PIANO ESTATE 2024

Descrizione Progetto – TITOLO: Vivi la Scuola

La proposta didattica intende ampliare e sostenere l’offerta formativa per gli anni scolastici 2024/2025, anche durante il periodo di sospensione delle attività didattiche, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell’Unione europea 22 maggio 2018. La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all’utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l’apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, in situazioni esperienziali.

I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale e immersivo, anche all’aperto, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.

I percorsi di formazione sono volti a:

- rafforzare le competenze chiave per l’apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base, nelle discipline fondanti (prerequisiti per l’apprendimento della letto scrittura e del calcolo nella scuola primaria, matematica e STEM, inglese, sport, arte, musica);

- sostenere la motivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;

- promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.

ABSTRACT MODULI

**Moduli: “Lasciando le nostre tracce”**

Destinatari: n. 19-20 alunni che si apprestano a frequentare le classi prime della scuola primaria.

Il progetto “Lasciando le nostre tracce” abbraccia tre delle cinque aree di apprendimento: area linguistica (metafonologia), area dell’intelligenza numerica (quantità e precalcolo), area percettivo-motoria (grafomotricità); area delle competenze relazionali (sociale e motivazionale). La finalità del progetto è il potenziamento di alcuni dei prerequisiti connessi alle aree di riferimento:

- area logico- matematica: processi semantici (rappresentazione mentale della quantità), processi lessicali (associazione ad una cifra arabica di una parola- numero), processi presintattici (elaborazione del sistema posizionale all’interno delle cifre), conteggio (considerare il numero in senso cardinale);

- area linguistica: riconoscimento della composizione sillabica delle parole, segmentazione sillabica, riconoscimento della sillaba iniziale e finale di parola, riconoscimento e differenziazione di parole corte, mezzane, lunghe, riconoscimento e accoppiamento di rime;

- area percettivo-motoria: apprendimenti che spaziano dalla motricità globale alla motricità fine e alla manipolazione, dalla postura del corpo alla corretta presa degli strumenti grafici;

Il progetto si svolgerà in maniera ludico-laboratoriale-cooperativa negli spazi dell’istituto (cortile, giardino, aule).

Le attività si svolgeranno nelle prime due settimane di settembre 2024, per un totale di 30 ore. Le attività saranno documentate attraverso foto e video e dalla realizzazione di manufatti laboratoriali prodotti dai bambini stessi.

**Moduli: “Occhio ai numeri”**

Destinatari: n. 19-20 alunni che si apprestano a frequentare le classi prime della scuola primaria.

Il progetto “Occhio ai numeri” ha la finalità di potenziare i precursori della cognizione numerica, avvalendosi delle BIN (Batteria per la valutazione dell’intelligenza numerica in bambini dai 4 ai 6 anni). Tale strumento risulta utile per individuare punti di forza e punti deboli di ciascun alunno, definendone il profilo corrispondente e offrendo così una direzione per interventi di potenziamento educativo.

Obiettivi (Indicazioni Nazionali):

-consolidare i prerequisiti dell’intelligenza numerica (competenze matematiche, imparare ad imparare, competenze digitali);

-Rafforzare le strategie del contare e dell’operare con i numeri (traguardi per lo sviluppo delle competenze).

Obiettivi concettuali disciplinari (Matematica):

- potenziare i precursori della cognizione numerica: processi semantici (comprensione quantitativa), processi di conteggio (le abilità di conta), processi lessicali (etichetta verbale), processi pre-sintattici (legati alla struttura del sistema numerico).

Competenze trasversali: capacità di interagire e lavorare con gli altri, problem solving, pensiero critico.

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola primaria (cortile, giardino, aule, laboratorio di informatica).

Sono previsti 15 incontri da 2 ore, da settembre ad ottobre, in fascia oraria mattutina prima dell’inizio delle attività didattiche, i restanti incontri si svolgeranno in fascia oraria pomeridiana.

Si utilizzerà un approccio laboratoriale, ludico e cooperativo.

La verifica iniziale e finale si svolgerà con l’ausilio delle BIN 4-6.

