

## **PON ESTATE APPRENDIMENTO E SOCIALITA'**

**Azione: 10.1.1A-FSEPON-CA-2021-166 CUP E59J21001800001 "R...Estate insieme"**

**Azione: 10.2.2A-FSEPON-CA-2021-177 CUP E59J21001790001 "UN PONTE PER RICOMINCIARE"**

**Modulo: OLTRE I NUMERI 1 (SCUOLA PRIMARIA) – potenziamento 18**

La matematica solitamente viene considerata difficile ma l'utilizzo di una didattica di tipo laboratoriale rende i ragazzi protagonisti di un percorso ove il motto sarà "fare pensando e pensare facendo". Pertanto, tale laboratorio non sarà un luogo fisico, ma un "luogo" significativo la 'discussione' matematica.

### **Finalità:**

1. Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina.
2. Colmare la difficoltà riscontrata nelle prove standardizzate di comprensione, elaborazione, problem solving e decifrazione di test e verifiche.
3. Stimolare le capacità creative e progettuali degli alunni, anche al fine di aiutarli ad acquisire le competenze per la creazione del proprio progetto di vita.

### **Obiettivi Specifici**

1. Recuperare e/o potenziare conoscenze in campo matematico
2. Sviluppare l'intuizione, la scoperta, la creatività, il piacere di ricercare soluzioni in situazioni problematiche.
3. Creare, attraverso le attività di laboratorio, quelle strategie che promuovono l'interesse per la materia.
4. Individuare le informazioni del testo e di valutarlo

### **Tempi di svolgimento**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### **Metodologia**

Le attività didattiche avranno un'organizzazione flessibile con approccio di tipo laboratoriale: lavori di gruppo; brain-storming; circle time; roge play e simulazione; apprendimento cooperativo tra pari; problem posing /problem solving; cooperativelearning.

### **Valutazione**

La valutazione avrà un momento iniziale, intermedio e finale.

## MODULO: OLTRE I NUMERI 2 (SCUOLA SECONDARIA) – potenziamento 18

La matematica solitamente viene considerata difficile ma l'utilizzo di una didattica di tipo laboratoriale rende i ragazzi protagonisti di un percorso ove il motto sarà "fare pensando e pensare facendo". Pertanto, il laboratorio di matematica non sarà un luogo fisico, ma piuttosto un approccio metodologico in cui abbia un ruolo significativo la 'discussione' matematica, oltre ad alcune pratiche come il cooperative learning e il collaborative learning.

### Finalità:

1. Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina.
2. Colmare la difficoltà riscontrata nelle prove standardizzate di comprensione, elaborazione, problem solving e decifrazione di test e verifiche
3. Prevenire il disagio scolastico e offrire agli alunni pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di apprendimento.
4. 3. Stimolare le capacità creative e progettuali degli alunni, anche al fine di aiutarli ad acquisire le competenze per la creazione del proprio progetto di vita.

### Obiettivi Specifici

5. Recuperare e/o potenziare conoscenze in campo matematico
6. Sviluppare l'intuizione, la scoperta, la creatività, il piacere di ricercare soluzioni in situazioni problematiche.
7. Creare, attraverso le attività di laboratorio, quelle strategie che promuovono l'interesse per la materia.
8. Sviluppare la capacità di "utilizzare" piuttosto che di "sapere" in base ad uno scopo
9. Individuare le informazioni del testo e di valutarlo

### Tempi di svolgimento

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### Metodologia

Le attività didattiche avranno un'organizzazione flessibile con approccio di tipo laboratoriale: lavori di gruppo; brain-storming; circle time; roge play e simulazione; apprendimento cooperativo tra pari; problem posing / problem solving; cooperativelearning.

### Valutazione

La valutazione avrà un momento iniziale con la somministrazione di un test sulle aspettative, sulla conoscenza, sui contenuti e sulla validità del corso; un momento intermedio per capire se sarà necessario apportare modifiche sotto il profilo pedagogico didattico; un momento finale con la somministrazione di un test per la valutazione finale.

Il presente progetto è finalizzato a promuovere una visione della matematica più aderente alla realtà quotidiana ed a far sì che gli alunni imparino a sfruttare il linguaggio matematico nello studio di semplici fenomeni che si osservano nella vita di tutti i giorni.

