

Progetti e laboratori Scuola Primaria

PROGETTO:

"Andiamo in biblioteca"

Ordine/i di Scuola	Primaria
Sezioni/Classi coinvolte	Tutte
Referente e Docenti coinvolti	Pingitore Carmela Tutti i docenti che intendono usufruire della biblioteca scolastica
Durata del progetto	Primo quadrimestre <input type="checkbox"/> Secondo quadrimestre <input type="checkbox"/> Annuale <input checked="" type="checkbox"/>
Enti /Associazioni Compagnie/ Istituti Coinvolti	Associazione Italiana Editori Libreria Guidi Associazione "Piccoli maestri" Autori disponibili ad effettuare incontri presso la nostra scuola.
Competenza/e da sviluppare	Comunicazione nella madrelingua o nella lingua di istruzione. Consapevolezza ed espressione culturale. Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche.
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del progetto	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni. Possiede un patrimonio di conoscenze ed azioni ed è in grado di ricercare e organizzare nuove informazioni. Utilizza gli strumenti per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme agli altri.
Obiettivi specifici a.s. 2016-17	<ul style="list-style-type: none">• Promuovere l'amore per la lettura intesa sia come occasione di ricerca e di studio, sia come mezzo per il soddisfacimento di bisogni affettivi quali evasione, fantasia, identificazione positiva.• Offrire strumenti di confronto, comunicazione e arricchimento attraverso momenti significativi.• Arricchire il linguaggio in quanto strumento privilegiato di mediazione tra azione e pensiero.• Sviluppare il metodo della ricerca.• Potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e riflessione.• Sviluppare una corretta e consapevole educazione alla cittadinanza.
Metodologie	Al fine di coinvolgere il più possibile insegnanti, alunni e genitori, si cercherà di pubblicizzare al massimo le varie attività mediante comunicazioni verbali e scritte, volantini, pubblicazione sul sito delle notizie riguardanti i vari eventi...
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<ol style="list-style-type: none">1. Assicurare la presenza in biblioteca dell'insegnante referente, almeno per un'ora alla settimana, al fine di:<ol style="list-style-type: none">a) dare informazioni, suggerimenti, materiali ad alunni e insegnanti;b) verificare la mancanza di testi presi in prestito e non restituiti;c) completare la catalogazione informatica e cartacea dei testi nuovi, acquistati o ricevuti in donazione;d) risistemazione dei testi sulle scaffalature. <p><i>Modalità e tempi di realizzazione:</i> La biblioteca sarà aperta tutti i martedì, dalle 15.15 alle 16.15, per un totale di 27 ore, secondo il seguente calendario: OTTOBRE: 11; 18; 25;</p>

	<p>NOVEMBRE: 8; 15; 22; 29 DICEMBRE: 6; 13; GENNAIO: 10; 17; 24; 31 FEBBRAIO: 7; 14; 21; MARZO: 7; 14; 21; 28; APRILE: 4; 11; MAGGIO: 2; 9; 16; 23; 30</p> <p>2. Favorire l'arricchimento della Biblioteca scolastica aderendo all'iniziativa "Ioleggoperché" promossa dall'Associazione Italiana Editori. <i>Modalità e tempi di realizzazione:</i> Le famiglie sono invitate ad acquistare, presso una libreria gemellata, durante l'ultima settimana di ottobre, dei testi da regalare alla biblioteca scolastica. L'Associazione Italiana Editori regalerà alla scuola un numero di libri pari a quelli avuti in dono.</p> <p>3. Organizzazione del concorso "Il miglior lettore dell'anno". <i>Modalità e tempi di realizzazione:</i> Nel corso dell'anno, gli alunni che vorranno partecipare al concorso prenderanno in prestito in biblioteca testi di narrativa da loro liberamente scelti. Per ciascun testo letto compileranno una scheda di lettura predisposta. Al termine dell'anno scolastico, i migliori lettori saranno premiati. Il regolamento del concorso sarà affisso in biblioteca.</p> <p>4. Inserire sul sito della scuola una breve descrizione, corredata da foto, della biblioteca e l'elenco di tutti i testi esistenti. <i>Modalità e tempi di realizzazione:</i> Poiché i materiali erano già stati realizzati nei precedenti anni scolastici, l'insegnante Anna Montrone ha provveduto nel corso del mese di ottobre all'inserimento dei dati sul sito della scuola.</p> <p>5. Attuazione di Laboratori linguistici <i>Modalità e tempi di realizzazione:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> a) Le classi II, a partire dal mese di gennaio, effettueranno la lettura approfondita del testo "Vampiri" di G. Bordi, ed. Fabbri. Seguirà l'incontro con l'autore. Al termine dell'anno scolastico si realizzerà una rappresentazione teatrale tratta dal testo letto. Il copione, fornito dallo scrittore stesso, sarà adattato alle classi dalle insegnanti. Le scenografie saranno realizzate organizzando gruppi di alunni a classi aperte. b) La classe IV C attuerà la lettura approfondita del testo "Il violino del signor Stradivari", di Paola Pacetti, responsabile dell'Accademia di Santa Cecilia. L'attività prenderà il via il mese di gennaio 2017 e sarà completata dall'incontro con l'autrice, disponibile a presentare gratuitamente il libro agli alunni, in data da stabilire. c) Le classi IV A e IV D intendono attuare laboratori linguistici nel caso in cui riescano ad usufruire di risorse finanziarie per l'acquisto dei testi necessari. <p>6. Letture ad alta voce <i>Modalità e tempi di realizzazione:</i> Si stanno prendendo accordi con l'associazione "Piccoli maestri" affinché uno scrittore possa venire a scuola per la lettura di brani di un classico agli alunni delle classi V. Se possibile, sarà scelto " Il libro della giungla " di Kipling , perché è il testo su cui le classi V lavoreranno in inglese nel progetto continuità con la secondaria.</p> <p>7. Adesione ad eventuali iniziative/progetti proposti da case editrici, librerie o altri enti. <i>Modalità e tempi di realizzazione:</i> Se sarà possibile realizzare le attività indicate, le modalità e i tempi saranno comunicati nel corso dell'anno scolastico.</p>
Prodotto finale	<p>Attività 1: Cataloghi aggiornati; testi ordinati e facilmente consultabili. Attività 3: Scheda di lettura. Attività 5 a: Rappresentazione teatrale. Attività 5 b: Scheda di gradimento.</p>

