

Sezione 1 - Descrittiva

1 . 1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

Io Cittadino Digitale...Consapevole

1 . 2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

DA CAMPO PATRIZIA

1 . 3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

FINALITA':

Il Cittadino digitale è una persona capace di **muoversi in Internet in modo consapevole e sicuro**. A tal scopo è fondamentale che ogni bambino sviluppi le competenze trasversali necessarie per **utilizzare i dispositivi digitali con responsabilità ed efficacia**.

PERCORSI:

1. Il mio quartiere digitale(5-8anni): gli alunni imparano che possono visitare luoghi fantastici in rete e in sicurezza, seguendo alcune regole fondamentali. Attraverso un viaggio in Internet, gli alunni sperimentano la potenza della rete nel portarli in posti lontani, non sempre facili da visitare. **Apprendono l'importanza di seguire delle regole di sicurezza quando navigano in Internet**, proprio com'è necessario fare nel mondo materiale.

Obiettivi: gli alunni saranno in grado di...

- scoprire che Internet permette loro di imparare cose nuove e visitare posti anche molto lontani;
- capire che la sicurezza online richiede tanta attenzione quanto la sicurezza nel mondo fisico;
- applicare le regole per navigare in Internet in modo sicuro.

2) Il peso delle parole (8-10 anni): gli alunni riflettono sul fatto che, mentre si divertono sui loro siti web preferiti o sui social media rischiano di essere esposti a messaggi di altri bambini che possono essere offensivi, violenti o volgari e imparano come gestire gli atti di **cyberbullismo**. Il protagonista viene insultato online ed un amico lo aiuta, suggerendogli di seguire delle regole.

Obiettivi: gli alunni saranno in grado di...

- entrare in empatia con coloro che hanno ricevuto messaggi violenti o volgari;
- capire cosa significa oltrepassare il limite del rispetto nella comunicazione online;
- ideare soluzioni per affrontare situazioni di cyberbullismo.

3) Super cittadino digitale (8-10 anni): un supereroe Digitale aiuta a fare le scelte giuste per **muoversi in Internet in modo responsabile e sicuro sia nel mondo materiale che in rete**. Come primo passo gli alunni esplorano cosa significa agire in modo rispettoso e responsabile verso la propria comunità, sia nel mondo materiale che in rete. Poi creano dei supereroi digitali che esibiscono caratteristiche esemplari e sono in grado di risolvere in modo responsabile alcuni dilemmi digitali.

2. **Obiettivi:** gli alunni saranno in grado di...

- comprendere le proprie responsabilità sia verso la propria comunità del mondo fisico che verso quella in Internet;
- riflettere sulle caratteristiche importanti per diventare un cittadino modello;
- fornire soluzioni a dilemmi digitali.

DESTINATARI: alunni della scuola Primaria (I percorsi possono essere

adattati dagli insegnanti alle diverse fasce d'età degli alunni).

METODOLOGIA: cooperative learning e peer education.

1 . 4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

GENNAIO -MAGGIO in orario curricolare.

1 . 5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Tutti i docenti del Plesso di Scuola Primaria.

1 . 6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

Laboratorio multimediale, aula, piattaforma Programma il Futuro, LIM, Fotocopiatore.

Messina, 25/06/2018

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Patrizia Da Campo

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/2019

SINTESI PROGETTO ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1 . 1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

ORTO DIDATTICO

1 . 2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

DI GANGI SABRINA

1 . 3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

- **Promuovere negli alunni il senso di responsabilità per la cura dell'orto.**
- **Riflettere insieme sulle buone pratiche realizzate nell'orto scolastico (compostaggio,riciclo ecc...)**
- **Favorire lo sviluppo di un "pensiero scientifico". Saper descrivere, argomentare, ascoltare; saper riconoscere e mettere in relazione semi, piante, fiori, frutti; saper porre problemi e formulare ipotesi e soluzioni.**
- **Sperimentare la necessità di elementari strumenti di misura e di registrazione della crescita degli ortaggi;saper usare il calendario per prevedere semine, trapianti, raccolti. Sperimentare la ciclicità (il ciclo vitale delle piante, ciclo alimentare, ciclo delle stagioni)**
- **Acquisire competenze pratiche nelle attività agricole e favorire lo spirito di cooperazione**

METODOLOGIA: conversazioni guidate. Visione di documentari. Lezioni pratiche nell'orto della scuola.