**OBIETTIVI FORMATIVI**

- Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina.
- Migliorare le conoscenze della disciplina in contesti reali
- Utilizzare un linguaggio specifico e appropriato
- Costruire ragionamenti (se pure non formalizzati) e sostenere le proprie tesi, grazie ad attività laboratoriali, alla discussione tra pari e alla manipolazione di modelli costruiti con i compagni

**RISULTATI ATTESI**

- Innalzare il tasso del successo scolastico
- Potenziare le abilità logiche deduttive
- Stimolare la curiosità, la riflessione
- Sviluppare la creatività e la capacità di risoluzione dei problemi
- Sviluppare l'apprendimento cooperativo
- Accrescere l'autonomia e l'autostima
- Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in una situazioni nuove
- Favorire la continuità verticale tra gli ordini di scuola

**TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

**METODOLOGIA**

Attività laboratoriali; lavori di gruppo; brain-storming; circle time; role play e simulazione; apprendimento cooperativo tra pari; problemposing / problemsolving; cooperative-learning.

**VALUTAZIONE**

La valutazione avrà 3 momenti: iniziale, intermedio e finale.

Attraverso il dialogo si costruiscono significati condivisi e si opera per sanare le divergenze, per acquisire punti di vista nuovi, per dare un senso positivo alle differenze così come per prevenire e regolare i conflitti.

**Obiettivi formativi**

- Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina.
- Comprendere il tema e le informazioni di un testo
- Interagire in una conversazione, formulando domande, dando risposte e fornendo spiegazioni ed esempi
- Comprendere lo scopo e l'argomento di messaggi
- Formulare domande precise e pertinenti durante o dopo l'ascolto
- Comprendere consegne e istruzioni per l'esecuzione di attività
- Cogliere in una discussione le posizioni espresse dai compagni ed esprimere la propria opinione
- Favorire la continuità verticale tra gli ordini di scuola
- Sviluppare l'apprendimento cooperativo

**Risultati attesi**

- Saper cogliere le informazioni da un testo
- Essere pertinente negli interventi
- Eseguire correttamente le consegne date
- Accrescere l'autonomia e l'autostima
- Promuovere la continuità verticale tra gli ordini di scuola

**Tempi di svolgimento**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

**Metodologia**

Le attività proporranno momenti di lavoro individuale, di gruppo e collettivo.

Le consegne richiederanno sempre modalità di apprendimento attivo e cooperativo.

**Valutazione**

La valutazione avrà 3 momenti: iniziale intermedio e finale.

La chimica è da sempre una disciplina difficile da insegnare senza una diretta sperimentazione, ma essa può diventare, con i giusti esperimenti, accattivante ed interessante.

Molti ambienti domestici, in particolare la cucina e la stanza da bagno, possono essere considerati veri e propri laboratori scientifici.

**Obiettivi generali:**

- Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina
- sviluppare le capacità operative potenziando le capacità innate dell'alunno;
- far acquisire un linguaggio chiaro, conciso e corretto per descrivere le osservazioni;
- far maturare la disponibilità di lavorare in gruppo;
- far acquisire un metodo di lavoro autonomo.

**Obiettivi specifici:**

- Distinguere le trasformazioni fisiche dalle trasformazioni chimiche.
- Riconoscere le principali reazioni chimiche
- Acquisire una corretta metodologia di ricerca sperimentale;
- Costruire e interpretare un grafico;
- Saper prendere misure, raccoglierle ed elaborarle;
- Individuare le relazioni fra le grandezze che caratterizzano un fenomeno;
- Progettare semplici esperienze.

**Tempi di svolgimento**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

**Metodologia**

Organizzazione flessibile ed articolata delle attività didattiche con approccio di tipo laboratoriale; lavori di gruppo; visite guidate; brain-storming; circle time; role play e simulazione; apprendimento cooperativo tra pari; problem posing / problem solving; cooperative-learning.