Valutazione	Attività 1: Strumenti di verifica e valutazione: realizzazione dell'attività indicata. Attività 2: Strumenti di verifica e valutazione: numero dei libri ricevuti in dotazione. Attività 3: Strumenti di verifica e valutazione: a) numero degli alunni partecipanti; b) numero dei libri letti dagli alunni. Attività 5: La verifica e la valutazione saranno effettuate dalle insegnanti di classe.
--------------------	---

PROGETTO:

Sapere sapori: "Tutto il gusto della frutta"

Ordine/i di Scuola	Scuola Primaria
Sezioni/Classi coinvolte	Classi II A, II B, II C e IIIA
Referente e Docenti coinvolti	Referente MANZO Marinella Insegnanti coinvolti: Manzo Marinella, De Luca Francesca, Del Matto Petra, Pingitore Carmela, Frattarelli Maria, Mancini Franca, Polichetti Angela, Del Prete Melania, Rorato Federica, D' Amuri Claudia.
Durata del progetto	Primo quadrimestre <input type="checkbox"/> Secondo quadrimestre <input checked="" type="checkbox"/> Annuale
Enti /Associazioni Compagnie/ Istituti Coinvolti	Agenzia Regionale per lo Sviluppo e l'Innovazione dell'Agricoltura del Lazio- ARSIAL Progetto: SAPERE I SAPORI
Competenza/e da sviluppare	Competenze di base di scienze e tecnologia
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del progetto	L'azione di educazione alimentare prevista in questo progetto didattico riguarderà la conoscenza della frutta, secondo la stagionalità delle nostre campagne e le trasformazioni operate dall'uomo, in particolare la conservazione, sui prodotti naturali
Obiettivi specifici a.s. 2016-17	Le finalità e gli obiettivi del progetto sono la conoscenza delle filiere alimentari, la riscoperta delle tradizioni, il recupero delle capacità manuali e l'approfondimento della storia e utilizzo della frutta.
Metodologie	Si porteranno gli alunni a contatto con i campi coltivati e gli animali, ciò permetterà agli studenti di conoscere da vicino, con esperienza concreta, la realtà dell'agricoltura, ricordando loro l'origine degli alimenti e sensibilizzandoli sulla ricerca di cibi biologici e legati al territorio.

Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<p>Il progetto prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una visita introduttiva in classe a cura degli educatori agro-ambientali della fattoria didattica, per spiegare il tema delle filiere alimentari con particolare riferimento alla frutta di stagione e alla sua importanza nella dieta mediterranea, e per preparare l'uscita in fattoria; • L'uscita in fattoria didattica, che permetterà agli alunni di osservare la frutta di stagione nell'orto, sbucciarla e cuocerla, per preparare una marmellata; • Una seconda visita in classe a cura degli stessi educatori, conclusiva del percorso didattico, per verificare le nozioni apprese e discutere con gli alunni . <p>L'incontro introduttivo in classe è previsto nei mesi di gennaio/febbraio 2017. La visita alla fattoria didattica è prevista nei mesi di marzo/aprile 2017. L'incontro conclusivo in classe è previsto nei mesi di maggio/giugno 2017</p>
Prodotto finale	Preparazione della marmellata
Valutazione	<p>Discussione, in classe, al termine del progetto per verificare le nozioni apprese. Testi, disegni e cartelloni sull'attività svolta Schede di osservazione del comportamento durante incontri con esperto ed uscite didattiche Relazione sintetica da parte degli insegnanti, a conclusione del progetto sul programma delle iniziative svolte, sul numero degli alunni coinvolti, sugli argomenti trattati e sulle spese sostenute.</p>