DESTINATARI: alunni scuola primaria

1 . 4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Tutto l'anno scolastico

1 . 5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Docenti e collaboratori

1 . 6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

LIM- CARTONATI- MATERIALE DI FACILE CONSUMO- OERTO DIDATTICO DELLA SCUOLA

Messina, ___25/06/18___

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Sabrina Di Gangi

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "CANNIZZARO - GALATTI " MESSINA
SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/2019 SINTESI PROGETTO
ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1.1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

“ TUTTI E CIASCUNO” Progetto inclusione

1.2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Giacobbe Caterina

1.3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

INTRODUZIONE

Il progetto nasce dalla necessità di rispondere in modo adeguato ai bisogni educativi speciali degli allievi con disabilità (con certificazione L. 104/92), DSA, stranieri, alunni BES in situazione di svantaggio socio-culturale frequentanti l'Istituto, al fine di creare un ambiente di apprendimento davvero inclusivo, all'interno del quale si valorizzino le differenze e vengano rispettati i tempi e gli stili cognitivi di ognuno, in conformità al DL del 13 aprile 2017, n.63 *“Effettività del diritto allo studio attraverso la definizione delle prestazioni, in relazione ai servizi alla persona con particolare riferimento alle condizioni di disagio”*; e al DL del 13 aprile 2017 n.66 *“ Promozione dell'inclusione scolastica degli studenti con disabilità a norma dell'art. 1, commi 180 e 181 lettera c legge 13 luglio 2015, n. 107.*

MOTIVAZIONE

La diversità, in tutte le sue forme, deve essere considerata una risorsa e una ricchezza, e, nell'ottica dell'inclusione, si lavora per rispettare le diversità individuali, quindi, l'inclusione deve rappresentare un processo, una cornice in cui gli alunni, prescindere da abilità, genere, linguaggio, origine etnica o culturale, possono essere ugualmente valorizzati e forniti di uguali opportunità a scuola. Un ambiente inclusivo tende a rimuovere gli ostacoli che impediscono alla persona la piena partecipazione alla vita sociale, didattica, educativa della scuola. Includere vuol dire avere le stesse opportunità di partecipare fornendo il proprio e personale contributo. Partendo da tali presupposti la realizzazione del progetto sarà orientata a perseguire un'azione educativa mirata, in grado di rapportarsi alle potenzialità individuali di ciascun alunno permettendo di valorizzarne le differenze per trasformarle in risorse, favorendo in tal modo l'inserimento degli alunni all'interno della realtà scolastica e il raggiungimento dell'autonomia nei suoi diversi aspetti. Per il pieno raggiungimento di tali obiettivi, il coinvolgimento del gruppo classe durante il processo di “crescita” dell'alunno in difficoltà sarà una risorsa di inestimabile valore sia sul piano relazionale e umano, sia per favorire l'autorealizzazione nel campo dell'apprendimento. I compagni di classe saranno senza dubbio considerato punto di riferimento in grado di assicurare una vita “normale” all'alunno con bisogni educativi particolari.

FINALITA'

Il progetto è volto a garantire:

- l'integrazione scolastica e la socializzazione, a migliorare le capacità manuali, comunicative e creative, in maniera particolare per gli allievi disabili;

- dare la possibilità a ciascun alunno, senza discriminazioni, di apprendere al meglio i contenuti proposti, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità perseguendolo scopo prioritario di contrastare la demotivazione e lo scarso impegno nello studio, e per migliorarne il successo scolastico e formativo.
- prevenire la dispersione scolastica, attraverso l'organizzazione e il coordinamento di percorsi di accoglienza e di integrazione degli alunni con BES, promuovendone il successo formativo attraverso la valorizzazione delle loro potenzialità e il graduale superamento degli ostacoli;
- favorire la crescita delle motivazioni legate all'apprendimento, sviluppando nel contempo, anche positivi sentimenti rispetto alla vita scolastica.
- istituire relazioni umane che facilitino, all'interno della scuola, il processo di insegnamento apprendimento

DESTINATARI

Sono destinatari dell'intervento a favore dell'inclusione scolastica tutti gli alunni così individuati:

-gruppi classe

-alunni con certificazione di disabilità (legge 104/92)

-alunni con diagnosi di disturbo Specifico di Apprendimento (legge 170/2010)

-alunni con svantaggio socio-economico-linguistico-culturale, non certificato (D.M. 27/12/2012 e C.M.