Le attività saranno documentate attraverso foto e la realizzazione di un kit di giochi e materiali didattici prodotti dagli alunni.

**Modulo: “Sport Insieme” scuola primaria**

Il progetto si prefigge di promuovere la pratica sportiva tra i ragazzi in età scolare, per la risaputa valenza educativa.

CONTENUTI: pratica dell'S3 volley e del badminton a scuola

Le attività procedono secondo moduli graduali:

1' modulo: passaggi della palla e introduzione del gioco a rete

2' modulo: battuta e alzata

3' modulo: palleggio e bagher

4' modulo: applicazione delle regole

5' modulo: impugnature della racchetta e l'introduzione del gioco a rete

6' modulo: swing e lancio

7' modulo: lancio e colpo

8' modulo: imparare a vincere.

OBIETTIVI: sviluppo delle abilità motorie generali per ragazzi in età scolare.

- Coordinazione oculo-manuale

- Presa e lancio

- Stabilità ed equilibrio

- Abilità di cambiare velocemente direzione

- Studio delle traiettorie

- Salto ed atterraggio

- Capacità decisionale e tattica

ATTIVITÀ E SOLUZIONI ORGANIZZATIVE:

- Esercizi di controllo della palla

- Esercitazioni individuali e di gruppo per lo studio delle traiettorie

- Esercitazioni con la racchetta e il volano

- Attività di potenziamento muscolare

- Mobilizzazione articolare

- Esercitazioni individuali, a piccoli gruppi e in coppia.

**Modulo: “Keramos” 1 e 2 scuola secondaria**

Il modulo 'Keramos' si propone di sviluppare la creatività attraverso la creazione di oggetti in ceramica, ollegandosi alla tradizione territoriale dell'artigianato vietrese. Gli alunni svilupperanno e potenzieranno le capacità di comprensione, rielaborazione e produzione di manufatti artistici; il lavoro di gruppo favorirà favorirà la socializzazione e consentirà, anche in un'ottica orientativa e di prevenzione della dispersione, di prendere coscienza delle proprie inclinazioni, di valorizzare la propria identità culturale e le opportunità offerte dal territorio. Gli alunni svilupperanno le proprie abilità manuali e di coordinamento visuomotorio, affinando nel contempo le competenze sociali di collaborazione, condivisione, rispetto delle regole e dei compiti assegnati, necessarie all'apprendimento e alla prevenzione della disaffezione scolastica.

Il modulo è diretto agli alunni delle tre classi della scuola secondaria, con particolare riguardo agli alunni a rischio dispersione e con BES.

Obiettivi specifici

-ideazione e progettazione originali

-realizzazione di elaborati personali

-utilizzazione di strumenti, tecnica, materiali e regole per ottenere un manufatto in ceramica

Obiettivi trasversali

Consapevolezza ed espressione culturale

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Saranno utilizzati il laboratorio di arte con i materiali occorrenti: argilla, colori, pennelli, tornio, forno, ecc.

I contenuti riguardano la conoscenza dei materiali, degli strumenti per lavorarli, dei cicli produttivi di un manufatto e dei termini specialistici, le tecniche di modellazione e decorazione. La metodologia sarà incentrata sull'apprendistato cognitivo e il lavoro di gruppo. Al termine l'alunno sarà in grado di ideare e realizzare un manufatto in modo originale e consapevole.

**Modulo: “Matematica e Realtà” 1 e 2 scuola primaria/secondaria**

Il progetto “Matematica & Realtà” si basa su un approccio sperimentale alla matematica, conformemente alle Indicazioni Nazionali del 2012, ed è finalizzato a:

-educare gli allievi alla modellizzazione di aspetti di vita quotidiana proponendo uno studio della matematica rivolto alla descrizione e alla comprensione del mondo reale;

-sviluppare negli allievi le capacità di collaborazione e di cooperazione utilizzando le nuove tecnologie;

-raccordare il “pensare” e il “fare” utilizzando strumenti adatti a percepire, interpretare e collegare tra loro fenomeni naturali o sociali.