PROGETTO:

"Ping Pong per imparare ad imparare"

Ordine/i di Scuola	Scuola primaria
Sezioni/Classi coinvolte	Tutte le quinte di scuola primaria
Referente e Docenti coinvolti	Franchi Andrea
Durata del progetto	<p>Primo quadrimestre <input type="checkbox"/> Secondo quadrimestre <input type="checkbox"/> Annuale <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Frequenza delle attività sia in orario curricolare che extracurricolare (da concordare con le interclassi); Periodo di attuazione del Progetto: intero anno scolastico, con verifiche in itinere e a fine quadrimestre; Eventuali calendarizzazioni di manifestazioni di plesso (torneo di fine progetto) con gli alunni, insegnanti, famiglie; Eventuali partecipazione ad iniziative e manifestazioni del territorio.</p>
Enti /Associazioni Compagnie/ Istituti Coinvolti	<p>Progettazione in servizio con gli insegnanti referenti attraverso lo sviluppo di unità didattiche specifiche o interdisciplinari; Eventuale coinvolgimento delle famiglie (genitori, nonni, zii, ecc) degli alunni in iniziative collaterali (incontri formativi, collaborazione e partecipazione alle manifestazioni, ecc.).</p>
Competenza/e da sviluppare	<p>Competenze sociali e civiche Consapevolezza ed espressione culturale Imparare ad imparare Potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati ad uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'educazione fisica e allo sport.</p>

Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del progetto	<p>Il progetto mira alla realizzazione di azioni efficaci nelle seguenti aree:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prevenzione del disagio e della promozione della persona grazie all'animazione ludico-sportiva: il gioco si rivela un campo di esperienza fondamentale per un educatore attento a cogliere in atteggiamenti e comportamenti dei soggetti più giovani gli eventuali indicatori di difficoltà e disagi su cui intervenire, cercando innanzi tutto di costruire rapporti significativi col soggetto stesso. - Integrazione a favore dei minori: sviluppo della socializzazione e integrazione fra soggetti appartenenti a diverse etnie e culture utilizzando il gioco e lo sport come mediatori e facilitatori dell'esperienza di conoscenza e relazione.
Obiettivi specifici a.s. 2016-17	<ul style="list-style-type: none"> - Arricchire e consolidare le esperienze di attività motoria e sportiva; - Favorire e promuovere attività ludico-sportive trasversali coinvolgendo tutti gli alunni del circolo; - Creare occasioni di corresponsabilità tra scuola - famiglia - ente locale - realtà associative attraverso l'esperienza ludica quale strumento di continuità e socialità; - Recuperare e valorizzare la dimensione del gioco come mediatore di istanze educative nel rapporto adulto/bambino; - Sostenere e facilitare la progettazione didattico-educativa nell'area dei linguaggi non verbali, con particolare attenzione ai bambini con disabilità; - Rispetto delle regole condivise. - Promuovere in forma "consorziata" le potenzialità del territorio, valorizzando il ruolo della scuola in sinergia con le altre realtà presenti nel tessuto sociale di riferimento; - Favorire ed incentivare lo scambio di esperienze e di progettualità fra diverse agenzie educative, associazioni sportive e di volontariato; - Rilanciare e promuovere il valore della pratica ludico-sportiva in età giovanile sotto il profilo delle azioni di prevenzione del disagio e di promozione dello "star bene", in grado di coinvolgere genitori, bambini, ragazzi, educatori, istituzioni; - Prevede la partecipazione di esperti esterni, insegnanti della scuola elementare, animatori, accomunati da un medesimo percorso formativo, a garanzia della riproducibilità dei metodi e degli approcci; - Eventuale costituzione di una "Scuola Polo" per l'attività motoria e sportiva - in rete con scuole ed enti del territorio.
Metodologie	<p>Le linee metodologiche che si intendono perseguire si innescano su alcuni principi basilari quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la valorizzazione delle esperienze e delle conoscenze pregresse degli alunni da arricchire di nuovi contenuti, permettendo, anche, interventi che mirano all'inclusione, rivolti sia ad alunni di lingua non italiana che a quelli diversamente abili o con difficoltà di apprendimento; - l'incoraggiamento dell'allievo ad esplorare e a scoprire il mondo che lo circonda mediante lo sport. - l'insegnamento di modalità di apprendimento di tipo collaborativo (aiuto reciproco, gruppo cooperativo...) sia interno al gruppo classe/sezione sia per gruppi di lavoro di classi e di età diverse. - la promozione della consapevolezza del proprio modo di apprendere: difficoltà incontrate, strategie adottate per superarle, comprensione delle ragioni di un insuccesso, conoscenza dei propri punti di forza...
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<ul style="list-style-type: none"> - Attività che promuovano occasioni di arricchimento delle competenze motorie da un punto di vista interdisciplinare; - Esperienze facilitanti l'apprendimento motorio con particolare attenzione allo sviluppo delle: capacità senso-percettive, schemi motori di base, capacità coordinative, abilità motorie; - Attività che permettano e favoriscano la conoscenza e l'apprendimento di molteplici forme di movimento sportivo (avviamento al gioco-sport); - Interventi didattico-educativi che possano migliorare un adeguato sviluppo delle funzioni bio-fisiologiche; - Esperienze di gioco e avviamento sportivo che promuovano il "linguaggio del corpo" e che concorrano allo sviluppo di coerenti comportamenti relazionali, promovendo relazioni positive e cooperative all'interno della classe e della scuola; - Organizzazione di attività ludico-sportive trasversali con altre realtà scolastiche che permettano e favoriscano occasioni di incontro a forte contenuto aggregativo;