6/03/2013)

-alunni con disagio relazionale-comportamentale, non certificato (D.M. 27/12/2012 e C.M.

6/03/2013)

-alunni con difficoltà di apprendimento non certificate (D.M. 27/12/2012 e C.M. 6/03/2013)

OBIETTIVI

- Favorire un armonico sviluppo delle capacità sotto il profilo gnosico-prassico e socio affettivo;
- fornire ambienti che favoriscano lo sviluppo del "contatto sociale" e delle capacità diinteragire;
- potenziare i livelli di autostima al fine di una serena accettazione dei propri limiti, ma anche delle proprie abilità;
- promuovere un vissuto esperienziale che avvicini l'allievo il più possibile alle esigenze della vita per assumere, nel corso di tali esperienze, una serie di conoscenze, una consapevolezza di sè stesso e una migliore e spontanea integrazione scolastica esociale;
- dare l'opportunità ad ogni alunno di accedere ad una serie di attività formative che gli permetta di acquisire competenze spendibili anche nel quotidiano non scolastico.

TIPOLOGIA DI INTERVENTO

Il progetto sarà strutturato come segue:

- attività nel gruppo classe, attività a classi aperte, a piccolo gruppo, tutoring tra pari o con compagni più grandi, approccio all'apprendimento cooperativoe laboratoriale;
- utilizzo di metodologie didattiche diversificate a seconda dei contenuti;
- attività laboratoriali;

- attività altamente personalizzate nell'aula di sostegno.

Tali attività si svolgeranno prevalentemente in orario antimeridiano durante le attività curricolari.

METODOLOGIA

Obiettivo dei laboratori sarà quello di favorire in tutti gli alunni lo sviluppo delle competenze utili per gestire processi decisionali inclusivi e processi di progettazione partecipata. La realizzazione di tali laboratori prevederà, pertanto, la partecipazione attiva di alunni normodotati scelti da diversi contesti classe secondo il principio della turnazione e nel rispetto della modalità delle classi aperte, per favorire l'inclusione ed evitare l'eccessivo isolamento del gruppo di laboratorio handicap.

METODI E STRUMENTI

a) CLASSI APERTE:

due classi parallele vengono accorpate e riorganizzate in gruppi per livelli di competenza. La possibilità di interagire con docenti diversi dai propri è un'occasione di confronto con diverse modalità comunicative ed operative.

L'incontro di alunni provenienti da classi diverse offre occasioni di confronto, socializzazione, integrazione. Le classi aperte permettono infatti di liberare molte energie creative, sia negli insegnanti sia negli studenti, per esempio attraverso l'emulazione e una sana competizione tra alunni di classi diverse. Le classi aperte permettono di poter eseguire una quantità maggiore di esercizi adatti alle capacità degli alunni e di sopperire, in parte, alle carenze dovute ad una mancanza di rielaborazione dei contenuti a casa.

b) COOPERATIVE LEARNING:

modalità di gestione democratica della classe centrato su gruppi di lavoro eterogenei e costruttivi, sull'effettiva interdipendenza positiva dei ruoli e sull'uguaglianza delle opportunità di successo per tutti, il Cooperative Learning tende a creare un contesto educativo non competitivo, altamente responsabile e collaborativo, straordinariamente produttivo di processi cognitivi di ordine superiore.

1.4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Il progetto si attuerà in orario curricolare, durante il corso dell'intero anno scolastico 2018\2019. Particolare spazio si darà alla realizzazione dello stesso durante le ore di compresenza impiegando la contemporaneità di tutte le risorse professionali a disposizione.

1.5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Soggetti coinvolti

Il presente progetto impegna tutte le componenti della comunità scolastica in un'assunzione collegiale di responsabilità. Tutti i soggetti coinvolti sono impegnati ad adottare forme di comunicazione accoglienti ed inclusive ed alla costruzione di un clima di relazioni positive.

Risorse scolastiche

- Dirigente
- Docenti curricolari
- Docenti di sostegno
- Famiglie
- Collaboratori scolastici
- Istruttori ed esperti esterni operanti nella scuola
- Volontari

- Assistenti alla comunicazione
- Assistenti del comune

Organi collegiali scolastici

- Collegio dei docenti
- Gruppo di lavoro per l'inclusione "G.L.I."