Modellizzare situazioni reali, vicine al vissuto di ogni allievo attraverso attività laboratoriali di gruppo divertenti e accattivanti, è l’obiettivo principale del corso. La proposta formativa di Matematica&Realtà si basa sull’analisi di situazioni problematiche che prendono spunto dalla vita quotidiana (un articolo di giornale, una notizia presa dalla rete…) per dare agli allievi la percezione immediata che stanno analizzando una situazione reale. Con opportuni simboli, adeguati alla fascia scolare con cui si opera, si problematizza il contesto e si favorisce la “modellizzazione” della situazione problematica ricercando tra gli “oggetti matematici” studiati, quelli più opportuni alla riflessione e alla ricerca di strategie risolutive del problema con la conseguenza di motivare gli alunni, trasformare la classe in un laboratorio matematico e favorire i processi logici, di astrazione e di sintesi.

**Modulo: “STEM e RV” scuola secondaria**

La Realtà Virtuale (RV) negli ultimi anni ha subito una notevole evoluzione tecnologica: attraverso dispositivi di ultima generazione gli ambienti virtuali reagiscono a input dell’utente consentendo l’interazione e l’acquisizione di informazioni utili all’approfondimento delle situazioni esplorate. Gli utenti non sono solo spettatori passivi ma parte attiva di un’esperienza sensoriale.

La RV, ampiamente usata per finalità educative, coinvolge attivamente e direttamente gli studenti nel contesto/argomento: in una prima fase imparano a utilizzare la tecnologia e ne comprendono il potenziale attraverso delle esperienze sperimentali di scienza e matematica. Nella seconda sono essi stessi produttori sviluppando a loro volta nuove esperienze sperimentali attraverso un “gioco” open world in cui, in gruppo, sperimentano creatività e problem-solving e acquisiscono competenze attraverso una creazione esplorativa.

Obiettivi specifici:

• conoscenza del funzionamento di un sistema di RV

• Capacità di muoversi e di interagire con gli oggetti presenti all’interno di uno scenario virtuale

• Saper creare un mondo virtuale tridimensionale

• Saper sviluppare una esperienza scientifica all’interno di un mondo virtuale.

**Modulo: “Avvio all’informatica e STEM” scuola primaria**

I nostri bambini usano regolarmente il computer, navigano attraverso cellulari di ultima generazione e utilizzano la Rete per giocare o per approfondire argomenti scolastici e di loro personale interesse. Ma quanti di loro sanno effettivamente come è fatto un computer e come “ragiona”? La progettazione di questo percorso di prima alfabetizzazione informatica nasce dalla necessità di educare i bambini alla riflessione e all’analisi di quello che si fa o che si può realizzare con il PC, che spesso viene adoperato solo in maniera automatica e inconsapevole. Dunque, la finalità del percorso è quella di consentire ai bambini di sviluppare competenze digitali tali da garantire una sufficiente autonomia nel sapersi muovere non solo all’interno della rete ma anche attraverso i vari strumenti tecnologici. Essi saranno indotti a confrontarsi con quello che già sanno e che ancora possono imparare, per diventare consapevoli del loro operato e, soprattutto, attenti ai rischi connessi a un uso improprio delle tecnologie digitali.

DESTINATARI: alunni classi quinte della scuola primaria “G. Perlasca – Rodari – Dante Alighieri”.

**Modulo: “Parola Gesto Suono” 1 e 2 scuola primaria**

Il modulo Parola-gesto-suono, sviluppato come un'unità di apprendimento, grazie a una didattica laboratoriale e cooperativa si propone l’acquisizione di competenze musicali e trasversali finalizzate allo sviluppo globale della personalità del bambino, in particolare con bisogni educativi speciali, in funzione orientativa e di contrasto al rischio di dispersione. I destinatari sono gli alunni della scuola primaria. Durante le attività gli allievi impareranno, attraverso i suoni, lo strumentario Orff e il corpo, a relazionarsi positivamente con gli altri, a lavorare in gruppo e a rispettare le regole, condividendo le proprie doti artistiche e creative; potenzieranno le loro capacità di concentrazione, di coordinazione e di autocontrollo, utili ai fini dell’apprendimento e della prevenzione della devianza minorile, spesso causata da limitate risorse attentive e relazionali. I contenuti e gli obiettivi specifici saranno: - pratica vocale, associata ai gesti e alla divisione in sillabe; - produzione di semplici gesti, associati a melodie e a ritmi; - contribuire allo sviluppo