	<ul style="list-style-type: none"> - Esperienze formative che favoriscano il dialogo Scuola-Famiglia sensibilizzando una condizione positiva per le relazioni e gli apprendimenti; - Attività che concorrano al successo formativo di ogni alunno con particolare attenzione alle situazioni di handicap, svantaggio, disagio <p> Criteri raggruppamento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Attività/Percorsi svolti per gruppi classe/interclasse; - Attività/Laboratori svolti per gruppi orientati allo sviluppo di particolari attività sportive; - Attività ludico-sportiva svolta per gruppi in verticale (alunni quarta e quinta, prima e seconda, ecc.) - Eventuale Attività/Percorsi in verticale in continuità con la Secondaria di Primo Grado. <p> Risorse materiali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzo degli ambienti scolastici: atri, palestra, area giardino esterna, aule libere; - Utilizzo degli ambienti extrascolastici: Palasport – area verde naturale – campi sportivi; - Utilizzo di materiale ed attrezzature sportive specifiche all’attività didattica programmata; - Eventuale utilizzo di scuolabus messi a disposizione dalla municipalità <p> Risorse umane</p> <ul style="list-style-type: none"> - Personale docente della Scuola Primaria + referenti progetto - Collaboratore/i esterni-insegnanti Ed. Fisica; - Collaboratori esterni-referenti di Enti ed Associazioni; - Personale ausiliario.
Risorse finanziarie	<p>Piano di spesa, in rapporto ai finanziamenti disponibili e alle risorse necessarie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acquisto materiale di supporto (targhe, medaglie, racchette, palline, ecc) - Pagamento ore eccedenti - Utilizzo di eventuali ore a disposizione per supplenze (per i referenti formatori)
Prodotto finale	<p>Raccolta dei materiali prodotti che s’intende lasciare agli atti: elaborati degli alunni, videoregistrazioni, materiale fotografico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiale multimediale; - Materiale fotografico; - Sussidio didattico di supporto all’esperienza. <p>Torneo finale</p>
Valutazione	griglie di osservazione

LABORATORIO:

"Giociamo in movimento"

Ordine/i di Scuola	PRIMARIA
Sezioni/Classi coinvolte	SECONDA A- SECONDA C
Docenti coinvolti	Del Matto Petra (Sostegno Classe II A) Del Prete Melania (Sostegno Classe II C)
Competenza/e da sviluppare	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppo e potenziamento della motricità. ▪ Comunicazione nella madrelingua. ▪ Competenze sociali e civiche.

Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Potenziamento dei prerequisiti motorio-prassici agli apprendimenti. ▪ Potenziamento del linguaggio corporeo attraverso l'impiego delle capacità motorie. ▪ Sostegno nello sviluppo della consapevolezza del proprio corpo. ▪ Sostegno nell'interazione tra pari attraverso lo sport e l'educazione fisica.
Obiettivi specifici a.s. 2016-17	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Potenziare i prerequisiti motorio-prassici agli apprendimenti: capacità senso-motorie; abilità visuo-spaziali e visuo-costruttive; coordinazione oculo-manuale; coordinazione grosso e fino-motoria e equilibrio; controllo posturale; organizzazione prassica; abilità grafo-motorie; sequenze e procedure (organizzazione spazio-temporale); pianificazione e problem solving (integrazione spazio-temporale); funzioni esecutive. ▪ Migliorare la percezione e il controllo corporeo. ▪ Aumentare la consapevolezza corporea. ▪ Potenziare l'espressività corporea. ▪ Promuovere le tappe principali della socializzazione (rispetto delle regole, capacità di collaborare con il gruppo dei pari ecc...). ▪ Promuovere relazioni positive con l'ambiente, i coetanei e gli adulti.
Metodologie	<p>Per suscitare interesse e sollecitare la partecipazione degli alunni, le competenze e gli obiettivi delineati nell'ambito del laboratorio, verranno perseguiti attraverso attività svolte in forma ludica e giochi polivalenti. Il gioco è strettamente collegato allo sviluppo psicomotorio del bambino, lo influenza e ne è a sua volta influenzato. Giocare è il modo più semplice, più efficace e più piacevole per apprendere e per modificarsi. Il gioco unisce la dimensione espressiva, la comunicazione, l'esercizio di abilità, la scoperta dell'ambiente, la conoscenza corporea, la crescita cognitiva, l'apprendimento, la necessità di rispettare le regole, la dimensione affettiva ed emozionale del bambino, la sua capacità di socializzazione. Nel gioco i bambini apprendono per imitazione, ascoltando, per meccanismi di prova ed errore, ragionando e comunicando. Le attività verranno strutturate e presentate sulla base dell'obiettivo che si intende raggiungere, in maniera tale da garantire il successo dei bambini, quindi l'esperienza favorevole, stimolando al tempo stesso le funzioni che si intendono potenziare. Le insegnanti, per individuare il tipo di gioco più accattivante da utilizzare con il bambino e al tempo stesso perseguire gli obiettivi di sviluppo che desiderano, terranno conto dei seguenti aspetti: scopo del gioco, prerequisiti, ambiente, materiali, modalità di gioco e di relazione.</p>
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<p>Il laboratorio si svolgerà nell'aula di Psicomotricità e/o nella palestra della scuola secondo il seguente orario: dalle ore 11:15 alle 12:15 del giovedì nel corso di tutto l'anno scolastico. Si prevede la formazione di piccoli gruppi di lavoro con gli alunni S. S. classe II A e M. G. classe II C.</p> <p>ATTIVITA'</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi ed attività polivalenti sia liberi sia utilizzando materiale strutturato. <p>Le attività verranno svolte anche attraverso l'ausilio di sussidi didattici multimediali.</p>
Prodotto finale	<p>Il laboratorio non prevede la realizzazione di un prodotto finale. Le attività a cui i bambini prenderanno parte nei vari incontri, i materiali con i quali si realizzeranno le stesse, le modalità di realizzazione, l'impegno e la partecipazione di tutti, adulti e bambini, costituiranno documentazione del laboratorio.</p>
Valutazione	<p>Oggetto di valutazione sarà il livello di interesse e partecipazione degli alunni, l'impegno da parte degli stessi nelle attività proposte, la capacità di interazione e cooperazione nel piccolo gruppo. Attraverso osservazioni sistematiche in itinere, le insegnanti valuteranno gli opportuni aggiustamenti e/o adattamenti che si renderanno necessari.</p>

LABORATORIO:

"Insieme è più facile!"

Ordine/i di Scuola	Primaria
Sezioni/Classi coinvolte	II A e II B
Docenti coinvolti	Del Matto Petra
Competenza/e da sviluppare	<ul style="list-style-type: none"> • Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano. • Potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati. • Alfabetizzazione e perfezionamento dell'italiano come seconda lingua.
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del laboratorio	Consapevoli delle difficoltà che un buon numero di alunni, in particolare della II A, hanno soprattutto rispetto alla lettura e alla scrittura, abbiamo ritenuto necessario attivare questo laboratorio. Gli alunni coinvolti hanno in parte origini straniere e tutti hanno bisogni educativi speciali. Il laboratorio ha come finalità il recupero delle capacità di lettura e di scrittura attraverso un percorso personalizzato su ciascun alunno.
Obiettivi specifici a.s. 2016-17	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale (parole, frasi, brevi testi) • Conoscere e utilizzare i gruppi ortografici irregolari (ch, gn, gli, sc...) • Scrivere frasi connesse al proprio vissuto in maniera corretta
Metodologie	Il laboratorio si svolgerà il lunedì dalle 8.15 alle 12.15 e il martedì dalle 14.15 alle 16.15; prevederà l'utilizzo di schede strutturate, libri che contengono semplici racconti e software didattici. Verrà favorito il coinvolgimento attivo dell'alunno all'interno di un clima sereno e accogliente. Le attività relative a ciascun obiettivo verranno riproposte variando il contenuto delle stesse fin quando l'obiettivo non sarà raggiunto.
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<p>Settembre: collegare la parola all'immagine corrispondente; data un'immagine scrivere la parola corrispondente.</p> <p>Ottobre: leggere una frase e collegarla all'immagine corrispondente; leggere e scrivere parole con ci/ce; leggere e scrivere parole con chi/che distinguendo ci/ce da chi/che</p> <p>Novembre: leggere e scrivere parole con gi/ge; leggere e scrivere parole con ghi/ghe distinguendo gi/ge da ghi/ghe.</p> <p>Dicembre: leggere e scrivere parole con sci/sce; leggere e scrivere parole con gli.</p> <p>Gennaio: leggere e scrivere parole con gn; leggere e scrivere parole con sca/sco/scu</p> <p>Febbraio-Giugno: date due frasi, distinguere una frase da una non frase; dato un disegno, completare la didascalia; dato un disegno, scrivere la didascalia</p>
Prodotto finale	Non è previsto
Valutazione	La verifica dell'intervento didattico sarà regolare e continua per una costante valutazione dei ritmi e dei livelli di apprendimento di ciascun alunno e del raggiungimento degli obiettivi. Avverrà attraverso la somministrazione di prove strutturate e l'osservazione sistematica. Sarà finalizzata anche a valutare l'efficacia del metodo adottato, a operare eventuali modifiche e a individuare tempestivamente gli eventuali correttivi da introdurre.