Risorse extrascolastiche

- Enti locali
- ASP di riferimento
- Specialisti
- Enti ed associazioni privati presenti nel territorio

1.6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

Spazi scolastici a disposizione: aule, aula informatica, cortile, palestra, laboratori, ecc.

Uscite didattiche nel territorio.

Utilizzo di sussidi didattici quali computer, Lim, software didattici, libri, materiale di cancelleria di facile consumo, colori di vario genere, materiale strutturato e non,

Messina, 23-06-2018

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO
Caterina Giacobbe

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/2019

SINTESI PROGETTO ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1 . 1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

Progetto extracurricolare " A LEZIONE DI CODING "

1 . 2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Lania Lucia

1 . 3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

L'idea di proporre percorsi, individuali e di gruppo, di programmazione computazionale prende spunto dal Progetto "Programma il Futuro", un'iniziativa attraverso la quale il MIUR invita le scuole a cimentarsi con la programmazione. Nasce, inoltre, dalla convinzione che sia compito della Scuola stimolare gli allievi ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole e a sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare. Sviluppare il pensiero computazionale significa sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco

FINALITÀ:

- Educare ad un utilizzo attivo e consapevole del computer, per comprendere i processi e i concetti della logica sottostante;
- Sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale: avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni alla complessità;
- Accostare i bambini ai principi della programmazione attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, la pedagogia dell'errore, la non-direttività dell'insegnante

OBIETTIVI:

- Stimolare la creatività;
- Sviluppare il pensiero logico e algoritmico;
- Ricercare soluzioni ai problemi;
- Promuovere la lettura e la scrittura delle tecnologie;
- Favorire la collaborazione e la condivisione;
- Avviarsi al confronto costruttivo;
- Promuovere la consapevolezza del proprio comportamento.

METODOLOGIA:

Didattica laboratoriale;

Apprendimento interattivo;

Problem solving

Il progetto è rivolto a tutti gli alunni delle classi quinte

1 . 4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Il progetto avrà una parte curriculare, sin dall'inizio dell'anno scolastico, per un'ora settimanale e una parte extracurriculare da svolgere nel II quadrimestre: da Febbraio a Giugno La classe verrà iscritta dall'insegnante al percorso base del progetto "Programma il Futuro; ogni alunno potrà accedere al corso attraverso una propria password sia da scuola, durante le ore del progetto, sia da casa. Le attività si svolgeranno nel laboratorio d'informatica e saranno interattive. Inizialmente gli alunni, in piccoli gruppi, seguiranno il percorso base proposto nella piattaforma del MIUR Code.org "Corso n.2", per muovere i primi passi per l'avviamento al pensiero computazionale . Successivamente proseguiranno con il percorso "L'ora del Codice", proposto sempre nella stessa piattaforma e infine useranno il software "Scratch" per programmare semplici storie

1 . 5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Alunni e docenti delle classi quinte.

L'insegnante SAIJA CATERINA, parteciperà al progetto avendo ottenuto per l' A.S. 2018/2019 il passaggio di ruolo presso la scuola primaria di codesto istituto.

1 . 6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

Le attività si svolgeranno nel laboratorio d'informatica e nell'aula della classe interessata con l'ausilio della LIM.

Messina, 25/06/18

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Lania Lucia

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/2019

SINTESI PROGETTO ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1 . 1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

Progetto curriculare: "CODING A SCUOLA "

1 . 2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Lania Lucia

1 . 3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Lo scopo principale di questo progetto è avviare i bambini al pensiero computazionale, ovvero ad un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione. Infatti i nostri bambini e ragazzi con il coding svilupperanno il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi, non impareranno solo a programmare ma programmeranno per apprendere. In sintesi essi si troveranno davanti a quello che più li diverte: un tablet, un monitor di un pc, un piccolo robot, e saranno loro ad animare, far prendere vita, imparare a fare muovere i loro personaggi in un certo modo, siano essi virtuali o meno (come nel caso della robotica educativa) . In conclusione impareranno a raggiungere un obiettivo divertendosi. Quando possibile le attività tradizionali, che aiuteranno a far capire che il pensiero computazionale è un'abilità indipendente dai computer, saranno intervallate da attività tecnologiche, durante le quali gli studenti lavoreranno a coppie, alternandosi nel ruolo di "navigatore" e di "guidatore" . Gli studenti potranno aiutarsi a vicenda e faranno meno affidamento sull'insegnante. In questo modo sperimenteranno anche gli aspetti sociali e collaborativi dell'attività informatica. Le lezioni tecnologiche sono fruibili tramite web, sono suddivise in una serie di esercizi progressivi e non è richiesta alcuna abilità tecnica.

