnanti; predisposizione di attività educativo - espressive comuni di tipo laboratoriale; ⇒ Visita alla Scuola Secondaria degli alunni delle classi V per conoscere la nuova realtà scolastica e gli insegnanti; predisposizione di attività educativo - espressive comuni di tipo laboratoriale; ⇒ Iniziative di accoglienza in ingresso; ⇒ Open day ⇒ Percorsi curriculari atti al potenziamento di competenze trasversali e metacognitive (motivazione ed autostima, interesse, memoria, attenzione e concentrazione ...); ⇒ Iniziative a favore degli alunni in situazione di disagio personale e sociale, per attivare relazioni di aiuto in termini di accoglienza e/o di sostegno.
<p align="center">TEMPI DI REALIZZAZIONE</p>	<p align="center">OTTOBRE/GIUGNO</p>
<p align="center">STRATEGIE METODOLOGICHE</p>	<p>Saranno attivate strategie che riguarderanno gli ambiti relazionale - comunicativo, psicomotorio, artistico - espressivo e logico- cognitivo, per favorire nell'alunno l'acquisizione graduale di abilità, conoscenze, competenze e comportamenti trasferibili anche nell'extra-scuola. Nell'ultimo anno della scuola dell'Infanzia e nel primo della scuola Primaria, il principale veicolo dell'apprendimento sarà l'attività ludico - motoria -musicale. Nella scuola Secondaria di primo grado saranno realizzati momenti di incontro con gli alunni dell'ultimo anno della scuola Primaria, per far loro conoscere gli ambienti, la metodologia, gli strumenti di lavoro, gli insegnanti.</p>
<p align="center">RISORSE E MATERIALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Materiale di facile consumo ⇒ Materiale multimediale
<p align="center">PRODOTTO FINALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Open day ⇒ Consegna del diploma ai bambini dei cinque anni della Scuola dell'Infanzia; ⇒ Manifestazione finale delle classi quinte.
<p align="center">VALUTAZIONE FINALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Livello di gradimento dei destinatari diretti e indiretti; ⇒ Livello di socializzazione raggiunto dagli alunni durante i laboratori a classi aperte; ⇒ Livelli di interesse e partecipazione raggiunti

ITALIANO E MATEMATICA



“A CLASSI APERTE”

MOTIVAZIONE	<p>Con questo progetto si intende realizzare un percorso didattico a classi aperte, per gruppi di alunni che consenta di tener conto delle risorse cognitive di ciascuno, in vista di un loro reale e positivo sviluppo. Il progetto è rivolto in particolare agli alunni che presentano difficoltà di apprendimento nella lingua italiana sia parlata che scritta, nonché difficoltà nell'area logico matematica.</p> <p>Attraverso la formazione di gruppi di livello, si interverrà sulle potenzialità di ciascun alunno al fine di realizzare il successo formativo e consentire il recupero ed il consolidamento delle fondamentali abilità di base. Si realizzerà un percorso didattico individualizzato che consenta di tenere conto delle risorse cognitive di ciascuno, in vista di un reale e positivo sviluppo di ogni alunno.</p>
DESTINATARI	Alunni di Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I Grado
COMPETENZE CHIAVE	⇒ Competenze sociali e civiche ⇒ Comunicazione nella madrelingua ⇒ Competenza di base in matematica
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<p>I traguardi di sviluppo, abilità e conoscenze sono riconducibili al curricolo verticale di Istituto in riferimento alle discipline italiano e matematica, alle rispettive classi e alle UDA predisposte dai docenti di italiano e matematica di ciascuna classe.</p> <p>Si svilupperanno anche le seguenti competenze trasversali:</p> <p>⇒ Competenze emotive: consapevolezza di sé, autocontrollo per la gestione delle emozioni e dello stress.</p> <p>⇒ Competenze cognitive: risolvere i problemi, prendere decisioni, senso critico, creatività.</p> <p>⇒ Competenze sociali: ascolto attivo/empatia, comunicazione efficace, essere solidale e cooperativo, saper stabilire relazioni efficaci.</p>
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	<p>Sia il potenziamento che il recupero delle abilità/conoscenze di Italiano e di Matematica avverrà per gruppi di livello e a classi aperte.</p> <p>Le docenti interverranno su gruppi di alunni non appartenenti al proprio gruppo classe.</p> <p>Le attività educative e formative, saranno di carattere prettamente ricreativo ed aggregativo, al fine di facilitare nei bambini i processi di socializzazione, stimolarli nelle abilità personali, educarli alla vita di gruppo.</p> <p>Si svilupperanno attività di lavoro di gruppo e interazione tra pari, in un contesto didattico che promuova l'acquisizione di abilità, conoscenze e competenze attraverso l'uso di funzioni comunicative in contesti verosimili di vita quotidiana.</p> <p>Tutte le attività saranno finalizzate a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Incrementare la motivazione ad apprendere. • Recuperare e potenziare le abilità linguistiche e logico-matematiche. • Innalzare i livelli di competenza linguistica e logico-matematica. • Migliorare le capacità intuitive e logiche • Innalzare i livelli di autostima • Partecipazione più consapevole e attiva • Migliorare i processi di apprendimento per tutti e per ciascuno

<p>TEMPI DI REALIZZAZIONE</p>	<p>GENNAIO/GIUGNO</p>
<p>STRATEGIE METODOLOGICHE</p>	<p>Problem solving: per migliorare strategie operative e migliorative, per risolvere problemi e raggiungere obiettivi;</p> <p>Cooperative learning: finalizzata alla condivisione di valori cognitivi ed operativi attraverso la collaborazione, la reciprocità e la corresponsabilità;</p> <p>Task-Based learning: approccio comunicativo centrato sul “fare” per sviluppare capacità comunicative e abilità di apprendimento autonomo;</p> <p>Scrittura collaborativa: Introduzione-Discussione-Elaborazione delle mappe-Realizzazione/Stesura del testo con l’utilizzo di elementi multimediali per facilitare un’organizzazione spaziale e non lineare per percorsi dialogici di rete e per rispettare stili e tempi;</p> <p>Didattica metacognitiva: applicazione dei principi metacognitivi, quindi pianificazione, esecuzione, controllo e riparazione;</p> <p>E-learning: potenziare la formazione per un autonomo e responsabile approfondimento rappresenta una forma comunicativa capace di incorporare le modalità, esprimerle e mediarle, e la specificità di linguaggi video digitali consentendo di elaborare forme espressive aperte alla complessità;</p> <p>Role playing: simulazioni per fare emergere non solo ruoli e norme comportamentali, ma la persona con la propria creatività in un clima collaborativo e in un ambiente accogliente;</p> <p>Tutoring tra pari;</p> <p>Didattica per mappe concettuali: acquisizione della consapevolezza dei processi conoscitivi per controllarli, sceglierli e migliorarli attraverso l’uso di mappe, in particolare per sostenere e gratificare la capacità di interpretazione e rielaborazione.</p>
<p>RISORSE E MATERIALE</p>	<p>L’uso delle TIC renderà possibile l’attuazione di una didattica integrata per la quale si farà ricorso all’utilizzo di CD ROM, della LIM e di alcuni siti internet. Premesso che la lingua italiana e la matematica concorrono entrambe alla costruzione del pensiero, è di fondamentale importanza far sì che gli alunni “apprendano a pensare” e pertanto saranno utilissimi strumenti come:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ vignette, racconti, storie; ✓ uso di puzzle e giochi vari; ✓ giochi di gruppo; ✓ attività normali con l’uso di materiali autentici; ✓ uso di messaggi visivo-sonori per supportare la comprensione e la produzione; ✓ canzoni, filastrocche, poesie; ✓ attività guidate per potenziare la comprensione di situazioni problematiche; ✓ schede strutturate per livelli di difficoltà.
<p>VALUTAZIONE FINALE</p>	<p>⇒ DOCENTE: Scheda di osservazione sistematica</p> <p>⇒ ALUNNO: Scheda di autovalutazione</p> <p>⇒ GENITORE: Questionario di gradimento</p>