**Valutazione**

La valutazione avrà un momento iniziale intermedio e finale

L'ormai consolidata esperienza musicale del nostro Istituto ci ha fatto riflettere sull'opportunità straordinaria che tale disciplina è in grado di offrire sia in termini di consolidamento di personalità libere, creative, di accrescimento umano di animi sensibili, raffinati che fanno del buon gusto, dell'estetica e della buona educazione, l'etichetta che contraddistingue il loro stare nella comunità scolastica e non, in maniera attiva e partecipata

**FINALITA'**

conoscere gli strumenti musicali

lo strumento mio compagno di viaggio

**OBIETTIVI GENERALI**

Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina

Avvicinare i ragazzi alla conoscenza diretta degli strumenti musicali

Sperimentare esperienze di socializzazione e condivisione in un modo collaborativo

**TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

**METODOLOGIA**

il gioco: del ritmo, delle figure musicali, attraverso esercizi di postura corpo/strumento, gesto-suono, tecnica-espressione, motivazione-studio; lezione collettiva-musica di insieme, oralità-scrittura, dinamica cooperativa

#### RISULTATI ATTESI

Considerare lo strumento musicale come bussola di un sapere che è sempre più un saper fare e un saper essere: individuale e collettivo,

Conoscenza delle caratteristiche fondamentali di ogni strumento;

Consapevolezza corporea (body percussion)

Riflessione e Condivisione delle esperienze vissute

#### VERIFICA E VALUTAZIONE

Monitoraggio iniziale in itinere e finale

### **Modulo: ManipolArte – secondaria 18**

Il laboratorio in quanto ambiente che stimola creatività suscita interesse, motivazione dunque conoscenza, è luogo del fare che genera apprendimento perché passa attraverso la scoperta e la sperimentazione realizzata con le proprie mani.

FINALITA': sollecitare l'attività manipolativa, fornire strumenti e competenze tecniche affinché ognuno possa dare sfogo al proprio pensiero creativo e stile personale.

#### OBIETTIVI GENERALI:

- sviluppo della percezione tattile e visiva
- comprensione di forma, peso e consistenza
- scoprire e avere fiducia nelle proprie potenzialità
- superare blocchi espressivi e comunicativi

#### OBIETTIVI SPECIFICI:

- Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina
- acquisire uno stile espressivo personale e autentico
- saper progettare realizzare e presentare il prodotto finito
- scoprire e mettere in gioco capacità manuali
- rispettare il gruppo e dividerne le regole.

#### TEMPI DI SVOLGIMENTO

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

#### METODOLOGIA:

laboratorio pratico di ricerca-sperimentazione attraverso il gioco e la narrazione per introdurre un'alternanza di regole e casualità, si gioca con la creta per sperimentarsi, immaginare, scoprire, utilizzo di mezzi multimediali ,giochi in laboratorio (impronte, tracce, sfoglia, palline).

#### RISULTATI ATTESI

- condivisione e uso rispettoso di materiali di attrezzature, laboratori e ambienti scolastici e non
  - interiorizzazione di regole di convivenza utili al buon esito di un progetto comune
- VERIFICA:  
iniziale, in itinere e finale.

I ragazzi oggi utilizzano gli strumenti tecnologici in molte attività della loro vita quotidiana: giocano, imparano e parlano usando il linguaggio digitale. L'idea è quella di far riconoscere l'utilità reale degli strumenti digitali, per un uso più consapevole.

**FINALITÀ**

- Comprende l'utilizzo degli strumenti digitali e della rete come strumenti di informazione, comunicazione e collaborazione.
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, di reperire informazioni

**OBIETTIVI GENERALI**

- Ascoltare, comprendere e comunicare;
- Acquisire un corretto utilizzo delle tecnologie informatiche
- Ampliare le abilità comunicative

**OBIETTIVI SPECIFICI**

- Conoscere le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione;
- Conoscere e utilizzare gli strumenti informatici di base (relativi sistemi operativi, word, power point, internet e posta elettronica);
- Conoscenza dei Social Network a maggiore diffusione;
- Tutela della privacy e rischi nell'utilizzo dei Social Network;

**TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

**METODOLOGIA**

- Organizzazione flessibile ed articolata delle attività didattiche con approccio di tipo laboratoriale;
- lavori di gruppo; brain-storming;
- apprendimento cooperativo tra pari; problem posing / problem solving; cooperative-learning.