PROGETTO:

"IO ed il mio amico computer 2"

Ordine/i di Scuola	Scuola primaria
Sezioni/Classi coinvolte	Classi terze A-B-C-D

Referente e Docenti coinvolti	Referente: Carotenuto Raffaella Docenti coinvolti: D'Amuri Claudia Cutolo Giuseppina Rorato Federica Mannetti Carmela Trifiletti Anna Patrignani Barbara Salvi Cecilia Patriarca Rita
Durata del progetto	Primo quadrimestre <input type="checkbox"/> Secondo quadrimestre <input type="checkbox"/> Annuale <input checked="" type="checkbox"/>
Competenza/e da sviluppare	1. Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alle lingue dell'Unione Europea 3. Potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli istituti pubblici e privati operanti nel settore.
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del progetto	Sviluppare le competenze digitali con particolare riguardo alla conoscenza ed uso del programma Power Point. Potenziare le competenze sull'argomento e la storia che andranno a drammatizzare ed interpretare a teatro a fine anno.
Obiettivi specifici a.s. 2016-17	<ul style="list-style-type: none"> - Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline - Conoscere e usare il programma Power Point - Realizzare presentazioni - Inserire una diapositiva nel programma - Inserire i numeri di pagine in tutte le diapositive - Creare ed aggiungere delle note - Inserire un testo in una presentazione - Impostare/modificare il colore dello sfondo - Applicare un modello di struttura ad una presentazione (formattazione del testo e delle diapositive) - Elaborare e costruire un racconto - Sfruttare le conoscenze acquisite del programma Microsoft Word o Paint - Sviluppare abilità metalinguistiche - Affinare il coordinamento oculo-manuale - Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione
Metodologie	Verranno utilizzate strategie didattiche legate al canale delle esperienze quotidiane attraverso la creazione di lavori didattici e lavori extra-didattici rivolti allo svago. Si utilizzeranno libri e ricerche per la conoscenza della nostra storia che presenteremo.
Attività (delinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • composizione di semplici testi; • progettazione della presentazione; • inserimenti delle varie parti della presentazione; • conversazioni; • lettura dei testi con la grafica del pc; • espressioni grafiche e coloritura di schede; • lavori di gruppo. <p>Persone coinvolte: Tutti gli alunni a rotazione con la presenza degli alunni H e la docente di sostegno.</p> <p>Spazi utilizzati: Interni ed esterni alla classe, aula d'informatica.</p> <p>Materiali: Pc, schede, libri, collegamento ad internet, DVD e materiale di facile consumo.</p> <p>Tempi di realizzazione: Il progetto verrà svolto nel corso dell'anno scolastico 2016-2017. Si prevederanno in tutto 2 ore settimanali a bambino. I giorni previsti saranno: martedì ore 13:15-14:15 e giovedì ore 9:15-10:15 per la sezione A, martedì ore 10:15-12:15 per la sezione B, giovedì ore 14:15-16:15 per la sezione C, martedì 8:15-10.15 per la sezione D.</p>

Prodotto finale	Il bambino dovrà padroneggiare l'uso del programma Power Point, creare una presentazione della storia del Flauto Magico inserendo materiali trovati e creati per rendere coinvolgente la presentazione che poi verrà presentata a fine anno ai compagni.
Valutazione	Si osserverà il comportamento, la partecipazione e il coinvolgimento nelle varie attività, nel seguire i percorsi proposti e la capacità di esprimersi con linguaggi diversi. La verifica si svolgerà in itinere. Si considereranno momenti di verifica: <ul style="list-style-type: none"> • Tutte le occasioni di osservazione sistematica ed occasionale dei comportamenti sociali e relazionali. • Le produzioni individuali e collettive dei bambini per verificare il livello di comprensione e la capacità di riproduzione. • Le discussioni/interviste sulle attività svolte.