INGLESE



“ENGLISH TO START”

<p>MOTIVAZIONE</p>	<p>Il progetto “English to start” si propone di offrire un’esperienza di apprendimento linguistico agli alunni della scuola dell’infanzia. Ciò allo scopo di motivare, incuriosire il bambino nei confronti di esperienze nuove e di avviarlo alla decodifica di vari linguaggi per un consapevole e critico inserimento nella società. L’ approccio precoce alla lingua inglese inoltre deve essere visto in un’ottica di continuità con la scuola primaria.</p>
<p>DESTINATARI</p>	<p>Alunni di Scuola dell’Infanzia</p>
<p>COMPETENZE CHIAVE</p>	<p>⇒ Competenze sociali e civiche ⇒ Comunicazione nelle lingue straniere ⇒ Consapevolezza ed espressione culturale</p>
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<p>⇒ Promuovere e facilitare l’integrazione sociale del bambino nel gruppo dei pari. ⇒ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell’informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo ⇒ A partire dall’ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria ⇒ Stimolare la crescita culturale e l’apprendimento esperienziale, sviluppando al massimo le potenzialità dei singoli soggetti. ⇒ Acquisire e rispettare regole di comportamento sociale per la convivenza civile. ⇒ Sviluppare la capacità di rispettare gli altri tenendo conto delle differenze di: sesso, razza, condizioni personali e sociali, religione, lingua, opinione. ⇒ Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. ⇒ Approccio precoce alla lingua inglese. ⇒ Scoperta della presenza di lingue diverse. ⇒ Sperimentazione di una pluralità dei linguaggi attraverso la creatività e la fantasia.</p>
<p>ABILITÀ</p>	<p>⇒ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell’interazione sociale ⇒ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui ⇒ Produrre disegni per rappresentare e comunicare la realtà percepita. ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse. ⇒ Utilizzare alcuni degli elementi del linguaggio visivo. ⇒ capacità di ascoltare, comprendere, condividere linguaggi, codici e strutture simbolico-culturali.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza ⇒ Regole della vita e del lavoro in classe ⇒ Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto ⇒ Salutare e congedarsi ⇒ Chiedere e dire il proprio nome ⇒ Conoscere i numeri da 1 a 10 ⇒ Conoscere i nomi di almeno 8 colori ⇒ Accettare
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Ringraziare ⇒ Conoscere i nomi di almeno 8 animali ⇒ Conoscere il lessico relativo alla propria famiglia (mum, dad, sister, brother, grandma, grandpa, me) ⇒ Conoscere i nomi di alcune parti del corpo (head, eyes, ears, nose, mouth, shoulders, knees, toes, hand) ⇒ Comprendere ed eseguire semplici comandi (sit down, stand up, silent please, close, open the door) ⇒ Recitare canzoni e filastrocche ⇒ Conoscere il lessico relativo alle festività natalizie e pasquali.
EVIDENZE OSSERVABILI	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Sa rispettare gli altri e la loro diversità ⇒ Sa rispettare le regole. ⇒ Innalzamento dell'interesse degli alunni nei confronti della lingua comunitaria. ⇒ Memorizzazione di un lessico di base ⇒ Interazione ⇒ partecipazione attiva
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le attività educative e formative, saranno di carattere prettamente ricreativo ed aggregativo, al fine ⇒ di facilitare nei bambini i processi di socializzazione, stimolarli nelle abilità personali, educarli alla vita di gruppo: ⇒ Conversazioni ⇒ Dialoghi ⇒ Giochi in gruppo o in coppia ⇒ Ripetizioni a catena ⇒ Canzoncine e filastrocche ⇒ Drammatizzazioni e mimo
TEMPI DI REALIZZAZIONE	GENNAIO/GIUGNO
STRATEGIE METODOLOGICHE	cooperative Learning per la programmazione e pianificazione delle diverse attività. didattica laboratoriale.
RISORSE E MATERIA	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Materiale di facile consumo ⇒ Materiale multimediale

**CERTIFICAZIONI IN
LINGUA INGLESE:
TRINITY-CAMBRIDGE**



**“LET’S ALL SPEAK
ENGLISH!”**

MOTIVAZIONE	<p>La programmazione dell'intervento formativo si fonda sulla necessità di coinvolgere e motivare alunni “low performers” e potenziare le competenze in lingua comunitaria. Nasce dell'esigenza di contribuire alla formazione dei cittadini europei e quindi dalla consapevolezza del ruolo decisivo della competenza comunicativa in una o più lingue comunitarie.</p>
DESTINATARI	<p>Classi III-IV-V Scuola Primaria I-II-III Scuola Secondaria I grado</p>
COMPETENZE CHIAVE	<p>⇒ Competenze sociali e civiche ⇒ Comunicazione nelle lingue straniere ⇒ Consapevolezza ed espressione culturale</p>
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<p>⇒ Promuovere e facilitare l'integrazione sociale del bambino nel gruppo dei pari. ⇒ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo ⇒ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria ⇒ Stimolare la crescita culturale e l'apprendimento esperienziale, sviluppando al massimo le potenzialità dei singoli soggetti. ⇒ Acquisire e rispettare regole di comportamento sociale per la convivenza civile. ⇒ Sviluppare la capacità di rispettare gli altri tenendo conto delle differenze di: sesso, razza, condizioni personali e sociali, religione, lingua, opinione. ⇒ Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione. ⇒ approccio precoce alla lingua inglese. ⇒ Scoperta della presenza di lingue diverse, ⇒ sperimentazione di una pluralità dei linguaggi attraverso la creatività e la fantasia</p>
ABILITÀ	<p>⇒ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale ⇒ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse. ⇒ Utilizzare alcuni degli elementi del linguaggio visivo. ⇒ Capacità di ascoltare, comprendere, condividere linguaggi, codici e strutture simbolico-culturali ⇒ Acquisire le competenze in lingua comunitaria ⇒ Innalzare i livelli di apprendimento nell'area delle competenze chiave, per garantire l'effettiva equità di accesso all'istruzione.</p>

CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza ⇒ Regole della vita e del lavoro in classe ⇒ Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto ⇒ Strutture lessicali, grammaticali, funzioni comunicative relative al livello delle certificazioni
EVIDENZE OSSERVABILI	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Sa rispettare gli altri e la loro diversità ⇒ Sa rispettare le regole. ⇒ Innalzamento dell'interesse degli alunni nei confronti della lingua comunitaria. ⇒ Memorizzazione di un lessico di base ⇒ Interazione ⇒ Partecipazione attiva
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Le attività educative e formative, saranno di carattere prettamente ricreativo ed aggregativo, al fine ⇒ di facilitare nei bambini i processi di socializzazione, stimolarli nelle abilità personali, educarli alla vita di gruppo: ⇒ Conversazioni ⇒ Dialoghi ⇒ Giochi in gruppo o in coppia ⇒ Ripetizioni a catena ⇒ Canzoncine e filastrocche ⇒ Drammatizzazioni e mimo ⇒ Schede operative <p>Attività di lavoro di gruppo e interazione tra pari, in un contesto didattico che promuova l'acquisizione di conoscenze e competenze attraverso l'uso di funzioni comunicative in contesti verosimili di vita quotidiana. Attività di valutazione e monitoraggio.</p> <p>La certificazione si ottiene superando gli esami previsti dalla certificazione al termine della frequenza dei relativi moduli formativi.</p>
TEMPI DI REALIZZAZIONE	GENNAIO/GIUGNO
STRATEGIE METODOLOGICHE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Didattica inclusiva: ⇒ utilizzo di autovalutazione e di valutazione tra pari, ⇒ utilizzo di molteplici strategie (pair work, group work), ⇒ tecniche (role playing, musica/canzoni), ⇒ metodi e approcci (TPR., Direct Approach, Reading Approach, Grammar Translation, Communicative Approach, Comprehension Approach),
RISORSE E MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ strumenti (realia, visual aids, libro di testo e vari, worksheets), ⇒ mezzi(LIM, cd player, tablet, computer, siti, digital tools)
PRODOTTO FINALE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Esami per certificazioni

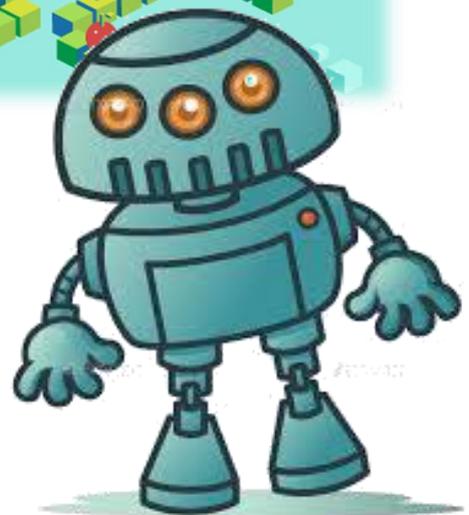
**VALUTAZIONE
FINALE**

⇒ **DOCENTE:** Scheda di osservazione sistematica

⇒ **ALUNNO:** Scheda di autovalutazione

⇒ **GENITORE:** Questionario di gradimento

PENSIERO COMPUTAZIONALE



“CODING e ROBOTICA
EDUCATIVA”

MOTIVAZIONE

L'Italia è uno dei primi Paesi al mondo che ha iniziato, in via sperimentale, l'introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding), usando strumenti risorse e software di facile utilizzo.

Perché la formazione al pensiero computazionale nelle scuole italiane? La risposta è nella Circolare MIUR PROT. N. 9759 del 08 OTTOBRE 2015: "Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento per la comunicazione. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente vorrà fare da grande è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell'informatica. Esattamente com'è accaduto nel secolo passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica. Il lato scientifico- culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini.

Anche il Piano Nazionale Scuola Digitale (una delle "novità" della Legge n. 107 / 2015 c.d. "Buona Scuola") prevede "un'appropriata educazione al pensiero computazionale, che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo". Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'Istituto inoltre, individua, tra gli obiettivi formativi prioritari di cui all'art.1, comma 7 della Legge 107/2015, lo "sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro".

Il "pensiero computazionale", non serve solo per far funzionare i computer ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi.

Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Nella scuola il gioco rappresenta un aspetto fondante dell'azione educativa. Come affermano le Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola dell'Infanzia e del primo ciclo di istruzione: "Con il gioco i bambini si esprimono, raccontano, interpretano e combinano in modo creativo le esperienze soggettive e sociali".

Ed è proprio alla creatività che si collega l'uso delle tecnologie anche nella scuola dell'infanzia, la quale si presenta come un ambiente capace di promuovere le potenzialità di tutti i bambini, fra i tre e i sei anni i quali sono pronti ad incontrare e sperimentare nuovi linguaggi, che osservano ed elaborano le prime ipotesi sulle cose, sugli eventi, sul corpo, sulle relazioni, sulla lingua, sui diversi sistemi simbolici e sui media, dei quali spesso già fruiscono non soltanto e non sempre in modo passivo. La codifica dei diversi linguaggi è alla base dell'azione

educativa. L'utilizzo dei primi simboli permette ai bambini un approccio logico alla realtà.

Il coding è particolarmente adatto anche nella scuola primaria e secondaria di primo grado perché può diventare importante nella formazione di bambini e ragazzi. Il coding aiuta i più piccoli a pensare meglio e in modo creativo, stimola la loro curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a "dialogare" con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo. Il segreto sta tutto nel metodo: poca teoria e tanta pratica.

L'obiettivo non è formare una generazione di futuri programmatori, ma educare i più piccoli al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

Le Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione riportano infatti: "Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile".

DESTINATARI

Alunni di: Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I Grado

COMPETENZE CHIAVE

Le competenze chiave europee legate allo svolgimento del progetto sono le seguenti:

⇒ **COMPETENZA MATEMATICA E LE COMPETENZE DI BASE IN CAMPO SCIENTIFICO E TECNOLOGICO:**

abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi.