**ATTIVITÀ'**

Gli alunni saranno guidati ad utilizzare l'informatica in modo pratico-operativo scrivendo testi, navigando in Internet, presentando lo stesso argomento con diverse modalità ( Testo – Presentazione).

**VALUTAZIONE**

La valutazione avrà un momento intermedio e finale

## **MODULO: NATIVI DIGITALI 2 – SECONDARIA 18**

I ragazzi di oggi utilizzano gli strumenti tecnologici in molte attività della loro vita quotidiana: giocano, imparano e parlano **usando il linguaggio digitale**. Ma spesso lo utilizzano con inconsapevole leggerezza, paragonando il mondo online ad un mondo virtuale sprovvisto di regole.

L'idea del progetto è quella di far riconoscere a ragazzi l'utilità reale degli strumenti digitali, di internet e dei servizi online, che non devono perciò essere considerati solo come strumenti di svago.

### **FINALITÀ**

- Comprende l'utilizzo degli strumenti digitali e della rete come strumenti di informazione, comunicazione e collaborazione.
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, di reperire informazioni, di adattamento alle innovazioni, di comunicazione interculturale, di riflessione sui propri processi di apprendimento.

### **OBIETTIVI GENERALI**

- Ascoltare, comprendere e comunicare; classificare e schematizzare
- Elevare il livello di competenza nell'uso delle tecnologie informatiche
- Acquisire un corretto utilizzo delle tecnologie informatiche
- Ampliare le abilità comunicative

### **OBIETTIVI SPECIFICI**

- Conoscere le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione;
- Conoscere e utilizzare gli strumenti informatici di base (relativi sistemi operativi, word, power point, internet e posta elettronica);
- Utilizzare le tecnologie informatiche e il linguaggio multimediale per elaborare, produrre e comunicare il proprio lavoro;
- Conoscenza dei Social Network a maggiore diffusione;
- Tutela della privacy e rischi nell'utilizzo dei Social Network;

### **TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### **METODI E MEZZI**

- Organizzazione flessibile ed articolata delle attività didattiche con approccio di tipo laboratoriale;
- lavori di gruppo; brain-storming;
- apprendimento cooperativo tra pari; problem posing / problem solving; cooperative-learning.

### **ATTIVITA'**

Partendo dall'approfondimento di alcune tematiche/argomenti svolti nelle discipline curricolari gli alunni verranno guidati ad utilizzare l'informatica in modo pratico-operativo scrivendo testi, navigando in Internet, presentando lo stesso argomento con diverse modalità ( Testo – Presentazione).

### **VALUTAZIONE**

La valutazione avrà un momento iniziale con la somministrazione di un test sulle aspettative, sulla conoscenza, sui contenuti e sulla validità del corso; un momento intermedio per capire se sarà necessario apportare modifiche sotto il profilo pedagogico didattico; un momento finale con la somministrazione di un test per la valutazione finale.

Il progetto nasce dal desiderio di diffondere la cultura della lettura e scrittura sollecitandone motivazione positiva e desiderio, piacere di scrivere.

L'intenzione è quella di offrire agli alunni di scuola secondaria di primo grado un percorso laboratoriale per sperimentare i processi, gli strumenti, le tecniche e i "trucchi" dell'arte dello scrivere.

**FINALITA':**

Il laboratorio visivo di scrittura creativa diviene occasione di scoperta dell'arte dello scrivere in modo sempre più coinvolgente e creativo che porrà tutti gli alunni in clima di forte aggregazione condivisione e cooperazione nel realizzare un giornalino di Istituto.

**OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI:**

- Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina
- Discutere le proprie idee e confrontarle per il raggiungimento di uno scopo unico e condiviso
- Lavorare autonomamente e in gruppo in modo positivo e costruttivo
- Sollecitare interesse verso i processi di scrittura
- Arricchire il bagaglio di conoscenze linguistiche
- Migliorare la padronanza del linguaggio, della comunicazione scritta
- Esprimere la propria creatività utilizzando più codici espressivi

**TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

**METODOLOGIA:**

laboratoriale che favorisca la cooperazione, il confronto la collaborazione, condivisione e la partecipazione attiva volta ad incuriosire e affascinare gli alunni alle pratiche della scrittura della lettura dell'ascolto.