LABORATORIO: *"La scoperta delle mie emozioni"*

Ordine/i di Scuola	Primaria
Sezioni/Classi coinvolte	IV A-B-E
Docenti coinvolti	Cuda Antonietta, De Bianchi Sara, A.E.C. De Propriis Francesca, A.E.C. Schmidt Tatiana
Competenza/e da sviluppare	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicare: rappresentare atteggiamenti, stati d'animo e emozioni, utilizzando linguaggi diversi (verbale, simbolico, ecc.) • Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri. • Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> • Adottare modalità socialmente efficaci per esprimere la propria affettività, attraverso linguaggi diversi. • Essere disponibili al rapporto di collaborazione con gli altri. • Scegliere e utilizzare adeguate modalità per parlare di sé nelle relazioni con gli altri. • Avvalersi dei tipi diversi di comunicazione per riflettere su di sé e sulla propria emotività.
Obiettivi specifici a.s. 2016-17	<ul style="list-style-type: none"> • Esplorare, esprimere e comunicare i propri sentimenti. • Chiarire e identificare i propri sentimenti. • Contenere o liberare l'energia emozionale. • Sperimentare modi nuovi di affrontare i propri sentimenti.
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Lavoro di gruppo ✓ Problem solving ✓ Drammatizzazione ✓ Circle time
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	Gli alunni saranno coinvolti, a piccoli gruppi e a classi aperte, in uno spazio allestito per svolgere le suddette attività (laboratorio di psicomotricità e teatro). Il laboratorio si svolgerà per la durata dell'intero anno scolastico, il martedì dalle 9.15 alle 11.15. In queste due ore le docenti coinvolte gestiranno il gruppo degli alunni delle tre classi.
Prodotto finale	La valigetta delle emozioni
Valutazione	Si valuterà il raggiungimento degli obiettivi previsti mediante la conversazione aperta e l'osservazione sistematica della partecipazione, del coinvolgimento e della interiorizzazione dei principi fondamentali dell'educazione all'affettività.

LABORATORIO:*"Emozioni in gioco"*

Ordine/i di Scuola	PRIMARIA
Sezioni/Classi coinvolte	QUARTA C - QUARTA D
Docenti coinvolti	Del Prete Melania (Sostegno Classe IV D) Traettino Angela (Sostegno Classe IV C)
Competenza/e da sviluppare	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Consapevolezza ed espressione culturali. ▪ Competenze sociali e civiche. ▪ Senso di iniziativa e di imprenditorialità.
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscimento, consapevolezza e gestione delle emozioni. ▪ Analisi degli stati d'animo propri e altrui. ▪ Riflessione sugli stati d'animo propri e altrui. ▪ Sostegno nello sviluppo di un senso di sicurezza che porti ad un adeguato senso di sé, alla consapevolezza dei propri punti di forza e dei limiti e alla possibilità di migliorarsi. ▪ Elaborazione e realizzazione di un metodo per collaborare e stare insieme che sappia conservare l'originalità di ciascuno, la sua differenza, la sua ricchezza, la sua creatività.
Obiettivi specifici a.s. 2016-17	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riconoscere le proprie ed altrui emozioni. ▪ Esprimere e controllare le proprie emozioni. ▪ Esprimere il proprio vissuto emotivo. ▪ Canalizzare l'aggressività. ▪ Superare le paure. ▪ Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo. ▪ Promuovere relazioni positive con i coetanei e gli adulti. ▪ Rispettare le regole. ▪ Conoscere se stesso e l'altro.
Metodologie	<p>Il laboratorio, partendo dagli interessi degli alunni per sollecitare la loro partecipazione, punta alla socializzazione dei vari stati d'animo, nel senso di promuovere, nei bambini, l'esigenza e la capacità sia di comunicare agli altri le proprie emozioni, sia di recepire e comprendere gli impulsi e gli umori che gli altri avvertono. E' importante per il bambino non solo prendere coscienza dei propri stati emotivi, per poter regolare il proprio comportamento, ma anche riuscire a comunicarli agli altri e quindi, in un certo senso, a socializzarli. Rendersi conto che coetanei ed adulti vivono esperienze analoghe alle sue dà al bambino un senso di conforto e, nel contempo, lo aiuta nel processo di socializzazione. Sulla base di questi importanti presupposti, le insegnanti creeranno situazioni in cui le emozioni possono trovare possibilità di espressione, in modo da rendersi conto del livello affettivo raggiunto dagli alunni in correlazione ad altre componenti dello sviluppo: quella cognitiva, quella percettiva, quella sociale. Solleciteranno i bambini ad esprimere i propri stati d'animo in adeguate situazioni ed attività e attraverso linguaggi e codici diversi. Creeranno un clima sociale positivo di collaborazione, cercando di evitare o di neutralizzare rivalità, antagonismo, esasperata volontà di riuscire e di primeggiare. Il gioco, in quanto esperienza più accentratamente finalizzata al riconoscimento e all'espressione delle emozioni, sarà lo strumento cardine attraverso cui verrà condotto l'intero laboratorio. Si utilizzeranno varie forme di gioco: di finzione, drammatico, espressivo, di identificazione. Tutte le attività verranno presentate in forma ludica.</p>

Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	Il laboratorio si svolgerà nell' aula di psicomotricità, si articolerà secondo il seguente orario: 11-12 del venerdì nel corso di tutto l'anno scolastico. Si prevede la formazione di piccoli gruppi di lavoro con gli alunni S. F. classe IV C e D. D. classe IV D. ATTIVITA' <ul style="list-style-type: none"> ▪ Conversazioni guidate. ▪ Esposizione e confronto di esperienze e vissuti personali. ▪ Giochi ed attività polivalenti strutturati. Le attività verranno svolte anche attraverso l'ausilio di sussidi didattici multimediali.
Prodotto finale	Il laboratorio non prevede la realizzazione di un elaborato finale. Il materiale cartaceo, che i bambini utilizzeranno e produrranno nelle varie attività proposte, sarà raccolto all'interno di un fascicolo e costituirà la documentazione del laboratorio.
Valutazione	Sarà valutato, attraverso conversazioni, osservazioni sistematiche ed occasionali, il livello di coinvolgimento degli alunni nelle varie attività proposte. Oggetto di valutazione sarà anche la capacità degli allievi di saper cooperare all'interno del piccolo gruppo. La valutazione consentirà alle insegnanti di capire se sarà necessario apportare modifiche e adattamenti al corpus del laboratorio.

LABORATORIO: "IL NOSTRO AMICO COMPUTER"

Ordine/i di Scuola	Primaria
Sezioni/Classi coinvolte	Classi quinte Docenti coinvolti: Battimelli Natalina Montrone Anna Manciameli Dusia
Competenze	Competenze Digitali
Finalità	<ol style="list-style-type: none"> 1) Educazione degli alunni alla multimedialità e alla comunicazione; 2) Miglioramento dell'efficacia dell'insegnamento e dell'apprendimento delle discipline.
Obiettivi specifici	<ul style="list-style-type: none"> ❑ Favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie; ❑ Stimolare e rafforzare le capacità d'orientamento spaziale; ❑ Potenziare il coordinamento oculo-manuale attraverso l'uso del mouse; ❑ Sviluppare l'analisi visiva e le capacità di attenzione; ❑ Sviluppare le capacità logiche; ❑ Sollecitare le potenzialità creative con la produzione di semplici elaborati grafici; ❑ Fornire agli alunni una prima alfabetizzazione informatica e le prime competenze sull'uso dei sussidi multimediali; ❑ Promuovere percorsi formativi più adeguati alle esigenze, ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento dell'alunno; ❑ Saper usare il computer come strumento di lavoro; ❑ Favorire un approccio creativo ai vari programmi; ❑ Saper progettare, organizzare e portare a termine un lavoro; ❑ Promuovere l'uso del computer come momento trasversale alle varie discipline.

Metodologie	<p>Conoscere e le principali componenti di un computer (video, stampante, mouse, tastiera, ecc.) e individuarne la relativa funzione.</p> <p>Essere in grado di gestire autonomamente le funzioni essenziali del computer (accensione e spegnimento, ecc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il mouse: tasti, gestione del cursore, ecc. • La tastiera: le lettere, i numeri, invio e tasto spaziatura. • Procedimento di accensione e di spegnimento del computer. <p>Scrivere brani utilizzando la videoscrittura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salvataggio e apertura di un file (comandi di salva, salva con nome, apri, copia, incolla). • Uso di una pen drive per archiviare, scambiare o consultare file. • Uso di Word per la scrittura di testi. <p>Disegnare utilizzando semplici programmi di grafica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formattazione essenziale (stile, carattere, dimensione, colore, ecc.). • Uso di Paint (disegni e colorazioni libere). • Uso della stampante.
Modalità e tempi di realizzazione	<p>TEMPI: Tutti i martedì dalle ore 12.15 alle ore 13.15, con approfondimento durante l'orario stabilito per ciascuna classe per utilizzare il laboratorio di informatica.</p> <p>SPAZI: Laboratorio di informatica.</p> <p>Gli alunni D.A e BES saranno coinvolti insieme ad altri compagni della classe di appartenenza, a rotazione, per un massimo 4/5 alunni.</p> <p>Gli alunni verranno suddivisi in gruppi che, a turno accederanno all'aula multimediale di informatica.</p> <p>STRUMENTI E SUSSIDI:</p> <p>Gli strumenti a disposizione, da cui il progetto dovrà essere supportato, saranno tutti gli strumenti hardware (computer, stampanti, supporti multimediali) e software, di cui il laboratorio di plesso dispone e di cui la scuola è dotata.</p>
Prodotto finale	<p>Pen drive contenente le lezioni del progetto ed elaborati personali raccolti direttamente dal bambino.</p>
Verifica e valutazione	<p>Si utilizzeranno griglie di osservazione e di valutazione.</p> <p>Si valuteranno gli elaborati svolti in relazione agli obiettivi predisposti.</p> <p>Con interviste strutturate si valuterà il grado di gradimento dei bambini verso il laboratorio</p>