⇒ **COMPETENZA DIGITALE:** saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.

⇒ **SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ:**

risolvere i problemi che si incontrano e proporre soluzioni; scegliere tra opzioni diverse; prendere decisioni; agire con flessibilità; progettare e pianificare.

Componenti della competenza osservata nel compito:

⇒ Progettare

⇒ Organizzare informazioni

⇒ Collaborare e partecipare

⇒ Agire in modo autonomo e responsabile

⇒ Risolvere problemi

⇒ Operare scelte condivise

⇒ Approcciarsi a nuove applicazioni informatiche

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Scuola dell'infanzia

- ⇒ Il bambino controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.
- ⇒ Il bambino riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.
- ⇒ Il bambino utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
- ⇒ Il bambino si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- ⇒ Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.

Scuola Primaria Competenze

trasversali

- ⇒ Progettare: Generalizzare una semplice procedura efficace per situazioni analoghe.
- ⇒ Risolvere i problemi Prendere consapevolezza della possibilità che possono sussistere dei problemi e provare a proporre possibili soluzioni.
- ⇒ Acquisire ed interpretare l'informazione.
- ⇒ Cominciare a selezionare le informazioni a seconda dello scopo.

Matematica

- ⇒ Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) descrivendo il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.

Tecnologia

- ⇒ Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.

Scuola Secondaria di Primo Grado

Tecnologia

Nell'ambito del Curricolo di Tecnologia, la programmazione informatica (coding) e l'educazione al pensiero computazionale è fondamentale e decisamente attinente alla disciplina, soprattutto in riferimento alle "Indicazioni Nazionali per il Curricolo" (2012) in cui si legge:

Intervenire, trasformare e produrre -"Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot."

- ⇒ "L'alunno utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale."
- ⇒ "L'alunno sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni."

ABILITÀ

Scuola dell'infanzia

- ⇒ Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico.
- ⇒ Realizza elaborazioni grafiche
- ⇒ Prende visione di lettere e forme di scrittura attraverso il coding
- ⇒ Prende visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il coding
- ⇒ Costruisce per blocchi visuali con “criteri” di direzione e conteggi
- ⇒ Progetta, costruisce fa muovere e memorizza percorsi concordati stabiliti o tracciati
- ⇒ Utilizza la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli

Scuola Primaria

- ⇒ Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali)
- ⇒ Elaborare ed eseguire semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/o scritte e saper dare istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato.
- ⇒ Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.
- ⇒ Operare scelte

Scuola Secondaria di Primo Grado

- ⇒ Acquisire un approccio formale per la risoluzione di semplici problemi;
- ⇒ Progettare semplici algoritmi per lo sviluppo di basilari prodotti informatici;
- ⇒ Capacità di analizzare qualitativamente prodotti informatici esistenti.

CONOSCENZE

Scuola Primaria

- ⇒ Elementi di orientamento.
- ⇒ Regole fondamentali di attività di gioco sport.
- ⇒ Principi di funzionamento di macchine e apparecchi.
- ⇒ Collaborare attivamente per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Scuola Secondaria di Primo Grado

- ⇒ Conoscere i principali componenti di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione;
- ⇒ Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" - "Output" in un sistema informatico.

EVIDENZE OSSERVABILI

- ⇒ Trasforma una situazione complessa in ipotesi di soluzioni possibili
- ⇒ Applica il pensiero computazionale in situazioni esperienziali legate alle discipline
- ⇒ Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo trovando nuove strategie risolutive.

**DESCRIZIONE
ATTIVITÀ
SCUOLA
DELL'INFANZIA**

Con i bambini della scuola dell'infanzia prima di arrivare al coding vero e proprio si può lavorare a livello psicomotorio, con l'uso di Bee bot o blue bot, un simpatico robot a forma di ape in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso in base ai comandi registrati dai bambini. Questo strumento permette di apprendere le posizioni del corpo nello spazio, riconoscere la destra dalla sinistra anche grazie a nastri colorati, imparando a seguire indicazioni verbali relative al movimento da compiere per poi trasporle, in un momento successivo, all'ape che si muove seguendo i comandi che gli vengono digitati sulla schiena. Si tratta di progettare il movimento di "Bee bot" (questo è il suo nome) e farla muovere su percorsi concordati, stabiliti o tracciati. È uno strumento predisposto, anche sulla base dell'esperienza del Logo, proprio per proporre la programmazione fin dall'età prescolare, perché è manipolabile e concreta. La stessa "Apina" oggi la possiamo trovare anche su iPad, dove possiamo guidarla nei movimenti, su un piano di lavoro virtuale, dove il movimento è immaginato anziché esperito. Il passaggio può avere un duplice aspetto positivo, anche se non dovrebbe diventare sostitutivo della parte motoria vissuta e sperimentata. Il primo vantaggio è quello che si possono effettuare percorsi riflettendo sulla specularità e quindi sulla relatività della direzionalità, in riferimento al corpo o allo spazio e ad oggetti precisi. L'altro aspetto riguarda in particolare alunni con difficoltà di deambulazione che non possono, in genere esperire con il corpo lo spazio, in questo caso la virtualità è vicariante l'esperienza. Così avviene il primo approccio al coding nella scuola dell'infanzia, i bambini diventano i protagonisti nella costruzione dei percorsi, delle ambientazioni, delle storie del piccolo amico.

Classe 1^a-2^a

L'approccio alla nuova esperienza sarà in modo ludico e creativo, attraverso semplici percorsi rispondenti a comandi di programmazione algoritmica, di carattere trasversale (le attività pervaderanno quelle disciplinari) e saranno svolte mediante modalità unplugged, quali:

- ⇒ Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio.
- ⇒ Giochi sull'orientamento nello spazio dell'aula con scacchiere mobili appositamente realizzate allo scopo.
- ⇒ Spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa.
- ⇒ Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi.
- ⇒ Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un disegno/percorso.

**DESCRIZIONE
ATTIVITÀ
SCUOLA
PRIMARIA**

- ⇒ Visione del video introduttivo “Il linguaggio delle cose” di Europe Code Week.
- ⇒ Lavoro di gruppo per elencare gli oggetti programmabili.
- ⇒ Riflessione su cosa si potrebbe fare con gli oggetti programmabili di diverso da ciò che già fanno.
- ⇒ Riflessione su quali oggetti non programmabili potrebbero diventare programmabili o hanno già la loro versione programmabile.
- ⇒ Giochi con le carte del Cody Roby.
- ⇒ Programmazione di algoritmi su carta a quadretti.