**VALUTAZIONE:** prevederà un momento iniziale, intermedio e finale.

## **Modulo: GIOIE DI FILO (secondaria) 18**

Negli ultimi anni il ricamo e il merletto stanno riacquistando popolarità, “rinnovando” queste antiche passioni. Il laboratorio in quanto ambiente che stimola creatività suscita interesse, è luogo del fare che genera apprendimento perché passa attraverso la scoperta e la sperimentazione realizzata con le proprie mani.

### **FINALITA'**

fornire strumenti e competenze tecniche affinché ognuno possa dare sfogo alla propria creatività e al proprio stile.

### **OBIETTIVI GENERALI:**

- sviluppo della percezione tattile e visiva affinamento della coordinazione oculo manuale
- comprensione di forma, peso e consistenza dei diversi tessuti e filati
- scoprire e avere fiducia nelle proprie potenzialità
- superare blocchi espressivi e comunicativi

### **OBIETTIVI SPECIFICI:**

- Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento
- saper progettare realizzare e presentare il prodotto finito
- scoprire e mettere in gioco capacità manuali
- rispettare il gruppo e condividerne le regole.

### **TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### **METODOLOGIA:**

Laboratorio pratico di ricerca-sperimentazione attraverso il gioco di forme e colori per introdurre un'alternanza di regole e casualità.

### **RISULTATI ATTESI**

- condivisione rispettoso di materiali di attrezzature, laboratori e ambienti scolastici e non luoghi collaborazione attiva e propositiva
- interiorizzazione di regole di convivenza utili al buon esito di un progetto comune ideato e realizzato con contributi personali e originali.

### **VERIFICA:**

Iniziale, in itinere e finale

## **DIAMO VALENZA ALLA GRAMMATICA- secondaria**

La grammatica valenziale contribuisce ad arricchire la riflessione sulla lingua mettendo tra parentesi questioni di ordine semantico e ponendo l'accento su questioni propriamente sintattiche, e cioè sul funzionamento della lingua.

### **Obiettivi formativi**

Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina

Riconoscere il ruolo centrale del verbo nella struttura della frase

Comprendere e applicare il principio della valenza del verbo

Rappresentare con uno schema i rapporti degli elementi della frase

Produrre frasi in base a vincoli sintattici dati

Favorire la continuità verticale tra gli ordini di scuola

Sviluppare l'apprendimento cooperativo

### **Risultati attesi**

Riconoscimento del ruolo centrale del verbo

Applicazione del principio della valenza del verbo

Accrescimento dell'autonomia e l'autostima

Promozione della continuità verticale tra gli ordini di scuola

### **TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### **Metodologia**

Le attività proporranno momenti di lavoro individuale, di gruppo e collettivo.

Le consegne richiederanno sempre modalità di apprendimento attivo e cooperativo.

### **Valutazione**

La valutazione sarà relativa alla motivazione, alla partecipazione, alla capacità di attenzione e di comprensione e avrà un momento iniziale, intermedio e finale.

## **TEATRO: TABLEAU D'AUTORE- primaria**

Il progetto, attraverso attività teatrali, si propone offrire agli studenti la possibilità di esprimersi di sviluppare creatività, immaginazione, spontaneità e abilità linguistiche, nonché l'opportunità di acquisire sicurezza e autostima, superare disagio e imbarazzo lavorando con i compagni in una situazione di socialità.

### **OBIETTIVI**

Ampliare gli orizzonti culturali degli alunni, inserendo contenuti ed argomenti da realizzare mediante le diverse tematiche dei TABLEAU scelti

Migliorare competenze personali, culturali e sociali.

Dare a ciascun alunno la possibilità di sperimentare modi diversi di stare insieme, attraverso un recupero della dimensione creativa al fine di favorire la socializzazione.

### **RISULTATI ATTESI**

Sapersi riconoscere nell'identità di una scuola condivisa.

Accrescere la capacità di concentrazione e riflessione.