OBIETTIVI SPECIFICI:

- Stimolare il pensiero computazionale.

- Introdurre i principi base del coding e della robotica.

CONTENUTI:

- Conversazioni
- Lettura di immagini
- Giochi al computer (Scratch Jr; Scratch 2.0; Bee Bot ecc)
- Giochi con robot (Bee Bot ecc)
- Giochi motori guidati
- Produzioni grafico pittoriche

METODOLOGIA e ATTIVITA'

<http://www.programmailfuturo.it/>

- Peer-education
- Cooperative learning.
- E-learning
- Didattica laboratoriale.
- Attività manipolative ed artistiche.
- Problem solving.
- Learning by doing.

Percorso delle lezioni tradizionali pensate per essere svolte in assenza di computer o di connessione ad Internet.

1. Pensiero computazionale
2. Programmazione su carta a quadretti
3. Algoritmi
4. Funzioni
5. Istruzioni condizionali

Il progetto è rivolto a tutti gli alunni di scuola Primaria.

1 . 4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Indicativamente, i tempi di svolgimento saranno di 1ora a settimana per classe, da metà ottobre fino a fine maggio.

1 . 5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Tutti i docenti interessati ad un progetto che voglia sviluppare il pensiero computazionale.

L'insegnante SAIJA CATERINA, parteciperà al progetto avendo ottenuto per l' A.S. 2018/2019 il passaggio di ruolo presso la scuola primaria di codesto istituto.

1 . 6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

- Materiali scolastici per lezioni tradizionali: fogli, pennarelli, penne, matite, forbici e fotocopie.
- Lavagna Interattiva Multimediale
- Computer e tablet per lezioni tecnologiche con collegamento a internet.

Messina, 25/06/2018

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Lania Lucia

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/2019

SINTESI PROGETTO ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1 . 1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

Progetto LEGALITA'

1 . 2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Ins. PANARELLO MARIA

1 . 3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

- Conoscere ed osservare le regole di vita scolastica e della società.
- Approcciarsi alle regole della convivenza civile e democratica.
- Favorire la cooperazione, la condivisione e la responsabilità.
- Educare alla diversità.
- Educare al rispetto dei beni comuni.
- Prevenire comportamenti scorretti e lesivi nei confronti di sé e degli altri.
- Instaurare rapporti Scuola-Territorio.
- Conoscere ed effettuare incontri con le Forze dell'Ordine e gli enti preposti alla protezione, difesa e sicurezza di persone e beni (Prefettura, Questura, Carabinieri, Polizia postale, Tribunale, Guardia di Finanza, Guardia Costiera, Marina Militare, Vigili del Fuoco, Esercito, Protezione Civile, Polizia Municipale...etc) e le varie agenzie educative ed associazioni culturali a tema legalità (Libera, Addio Pizzo, Al tuo Fianco, Magico, etc...)

1 . 4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Intero anno scolastico

1 . 5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

Docenti e alunni di Scuola dell'infanzia, della Primaria e di scuola Secondaria di I grado.

Collaboratori scolastici. Varie Istituzioni che operano sul territorio (Prefettura, Questura, Polizia Postale, Tribunale, Guardia di Finanza, Carabinieri, Guardia Costiera, Marina Militare, Esercito, Vigili del Fuoco, Polizia Municipale, Protezione Civile...ecc Associazioni culturali (Libera, Addio Pizzo, Ass. Culturale Magico, Al Tuo Fianco ecc...)

1 . 6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

Aule scolastiche, Aula Magna, Aula di informatica, lim, cortile, varie location degli enti ospitanti.

Messina, 22 giugno 2018

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Panarello Maria

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/2019

SINTESI PROGETTO ATTIVITA'

Sezione 1 - Descrittiva

1 . 1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

Progetto di scrittura creativa: "TI RACCONTO..."