Classe 3^a

Mediante attività artistiche (sperimentando realizzazioni di forme dapprima con percorsi liberi e creativi e successivamente con percorsi rispondenti a comandi di programmazione algoritmica):

- ⇒ Composizione visiva libera e creativa di moduli nelle carte strutturate di Escher (I step).
- ⇒ Composizione visiva libera e creativa di forme con i puntini di Bruno Munari (II step).
- ⇒ Realizzazione di composizioni strutturate (albero di Munari) secondo un percorso di Programmazione, con materiale cartaceo e manipolativo come Lego e regoli (III step).
- ⇒ Riflessione sulla necessità di utilizzare delle indicazioni in sequenza chiari e precisi per raggiungere uno scopo.

Classe 4^a-5^a

mediante attività tecnologiche:

- ⇒ esecuzione delle attività di programmazione visuale del corso
- ⇒ L'ora del codice sul sito CODE.ORG e conseguimento del relativo certificato.

**DESCRIZIONE
ATTIVITÀ SCUOLA
SECONDARIA I
GRADO**

Le produzioni didattiche richieste agli studenti consisteranno in:

- ⇒ Creazione di algoritmi.
- ⇒ Creazione di programmi per il digital story telling con tema e contenuti ideati dagli studenti
- ⇒ Creazione di programmi per il calcolo automatico di grandezze matematiche
- ⇒ Creazione di programmi per la rappresentazione su schermo di figure geometriche

Descrizione dettagliata attività:

Introduzione al Coding e svolgimento di esercizi didattici di coding sul sito CODE.org (nell'ambito del programma MIUR "programma il futuro") –

- ⇒ Introduzione degli studenti all'utilizzo del software "Scratch 2.0" e all'utilizzo della programmazione visuale con l'ausilio di blocchi grafici –
- ⇒ Partecipazione all'evento EUROPE CODE-WEEK
- ⇒ Preparazione risorse grafiche (utilizzo di software di grafica digitale)
- ⇒ Realizzazione e test del primo "videogioco"

Dopo la progettazione, i blocchi logici ottenuti saranno inseriti in un software didattico (Scratch 2.0) che permette la programmazione di tipo semplificato (programmazione "visuale" con blocchi logici da movimentare con meccanismi di tipo "drag and drop"), in modo da osservare il risultato degli algoritmi progettati.

**DESCRIZIONE
ATTIVITÀ SCUOLA
SECONDARIA I
GRADO**

Le animazioni ottenute dagli algoritmi saranno visibili sullo schermo del computer e visibili a tutta la classe mediante proiettore. In questa fase sarà inoltre effettuato il cosiddetto "debug" ovvero la risoluzione di problemi di malfunzionamento generati da algoritmi "imperfetti".
Gli studenti a questo punto del progetto saranno presumibilmente in grado di replicare le fasi di produzione di un prodotto digitale programmato quasi da zero; si procederà quindi alla realizzazione di prodotti man mano più complessi (introducendo via via concetti più complessi) in crescente autonomia. Si riportano di seguito in maniera sintetica le attività da svolgersi successivamente

- ⇒ Progettazione dell'algoritmo di un programma di calcolo e di rappresentazione di figure geometriche.
- ⇒ Realizzazione e test di un programma di calcolo e di rappresentazione di figure geometriche
- ⇒ Progettazione e realizzazione di Digital Stories (digital story telling) (particolarmente adatto per alunni con DSA o disabilità)
- ⇒ Partecipazione al Concorso CODI-AMO (Date da stabilirsi da parte del MIUR)
- ⇒ Caricamento dei progetti sul sito <https://scratch.mit.edu>

**TEMPI DI
REALIZZAZIONE**

GENNAIO/GIUGNO

**STRATEGIE
METODOLOGICHE**

- ⇒ Metodo collaborativo/problem solving
- ⇒ Brainstorming
- ⇒ Attività di tipo ludico
- ⇒ Tutoring tra pari

METODO OPERATIVO LABORATORIALE Sviluppare processi di apprendimento diversi e più autonomi (non solo quello per ricezione, ma anche per scoperta, per azione, per problemi, ecc.). L'attività progettata si avvicina inoltre, per loro natura, a "Compiti autentici di realtà", essendo finalizzate alla produzione di un prodotto "concreto", seppur semplice, distribuibile digitalmente ed utilizzabile.

Strategie per DSA, BES e alunni con disabilità: Lo strumento principale che sarà utilizzato è Scratch, messo a punto dal MIT anche per superare barriere come disabilità e DSA. Con Scratch si programma infatti grazie a blocchi grafici "di costruzione" creati per adattarsi l'un l'altro solo se inseriti correttamente, per evitare inesattezze di sintassi (particolarmente adatto per i dislessici). I blocchi "logici" sono colorati e simili a mattoncini Lego che si incastrano tra loro per costruire oggetti che abbiano un senso.

**RISORSE E
MATERIALE**

- ⇒ Materiale strutturato per attività unplugged
- ⇒ Robot/bee-bot
- ⇒ PC

PRODOTTO FINALE

- ⇒ Evento a fine anno per la presentazione dei prodotti realizzati

**VALUTAZIONE
FINALE**

- ⇒ **DOCENTE:** Scheda di osservazione sistematica
- ⇒ **ALUNNO:** Scheda di autovalutazione
- ⇒ **GENITORE:** Questionario di gradimento

ATTIVITÀ ALTERNATIVE ALLA RELIGIONE CATTOLICA



“IO...CITTADINO
RESPONSABILE”

MOTIVAZIONE	Al fine di garantire ai bambini un percorso formativo equivalente agli alunni che frequentano l'insegnamento di RC, che quindi abbia come centro la persona e le relazioni con gli altri e il mondo circostante, nel nostro istituto le insegnanti proporranno delle attività legate alla convivenza civile che però prescindano dai contenuti religiosi. Tematiche quali l'amicizia, l'amore, la solidarietà e il volontariato, il ruolo della donna, il vandalismo, il bullismo, il rispetto per le diversità (razze, religioni, disabilità ecc..) e la tutela dell'ambiente verranno affrontate a partire da materiali stimolo (letture e video).
DESTINATARI	Gli alunni che hanno l'esonero dalla RC, i cui genitori hanno richiesto un'attività sostitutiva, parteciperanno a due ore settimanali di attività alternativa alla religione cattolica. Gli alunni, anche di diverse classi o diversa età, svolgeranno in piccolo gruppo l'attività sostitutiva in aule apposite con personale docente dell'Istituto.
RISORSE UMANE	Docenti del potenziamento.
COMPETENZE CHIAVE	⇒ Competenze chiave europee legate allo svolgimento del progetto: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Promuovere e facilitare l'integrazione sociale del bambino nel gruppo dei pari. ⇒ Stimolare la crescita culturale e l'apprendimento esperienziale, sviluppando al massimo le potenzialità dei singoli soggetti. ⇒ Acquisire e rispettare regole di comportamento sociale per la convivenza civile. ⇒ Sviluppare la capacità di rispettare gli altri tenendo conto delle differenze di: sesso, razza, condizioni personali e sociali, religione, lingua, opinione.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale ⇒ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui ⇒ Produrre disegni per rappresentare e comunicare la realtà percepita.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza ⇒ Regole della vita e del lavoro in classe ⇒ Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto
EVIDENZE OSSERVABILI	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Sa rispettare gli altri e la loro diversità ⇒ Sa rispettare le regole.