Interagire in modo adeguato in situazione comunicativa

Saper produrre testi su traccia

Saper redigere testi personali

### **CONTENUTI**

Il laboratorio prevede un percorso graduale che parte da:

Primo livello "mettiamoci in gioco"

Secondo livello "mettiamoci all'opera"

Terzo livello "mettiamoci in scena"

### **TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### **METODOLOGIE**

valorizzazione delle dinamiche di gruppo, per favorire il dialogo e la capacità di team working, mediante:

Colloqui individuali;

Colloqui orientativi di gruppo;

Brain storming

Verifica e valutazione

Osservazioni durante lo svolgimento delle attività, da riportare su griglie

Diario di bordo per annotare gli aspetti relativi ai processi

Questionario di autovalutazione

Rappresentazione finale.

## **Modulo: Insieme in movimento - scuola primaria**

Il progetto **“R...estate insieme”** si propone, in linea con le finalità delle azioni del presente PON, di aiutare gli alunni nel recupero della socialità, della vita di gruppo e dell'aggregazione affinché possano ridursi le distanze sociali imposte da questo lungo periodo di Pandemia che, cogliendoci così di sorpresa e disorientandoci, ha modificato radicalmente il nostro modo di rapportarci agli altri.

### **FINALITÀ**

Recuperare la socialità, rispettare le regole sportive tradizionali, rispettare le regole anti-Covid, riconquistare il valore dell'identità e cura della propria persona in un contesto comunitario.

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

- Colmare il gap creato durante la pandemia, ove la didattica a distanza ha determinato diverse difficoltà nell'apprendimento della disciplina
- Applicare correttamente il protocollo anti-Covid in gruppo e durante la pratica sportiva.
- Riconoscere e applicare le regole del gioco di squadra.
- Supportare i compagni di squadra.

### **TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### **METODOLOGIE UTILIZZATE**

Approccio collaborativo attivo, in cui gli alunni con difficoltà verranno coinvolti in prima persona e resi soggetti attivi del proprio percorso.

Giochi di ruolo

Cooperative learning (Learning Together, Jigsaw 2)

### **VALUTAZIONE**

La valutazione avrà un momento iniziale, intermedio e finale.

## **Modulo: IL MIO TERRITORIO SENTIERO DI SCOPERTE - secondaria**

### **PREMESSA**

Il nostro Istituto, in linea con le indicazioni ministeriali, propone un progetto educativo che coinvolge la Scuola secondaria di I grado, al centro del quale è posto il singolo allievo con le sue necessità di formazione culturale e sociale, rilevate e declinate in relazione alle caratteristiche delle diverse tappe evolutive

### **FINALITA'**

Conoscere meglio se stessi: migliorare progressivamente la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea e la cura della propria persona.

Acquisire il valore e il rispetto delle regole

### **OBIETTIVI FORMATIVI**

Il Progetto tende a far acquisire le competenze essenziali nella formazione del cittadino:

- l'integrazione sociale, la condivisione e il rispetto di regole;
- l'accettazione e il rispetto per l'altro;
- l'assunzione di responsabilità nei confronti delle proprie azioni;
- la capacità di impegnarsi per il bene comune.

### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

1. Comprendere il "valore" delle regole e l'importanza di rispettarle per la buona riuscita dell'attività.
2. Partecipare attivamente al gioco cooperando nel gruppo, accettando le diversità.
3. Saper affrontare con tranquillità le esperienze motorie accettando i vari ruoli previsti nei giochi e manifestando senso di responsabilità

### **TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### **METODOLOGIE UTILIZZATE**

attività di ricerca-azione con strategie quali brainstorming, role-play, problem-solving, cooperative-learning

### **VALUTAZIONE**

La valutazione iniziale, intermedia e finale

## **Modulo: START TO MOVIE - primaria**

Sollecitare la ricerca del benessere fisico e psichico impone il dovere di favorire esperienze tendenti all'acquisizione di un esercizio motorio non fine a stesso ma promotrici di percorsi di crescita autentici. Attraverso l'acquisizione dello schema corporeo e la conoscenza di sé il movimento è un valido aiuto per il superamento di quegli ostacoli che ne impediscono lo sviluppo della personalità e struttura il proprio io in un continuo rapporto fra il sé, gli altri, lo spazio e gli oggetti, imparando a controllare i propri movimenti.

### **OBIETTIVI:**

Aiutare i bambini ad esprimere le proprie emozioni.