1 . 2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

LE INSEGNANTI GIOVANNA SIMONETTA E ROSA INGEMI

1 . 3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Questo progetto di scrittura creativa vuole essere per i bambini un'esperienza alternativa centrata sull'aspetto ludico dell'apprendimento. Nasce dall'esigenza di creare una motivazione positiva verso la scrittura e di aumentare il desiderio ed il piacere dei bambini di scoprire il libro come compagno di avventure ineguagliabili. Offre agli alunni, attraverso un percorso laboratoriale, un'occasione nuova e divertente per avvicinarsi all'arte dello scrivere in modo sempre più coinvolgente e creativo, scoprendo il gusto per la parola scritta e letta. Coinvolge tutti gli alunni delle classi interessate e rappresenta, per il clima di partecipazione che crea e grazie alla modalità a " classi aperte", un forte stimolo all'instaurarsi di relazioni positive nel gruppo, alla scoperta della condivisione e della diversità come ricchezza.

OBIETTIVI

- Conoscere ed utilizzare diversi linguaggi
- Comprendere gli elementi di un racconto
- Comprendere le relazioni logiche ed emotive
- Acquisire un metodo per comunicare
- Orientare il proprio lavoro verso attività produttive
- Ascoltare e osservare con attenzione
- Saper interagire con gli altri
- Essere capaci di controllo sul proprio compito e sulla propria autonomia
- Essere capaci di autovalutare gli apprendimenti
- Esprimersi secondo logiche diverse.

DESTINATARI: gli alunni delle classi seconde sez. A ed E e tutte le altre classi che vorranno partecipare.

FINALITA'

L'esercitazione della scrittura creativa aiuta i bambini a farsi venire nuove idee, a pensare, a trovare soluzioni particolari. Inoltre facilita l'acquisizione di tecniche base per la scrittura narrativa abituandoli a valutare il proprio operato con senso critico prendendo atto degli errori e dei possibili miglioramenti. Li spinge a documentarsi, a comunicare pensieri ed emozioni, a saper creare ambientazioni e personaggi, costruire dialoghi, conoscere i generi letterari, ma soprattutto a possedere uno stile proprio pur avvalendosi del contributo altrui. L'attività laboratoriale aiuterà a veicolare, confrontare ed organizzare le idee permettendo a tutti di esprimere le proprie potenzialità.

METODOLOGIA

Si userà una metodologia a spirale in base alla quale verranno frequentemente ripresi e ampliati gli apprendimenti pregressi.

Si farà uso del cooperative learning , del brain storming e del problem solving.

Attività: testo libero, binomio fantastico, se fossi ..., noi raccontiamo ..., esercizi di stile, la musica delle sillabe, lettura e drammatizzazione Saranno previsti lavori individuali, a piccoli e grandi gruppi, di coppia, a classi aperte. Si eseguiranno piccole drammatizzazioni dei dialoghi inventati o da inventare. Si farà uso d'immagini, colori e musiche per far scaturire emozioni e pensieri da trascrivere successivamente. Ogni lavoro verrà esposto nell' "ALBERO DELLE STORIE" per essere fonte d'idee e di interpretazioni critiche. Alla fine del progetto tutti i lavori prodotti potranno essere stampati illustrati con varie tecniche e pubblicati sul sito della scuola.

VERIFICA E VALUTAZIONE

L'utilizzo della didattica per gruppi di apprendimento cooperativi, comporta la necessità di predisporre criteri di valutazione che facciano riferimento agli aspetti processuali, cognitivi, metacognitivi e relazionali-collaborativi che contraddistinguono questo tipo di metodologia di lavoro.

Le competenze acquisite nel piano di insegnamento/apprendimento proposto da questo progetto, potranno essere rilevate e valutate attraverso:

- l'osservazione di alunne ed alunni durante le attività;
- l'esame della documentazione raccolta e prodotta;
- la ricaduta dei risultati raggiunti nei rapporti interpersonali e nelle dinamiche di classe.

1 . 4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

NOVEMBRE- MAGGIO

1 . 5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

LE INSEGNANTI DI LINGUA ITALIANA DELLE CLASSI INTERESSATE

1 . 6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

SPAZI: LE RELTIVE AULE E I LABORATORI DI LETTURA ED ARTISTICO

MATERIALI: FOGLI A4, CARTONCINI COLORATI, CARTA CRESPA COLORI ACRILICI...

Messina, 23 – 06- 2018

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

INS. INGEMI – INS. SIMONETTA