<p>DESCRIZIONE ATTIVITÀ</p>	<p>Nella consapevolezza che la costruzione di una “persona consapevole di sé, del proprio valore e del proprio ruolo nella società” passa attraverso un sapere vivo e contestualizzato, si ritiene opportuno proporre compiti autentici, in quanto modalità che si prefiggono di non limitare l’attenzione alle conoscenze o abilità raggiunte, ma di esplorare la padronanza all’interno di un determinato dominio di competenza.</p> <p>Contenuti e attività saranno individuati ed esplicitati nei singoli progetti esecutivi predisposti dai docenti.</p>
<p>TEMPI DI REALIZZAZIONE</p>	<p>Intero Anno scolastico</p>
<p>RISORSE E MATERIALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Materiale di facile consumo ⇒ Giochi di società ⇒ Libri ⇒ Materiale multimediale
<p>VALUTAZIONE FINALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ DOCENTE: Scheda di osservazione sistematica ⇒ ALUNNO: Scheda di autovalutazione ⇒ GENITORE: Questionario di gradimento

PROGETTO AREE A RISCHIO



“Insieme si può”

<p>MOTIVAZIONE</p>	<p>L'istituzione scolastica con spirito di forte coesione, già da tempo, ha mobilitato le proprie risorse interne ed impiegato tutti gli strumenti possibili per dare risposte concrete e funzionali all'utenza attivando sia percorsi di inserimento/ integrazione di alunni in situazione di svantaggio, che progetti di recupero/ sviluppo delle potenzialità personali degli studenti. Su questa linea sono già stati sperimentati soluzioni progettuali d'avanguardia (come la sperimentazione di moduli formativi flessibili e di compiti di realtà) che hanno lo scopo di favorire il successo formativo di ogni allievo e di contrastare la dispersione scolastica attraverso metodologie innovative nel campo della didattica e delle nuove tecnologie.</p> <p>Il nostro progetto si colloca nell'ottica dell'educazione interculturale e perciò considera le diverse culture di cui sono portatori gli alunni stranieri come risorse positive per i processi di crescita della società e delle persone, in una prospettiva di reciproco arricchimento. Il bambino straniero è difatti accolto come una risorsa e come stimolo per un modo diverso di fare scuola.</p>
<p>DESTINATARI</p>	<p>Alunni della Scuola Primaria San Marco:</p> <p>In particolare, alunni di origine straniera che presentino un rallentamento nei percorsi di studio (abbandoni, ripetenze), manifestino difficoltà di socializzazione, non raggiungano livelli essenziali di apprendimento (bassi livelli di competenze), provengano da situazioni di marginalità sociale e siano a rischio di dispersione scolastica).</p>
<p>COMPETENZE CHIAVE</p>	<p>⇒ Tutte</p>
<p>TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Attivare processi di socializzazione e promuovere la capacità di intendere le ragioni degli altri nell'educazione alla convivenza democratica; ⇒ Analizzare concretamente gli stereotipi e i pregiudizi mediante ricerche riferite a ipotesi determinate; ⇒ Favorire nei giovani allievi l'acquisizione degli strumenti necessari per un confronto fra le culture e i diversi stili di vita; ⇒ Fornire strumenti per stimolare una lettura critica della realtà sui temi della diversità, dell'accoglienza, della condivisione, degli stili di vita e della cittadinanza; ⇒ Promuovere l'autostima e la consapevolezza delle proprie capacità; ⇒ Attivare il dialogo come strumento di apprendimento e organizzare in modo democratico la comunità scolastica; ⇒ Prevenire e attenuare il disagio degli alunni stranieri al momento dell'accoglienza; ⇒ Elaborare proposte educative che prescindano da stereotipi e pregiudizi culturali. ⇒ Potenziare il ruolo della scuola nell'integrazione sociale degli alunni stranieri e delle loro famiglie. ⇒ Superare le difficoltà scolastiche. ⇒ Creare un clima inclusivo che predisponga alle relazioni interpersonali ed aiuti a ridurre la distanza tra culture. ⇒ Condividere percorsi educativi con le famiglie, instaurando rapporti di fiducia e di collaborazione.

	⇒ Creare maggior competenza ed efficacia nell'affrontare e risolvere le problematiche connesse all'Intercultura.
ABILITÀ	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Favorire l'inclusione di tutti, nessuno escluso, prestando cura ⇒ particolare agli stranieri di I e II generazione. ⇒ Orientare e ri-orientare gli alunni tramite percorsi laboratoriali che consentano a ciascuno di esprimersi, sperimentare, progettare e far emergere potenzialità ed attitudini personali. ⇒ Sviluppare e consolidare le competenze di base per garantire a tutti il successo formativo nell'ottica del Long Life Learning e della ⇒ massima inclusività oltre al potenziamento delle LIFE SKILLS.
CONOSCENZE	<p>La programmazione si fonda sul fatto che nella nuova società va superato il sapere tradizionale in cui a scuola prevalgono anacronisticamente curricula scolastici di matrice etnocentrica, che non sono in grado di preparare le nuove generazioni ad affrontare il confronto con altre realtà ed a essere cittadini del mondo.</p> <p>I Saperi frammentari, opachi e disordinati caratterizzano ancora le discipline scolastiche a sostegno dell'antropologia dell'uomo insulare, cittadino di uno stato rigidamente nazionale, che ha generato soggetti poco capaci di identificarsi negli altri, siano essi europei o immigrati di altri continenti.</p> <p>Con questo progetto s'intende promuovere l'etica della relazione e della condivisione per la costruzione di un soggetto proteso alla composizione di un'armonia che non esclude le differenze né la pluralità degli sguardi. Solo una cultura che sapientemente mette in dialogo le varie sapienze del mondo potrà offrire alle nuove generazioni gli strumenti per affrontare le sfide globali del III Millennio.</p>
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	<p>Per prevenire atteggiamenti di intolleranza dovuti ad una non conoscenza culturale, data la situazione sempre più eterogenea del territorio e le poche strutture comunali rivolte all'aggregazione preadolescenziale, si è ipotizzato un percorso progettuale che adempia a questo scopo, rendendo la scuola un luogo privilegiato.</p> <p>Il Progetto prevede una serie di interventi, in orario extrascolastico, atti alla conoscenza delle diverse culture attraverso le fiabe e/o favole, i giochi, la musica e la danza.</p> <p>Gli alunni conosceranno diversi modi di passare il tempo libero attraverso attività ludiche precedute da un momento formativo relativo ad un'animazione alla lettura.</p>
TEMPI DI REALIZZAZIONE	GENNAIO/GIUGNO