### **TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### **METODOLOGIA:**

attività di ricerca-azione con strategie quali brainstorming, role-play, problem-solving, cooperative-learning

### **RISULTATI ATTESI:**

Sviluppare capacità di rilassamento, capacità di attesa di attenzione, comprensione dei tempi prima/dopo sono molto utili per lo sviluppo delle capacità di apprendimento. Sviluppo della responsabilità e dell'autonomia del bambino.

**VERIFICA E VALUTAZIONE:** Costruzione di una griglia di osservazione diretta del bambino per ciascuna delle attività. Verifica delle interiorizzazione dei contenuti proposti attraverso conversazioni, schede, disegno, Osservazione sistematica da parte dell'insegnante per effettuare una valutazione in itinere e finale dei progressi anche mediante percorsi e Test pratici (percorsi motori di vario genere)

## **Modulo: Liberi di muoversi 1 e 2 - primaria e sec**

Attraverso il gioco e un percorso interdisciplinare che riguarda lo studio dell'ambiente, la geografia, la matematica e l'attività fisica si propone l'attivazione di un modulo finalizzato allo sviluppo dei prerequisiti necessari alla comprensione e alla pratica dell'orientering che facilita la comunicazione, gli apprendimenti e determina risposte personali e creative negli alunni.

### **OBIETTIVI**

Riconoscere, rappresentare e risolvere situazioni problematiche

Orientarsi nello spazio.

Consolidare gli indicatori topologici relativi alla lateralizzazione.

Sviluppare la capacità di percezione, osservazione, discriminazione e valutazione dello spazio in cui si muovono.

Cogliere il rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione.

Leggere semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche utilizzando la legenda.

Riconoscere le differenze fra elementi naturali e artificiali nel proprio ambiente.

Cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente.

### **RISULTATI ATTESI**

Riconoscere i propri punti di forza e di debolezza.

Concentrarsi, mantenere l'attenzione e persistere in un compito.

Dimostrare interesse.

Sviluppare lo spirito di iniziativa.

Organizzare il proprio lavoro.

Adattarsi a situazione nuove, a difficoltà impreviste

### **TEMPI DI SVOLGIMENTO**

Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

### **METODOLOGIE**

Si utilizzerà una didattica laboratoriale e metacognitiva, implementando le attività di ricerca-azione con strategie quali brainstorming, role-play, problem-solving, cooperative-learning.

### **MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE**

La valutazione iniziale, intermedia e finale

## **MODULI: DIGITALMENTI 1 E 2**

Descrizione modulo I ragazzi oggi utilizzano gli strumenti tecnologici in molte attività della loro vita quotidiana: giocano, imparano e parlano usando il linguaggio digitale. L'idea è quella di far riconoscere l'utilità reale degli strumenti digitali, per un uso più consapevole.

**FINALITÀ** • Comprende l'utilizzo degli strumenti digitali e della rete come strumenti di informazione, comunicazione e collaborazione. • Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo, di reperire informazioni

**OBIETTIVI GENERALI** • Ascoltare, comprendere e comunicare; • Acquisire un corretto utilizzo delle tecnologie informatiche • Ampliare le abilità comunicative

**OBIETTIVI SPECIFICI** • Conoscere le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione; • Conoscere e utilizzare gli strumenti informatici di base (relativi sistemi operativi, word, power point, internet e posta elettronica);

- Conoscenza dei Social Network a maggiore diffusione;
- Tutela della privacy e rischi nell'utilizzo dei Social Network;

**TEMPI DI SVOLGIMENTO** Le attività saranno svolte secondo un calendario stilato dalla scuola al fine di creare una settimana a tema e di impegnare gli studenti durante il periodo estivo per 6 giorni (dal lunedì al sabato) in orario ante-meridiano dalle ore 8.30- 13.30

**METODOLOGIA** • Organizzazione flessibile ed articolata delle attività didattiche con approccio di tipo laboratoriale; • lavori di gruppo; brain-storming; • apprendimento cooperativo tra pari; problem posing / problem solving; cooperativelearning.

**ATTIVITA'** Gli alunni saranno guidati ad utilizzare l'informatica in modo pratico-operativo scrivendo testi, navigando in Internet, presentando lo stesso argomento con diverse modalità ( Testo – Presentazione).

**VALUTAZIONE** La valutazione avrà un momento intermedio e finale