dell'attitudine musicale dei più piccoli sviluppare l’orecchio musicale e la capacità percettiva dell’ascolto, attivandolo a livello corporeo con il gesto, il movimento, il disegno, la voce; - favorire una crescita armonica: coordinamento, concentrazione, concetti spaziotemporali, lateralizzazione; - educare alla percezione dell'armonia: la musica come linguaggio, non solo ritmo e melodia, ma anche funzioni armoniche; - condividere esperienze sonore e inventare, riprodurre, imitare suoni o ritmi sia a livello corale che individuale.

**Modulo: “SHUTTLE TIME” scuola secondaria**

Il progetto si prefigge di promuovere il gioco del badminton tra i ragazzi in età scolare, per la nota valenza educativa.

CONTENUTI: badminton a scuola

Le attività procedono secondo moduli graduali:

1' modulo: impugnature della racchetta e l'introduzione del gioco a rete

2' modulo: swing e lancio

3' modulo: lancio e colpo

4' modulo: imparare a vincere.

OBIETTIVI: sviluppo delle abilità motorie generali per ragazzi in età scolare.

- Coordinazione oculo-manuale

- Presa e lancio

- Stabilità ed equilibrio

- Abilità di cambiare velocemente direzione

- Salto ed atterraggio

- Capacità decisionale / tattica

COMPETENZE CHIAVE:

- Imparare ad imparare

- Spirito d'iniziativa

- Competenze sociali e civile

COMPETENZE DI CITTADINANZA:

- Imparare ad imparare

- Collaborare e partecipare

ATTIVITÀ E SOLUZIONI ORGANIZZATIVE:

- Esercitazioni con la racchetta e il volano

- Attività di potenziamento muscolare

- Mobilizzazione articolare

- Esercitazioni individuali, a piccoli gruppi e in coppia

STRUMENTI:

Racchette, volani e rete.

Destinatari: 20 alunni dell'Istituto del triennio di scuola secondaria di I grado.

Durata 30 ore, per due incontri settimanali, nei mesi di settembre, ottobre e novembre.

**Modulo: “EIPASS 7 MODULI CLASSI I” scuola secondaria**

Da diversi anni l’Istituto offre la possibilità ai suoi alunni, della scuola secondaria di primo grado, di acquisire la certificazione informatica EIPASS 7 Moduli User che costituisce titolo valido per il riconoscimento di punteggio nell’ambito scolastico, universitario e concorsuale, secondo quanto stabilito dalla normativa vigente.

La certificazione EIPASS 7 Moduli User attesta in modo oggettivo il possesso delle competenze intermedie nell’utilizzo degli strumenti dell’ICT (Tecnologie dell’informazione e della comunicazione), così come descritte nell’e-Competence Framework for ICT Users (e-CF), documento elaborato e aggiornato dal CEN,

Commissione Europea per la standardizzazione, che fornisce un quadro complessivo delle competenze digitali che ogni cittadino deve possedere perché utili nel lavoro, nello studio, nelle relazioni, e più in generale nella vita di tutti i giorni.

Per l’e-CF, l’utilizzatore intermedio del computer e di internet: “è in grado di applicare una serie di conoscenze e competenze informatiche che consentono di completare il compito ricevuto, sapendo adattarsi alle circostanze; è in grado di risolvere eventuali problemi intercorsi; ha un livello medio di autonomia

operativa”.

Contenuti

I contenuti sono inerenti i seguenti 7 moduli dell’esame finale:

* i fondamenti dell’ICT
* Navigare e cercare informazioni sul Web
* Comunicare e collaborare in Rete
* Sicurezza informatica
* Elaborazione testi
* Foglio di calcolo
* Presentazione

Organizzazione e destinatari: il modulo, rivolto a circa 20 alunni delle classi prime della scuola secondaria di primo grado; si terrà nei laboratori informatici della scuola secondaria nel periodo da novembre a maggio e si concluderà con gli esami per la certificazione informativa “Eipass 7 moduli User”.