**STRATEGIE
METODOLOGICHE**

⇒ Nel seguente progetto si utilizza il modello della didattica costruttivista che privilegia: cooperative learning- service learning- conversazione clinica, circle time, role player, classe capovolta. Verranno utilizzati LIM con collegamenti internet e youtube, oltre ad attività specifiche per l'apprendimento della lingua italiana per comunicare in L2. Narrazioni e documentazione attraverso software quali digital, video-digital, scratch.

PRODOTTO FINALE

- ☞ Documentazione cartacea e on line di buone pratiche
- ☞ Documentazione in ppt
- ☞ Sito web in cui diffondere il materiale
- ☞ Registrazione video
- ☞ Performance didascaliche da riprodurre anche in prodotti digitali

**VALUTAZIONE
FINALE**

- ⇒ **Verranno utilizzati i seguenti strumenti di valutazione:**
- ☞ test ingresso competenze linguistiche neoarrivati
 - ☞ test finale competenze linguistiche neoarrivati
 - ☞ Questionari di autovalutazione alunni
 - ☞ Questionari autovalutazione docenti
 - ☞ Questionari valutazione genitori

LABORATORIO CREATIVO



<p>MOTIVAZIONE</p>	<p>Con questo progetto si intende potenziare l'offerta formativa della scuola per l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza, promuovere attività di orientamento formativo, collaborare con le famiglie e il territorio.</p> <p>L'idea di proporre ai bambini un laboratorio creativo permetterà al bambino di riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del territorio. Il bambino saprà di avere una storia personale e familiare, conoscerà le tradizioni familiari e della comunità d'appartenenza e le metterà a confronto con altre.</p> <p>Questo progetto sarà l'occasione per condividere esperienze di gioia, di serenità, di solidarietà, di collaborazione e di divertimento e per conoscere i simboli legati alle tradizioni del proprio territorio.</p>
<p>DESTINATARI</p>	<p>Alunni della Scuola dell' Infanzia, della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria</p>
<p>COMPETENZE CHIAVE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Competenze sociali e civiche ⇒ Comunicazione nella madrelingua ⇒ Consapevolezza ed espressione culturale ⇒ Espressione artistica e musicale ⇒ Competenza digitale ⇒ Imparare ad imparare

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- ⇒ Promuovere e facilitare l'integrazione sociale del bambino nel gruppo dei pari.
- ⇒ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo
- ⇒ Acquisire ed interpretare l'informazione
- ⇒ Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti ciò che si è imparato
- ⇒ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria
- ⇒ Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo consapevole del patrimonio artistico e letterario (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura critica)
- ⇒ Stimolare la crescita culturale e l'apprendimento esperienziale, sviluppando al massimo le potenzialità dei singoli soggetti.
- ⇒ Acquisire e rispettare regole di comportamento sociale per la convivenza civile.
- ⇒ Sviluppare la capacità di rispettare gli altri tenendo conto delle differenze di: sesso, razza, condizioni personali e sociali, religione, lingua, opinione.
- ⇒ Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- ⇒ Utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).
- ⇒ Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

ABILITÀ

- ⇒ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale
- ⇒ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui
- ⇒ Produrre disegni per rappresentare e comunicare la realtà percepita.
- ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse.
- ⇒ Utilizzare alcuni degli elementi del linguaggio visivo.
Organizzare in forma ritmica il movimento del corpo
Eseguire semplici ritmi usando il proprio corpo o semplici strumenti;
- ⇒ Usare la voce in modo espressivo nel canto e nel parlato
Usare la musica come mezzo comunicativo
- ⇒ Esplorare ed usare strumenti occasionali e musicali per la produzione di semplici ritmi.
- ⇒

	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza ⇒ Regole della vita e del lavoro in classe ⇒ Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto ⇒ Rappresentazioni in relazione al tema scelto ⇒ Regolarità, alternanze e ritmi.
CONOSCENZE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Proporzioni, forme, colori, la linea di cielo e di terra. ⇒ Utilizzo di gesti/suono; ⇒ Riproduzione di semplici sequenze ritmiche con gesti/suono o altro materiale; ⇒ Canzoni in coro; ⇒ Uso di semplici strumenti e oggetti sonori per produrre eventi sonori.
EVIDENZE OSSERVABILI	<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali</p> <p>Utilizza la corporeità con funzione comunicativa ed espressiva Sa rispettare gli altri e la loro diversità</p> <p>Sa rispettare le regole.</p>
DESCRIZIONE ATTIVITÀ	<p>Le attività educative e formative, saranno di carattere prettamente ricreativo ed aggregativo, al fine di facilitare nei bambini i processi di socializzazione, stimolarli nelle abilità personali, educarli alla vita di gruppo.</p> <p>Esse saranno organizzate per aree d'interesse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Area ricreativa/manipolativa: attività di manipolazione e di creazione con l'utilizzo di diversi strumenti e materiali (colori, tempere, plastiline, carta, cartone, materiali di recupero, etc..), e differenti tecniche (pittura, bricolage, composizioni, riciclo, origami, etc..). ⇒ Area logica: attività di CODING a gruppi, utilizzando il tema del Natale. ⇒ Area culturale: attività di letture animate e di tempi di parola. L'educatore propone la lettura animata di fiabe, favole, racconti, storie e/o quotidiani e attraverso domande, quiz, sollecitazioni si favorisce il dialogo, il confronto e lo scambio tra bambini. Il tutto sempre a tema Natalizio. ⇒ Area performativa: l'attività prevede l'utilizzo di linguaggi diversi come teatro, danza e musica.
TEMPI DI REALIZZAZIONE	Intero anno scolastico
STRATEGIE METODOLOGICHE	⇒ didattica laboratoriale.
RISORSE E MATERIALE	<ul style="list-style-type: none"> ⇒ Materiale di facile consumo ⇒ Strumentario ORFF ⇒ Strumenti musicali della scuola ⇒ Giochi di coding ⇒ Libri ⇒ Materiale multimediale

PRODOTTO

⇒ Manifestazione finale

**VALUTAZIONE
FINALE**⇒ **DOCENTE:** Scheda di osservazione sistematica⇒ **ALUNNO:** Scheda di autovalutazione⇒ **GENITORE:** Questionario di gradimento

LABORATORIO

TEATRALE



MOTIVAZIONE

Con questo laboratorio si intende potenziare l'offerta formativa della scuola per l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza, promuovere attività di orientamento formativo, collaborare con le famiglie e il territorio. Recitare, per antonomasia, è prima di tutto vivere a pieno il momento in cui si agisce e si parla e il rapporto coi propri compagni di palco (il tutto ai fini della verità scenica) e il training teatrale è quindi il mezzo più efficace e divertente per raggiungere i risultati di cui sopra. Il laboratorio porrà l'accento su queste necessità e sull'affinamento delle capacità adatte a soddisfarle, toccando le sfaccettature tecniche della recitazione senza farne il punto focale. La natura delle attività laboratoriali sarà necessariamente giocosa. In linea con la pedagogia teatrale dominante, i bambini verranno coinvolti in giochi pensati per farli divertire e contemporaneamente sviluppare le capacità e le abilità necessarie alla recitazione. Tali giochi hanno anche il vantaggio di sviluppare il rispetto per le regole. Se si vuole riuscire occorre rispettarle e spesso anche collaborare con i propri compagni. Impegnati in tali attività per loro piacevoli, non si accorgeranno che stanno assimilando le basi per il più elaborato dei giochi, ossia il teatro, e in generale anche per la convivenza in società. In entrambi i casi, infatti, nel teatro così come nella vita, occorre rispettare delle regole e collaborare fruttuosamente con gli altri per ottenere dei buoni risultati. Più avanti nell'anno parte delle lezioni sarà dedicata all'introduzione di elementi più tecnici in pillole, (respirazione, uso del corpo, introduzione alla dizione ecc.) e al lavoro sul testo/copione (lettura e analisi), anche in vista dello spettacolo di fine anno.

DESTINATARI

Alunni di: Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I Grado

COMPETENZE CHIAVE

- ⇒ **Competenze sociali e civiche**
- ⇒ **Comunicazione nella madrelingua**
- ⇒ **Consapevolezza ed espressione culturale**
- ⇒ **Espressione artistica e musicale**
- ⇒ **Imparare ad imparare**

**TRAGUARDI PER
LO SVILUPPO
DELLE
COMPETENZE**

- ⇒ Promuovere e facilitare l'integrazione sociale del bambino nel gruppo dei pari.
- ⇒ Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo
- ⇒ Acquisire ed interpretare l'informazione
- ⇒ Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti ciò che si è imparato
- ⇒ A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria
- ⇒ Stimolare la crescita culturale e l'apprendimento esperienziale, sviluppando al massimo le potenzialità dei singoli soggetti.
- ⇒ Acquisire e rispettare regole di comportamento sociale per la convivenza civile.
- ⇒ Sviluppare la capacità di rispettare gli altri tenendo conto delle differenze di: sesso, razza, condizioni personali e sociali, religione, lingua, opinione.
- ⇒ Esplorare diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri; fa uso di forme di notazione analogiche o codificate.
- ⇒ Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.

ABILITÀ

- ⇒ Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale
- ⇒ Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui
- ⇒ Sperimentare strumenti e tecniche diverse.
- ⇒ Organizzare in forma ritmica il movimento del corpo
- ⇒ Eseguire semplici ritmi usando il proprio corpo o semplici strumenti;
- ⇒ Usare la voce in modo espressivo nel canto e nel parlato
- ⇒ Usare la musica come mezzo comunicativo
- ⇒ Esplorare ed usare strumenti occasionali e musicali per la produzione di semplici ritmi.

CONOSCENZE

- ⇒ Regole fondamentali della convivenza nei gruppi di appartenenza
Regole della vita e del lavoro in classe
- ⇒ Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto
Rappresentazioni in relazione al tema scelto
- ⇒ Regolarità, alternanze e ritmi.
Utilizzo di gesti/suono;
- ⇒ Riproduzione di semplici sequenze ritmiche con gesti/suono o altro materiale;
- ⇒ Canzoni in coro;
- ⇒ Uso di semplici strumenti e oggetti sonori per produrre eventi sonori.

<p>EVIDENZE OSSERVABILI</p>	<p>Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi Utilizza la corporeità con funzione comunicativa ed espressiva Sa rispettare gli altri e la loro diversità. Sa rispettare le regole</p>
<p>DESCRIZIONE ATTIVITÀ</p>	<p>Le attività educative e formative, saranno di carattere prettamente ricreativo ed aggregativo, al fine di facilitare nei bambini i processi di socializzazione, stimolarli nelle abilità personali, educarli alla vita di gruppo. I bambini impareranno a:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Incanalare le proprie energie in attività creative, prevenendo disagio scolastico e aggressività e promuovendo benessere e positività ✓ Concentrarsi su se stessi e sulle persone che hanno intorno; ✓ Conseguentemente a "sentirsi di più": abbracciare piuttosto che respingere le proprie emozioni, esprimendole liberamente; ✓ Aprirsi e restare aperti verso gli altri, superando timidezze e inibizioni nei rapporti interpersonali; ✓ Sperimentare le potenzialità espressive del proprio corpo e padroneggiarne tutti i canali comunicativi (movimento, mimica facciale, gesti, versi, rumori...); ✓ Valorizzare e interiorizzare il rispetto delle regole; ✓ Sentirsi a proprio agio al centro dell'attenzione, sul palco, sotto gli occhi di qualsiasi pubblico (dentro o fuori dal teatro); ✓ Padroneggiare tecniche semplici e solide per approcciarsi alla recitazione in qualunque situazione; ✓ Leggere e analizzare semplici testi/copioni; ✓ Modulare la propria voce, sperimentandone sfaccettature e potenzialità espressive; ✓ Rilassarsi e concentrarsi attraverso il respiro.
<p>TEMPI DI REALIZZAZIONE</p>	<p>Intero anno scolastico</p>
<p>STRATEGIE METODOLOGICHE</p>	<p>Didattica laboratoriale</p>
<p>RISORSE E MATERIALE</p>	<p>⇒ Materiale di facile consumo ⇒ Strumentario ORFF ⇒ Strumenti musicali della scuola ⇒ Giochi di coding ⇒ Libri ⇒ Materiale multimediale</p>
<p>PRODOTTO FINALE</p>	<p>⇒ Manifestazione di fine anno</p>
<p>VALUTAZIONE FINALE</p>	<p>⇒ DOCENTE: Scheda di osservazione sistematica ⇒ ALUNNO: Scheda di autovalutazione ⇒ GENITORE: Questionario di gradimento</p>