



UNIONE EUROPEA

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

**Sottoazioni per le quali si richiede il finanziamento e aree di processo RAV che contribuiscono a migliorare**

Azione	SottoAzione	Aree di Processo	Risultati attesi
10.2.1 Azioni per la scuola dell'infanzia	10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia	Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 6. SVILUPPO E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Aumento dell'autonomia personale Aumento dell'interazione/confronto con gli altri Aumento delle capacità di espressione e comunicazione delle emozioni attraverso il linguaggio del corpo Potenziamento delle abilità grafico-pittoriche plastiche per esprimere i propri vissuti/emozioni
10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	10.2.2A Competenze di base	Area 1. CURRICOLO, PROGETTAZIONE, VALUTAZIONE Area 2. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Area 3. INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE Area 4. CONTINUITA E ORIENTAMENTO Area 7. INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE	Innalzamento dei livelli delle competenze in base ai moduli scelti Miglioramento degli esiti (media) degli scrutini finali Adozione di metodi didattici attivi (non istruttivi) all'interno dei moduli Integrazione di risorse e strumenti digitali e multimediali per la realizzazione dell'attività didattica all'interno dei moduli

**Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base**

Tipologia modulo	Titolo
Lingua madre	PARLARE NON STANCA
Lingua madre	SI PUO'... FARE
Matematica	COME PITAGORA

**Riepilogo moduli - 10.2.1A Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia**

Tipologia modulo	Titolo
Linguaggi	"Il corpo parla" : esperienze di riuscita e risonanza attraverso la metodologia GdL
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie)	"Io e te": esperienze tra corpo e mente nella psicomotricità relazionale
Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)	"Io diverso da te"...tuo amico fedele: esperienze di relazioni con gli animali

## Progetto: "ARTE DI VIVERE"

<b>Descrizione progetto</b>	<p><b>METODO:</b> non si vive realmente la scuola e non si impara nulla se i metodi non sono risonanti con le potenzialità dei bambini.</p> <p><b>MOTIVAZIONE:</b> per dare un senso ed un significato a qualsiasi input educativo l'unico e imprescindibile strumento è la motivazione, che mette in con-tatto bambini- famiglie- scuola-territorio. E non c'è nulla di più motivante, per bambini così piccoli, della multisensorialità , che apre il maggior numero di canali recettivi: cinestesici-tattili-olfattivi-isomorifici-gustativi, in percorsi mirati di concrete relazioni fra i pari, dove "il corpo parla" -interagisce-conosce-crea quell' ARTE DI VIVERE che nelle emozioni trova il suo ruolo fondamentale di ogni processo espressivo -creativo-artistico/estetico-cognitivo.</p> <p><b>AUTOSTIMA:</b> riacquistare fiducia nelle proprie possibilità, attraverso esperienze di riuscita, dispone all'autostima. é vero che i nostri bambini sono nativi digitali e parleranno inglese...ma prima degli apprendimenti ludici di icone e suoni in navigazioni virtuali, per un concreto passaggio di testimone, è necessario VIVERE percorsi sensoriali esteriori e interiori attraverso una didattica metaemotiva.</p> <p><b>INCLUSIONE:</b> compito di chi opera nella scuola è riconoscere le naturali possibilità di ogni bambino, nessuno escluso, accrescerle, connetterle con cura alle possibilità dell'altro e in un progetto comune allargare e coinvolgere tutte le agenzie extrascolastiche del territorio, in un percorso mirato al benessere di tutti i bambini per costruire "un'ecologia della mente", capace di crescere e far fiorire una cittadinanza attiva senza confini.</p> <p>La proposta si articola in 3 Moduli armonicamente collegati, che tengono conto di quale fondamentale ruolo abbiano le emozioni nei processi cognitivi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- "Il corpo parla" : esperienze di risonanza e riuscita attraverso la metodologia Gdl</li><li>- "Io e te": esperienze tra corpo e mente nella psicomotricità relazionale</li><li>- "Io diverso da te....tuo amico fedele": esperienze di relazioni con gli animali</li></ul>

### Obiettivi del progetto

*Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020*

Si intende realizzare una scuola aperta, come laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione ed innovazione didattica, partecipazione e educazione alla cittadinanza attiva, con lo scopo di promuovere lo sviluppo della personalità di ogni bambino, in una graduale presa di coscienza di sé, dei propri bisogni e mezzi espressivi. Chiunque se stimolato adeguatamente riesce ad esprimersi e a simboleggiare il proprio vissuto interiore.

Nello specifico:

offrire opportunità diverse da quelle prettamente scolastiche;

star bene insieme;

favorire e potenziare ogni forma espressiva spontanea rafforzando la propria crescita personale;

privilegiare la relazione empatica con altri soggetti attraverso l'uso dei 5 sensi;

facilitare l'interazione nel territorio rispettando l'ambiente-la vita vegetale-animale;

aumentare il grado di propositività;

esprimere, riconoscere e gestire le proprie emozioni;

consolidare la stima di sé e la fiducia nelle proprie capacità;

rafforzare la consapevolezza della propria identità fisica e psicologica;

promuovere il lavoro cooperativo per una reale inclusione nel gruppo;

valorizzare la preconsenza, eventualmente adattarla ed arricchirla secondo i propri stili;

stimolare lo sviluppo del pensiero creativo e del pensiero divergente anche usando strumenti multimediali:video-cd.

### Metodologie e Innovatività

*Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.*

Il progetto si sviluppa in ricerca/azione libera in cui la "maestra" si dispone ai bambini offrendo strumenti adeguati di analisi, per risolvere con loro situazioni problematiche, sollecitando motivazioni, analisi e intuizioni di soluzioni anche conflittuali (problem solving). Lo spazio dell'azione didattica è definito dalla relazione fra tre elementi:

- il bambino che gioca-immagina-si esprime-fa ipotesi
- la maestra che educa, tira fuori le sue preconoscenze e con lui le trasforma in linguaggi e storie collettive comuni
- l'oggetto che conosce-capisce-rielabora

così da favorire l'intelligenza strategica, che sviluppa il pensiero creativo e divergente, rafforza le identità individuali e l'autoconsapevolezza del conoscere in un gioco di intuizioni e connessioni cooperative (philosophy for children e cooperative learning).

È comunque e sempre il gioco in tutte le sue forme, lo spazio naturale in cui il bambino sviluppa il suo lavoro più libero di intelligenza strategica cooperativa. Spazio in cui esperienza e fantasia elaborano:

invenzione-progettazione-costruzione-separazione-rottura e molto altro ancora.

### Sezione: Moduli

#### Elenco dei moduli

#### Modulo: Linguaggi

**Titolo: "Il corpo parla" : esperienze di riuscita e risonanza attraverso la metodologia GdL**

#### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
<b>Titolo modulo</b>	"Il corpo parla" : esperienze di riuscita e risonanza attraverso la metodologia GdL



<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>La GdL, Globalità dei Linguaggi, è riconosciuta sia dal Ministero della Pubblica Istruzione anche a livello universitario, che dal Ministero della Sanità nei corsi di formazione medica (E.C.M.). E' una disciplina elaborata e sviluppata in più di trent'anni di ricerca ed esperienza dalla professoressa Stefania Guerra Lisi e può essere definita in maniera molto sintetica, ma certamente non esaustiva, come disciplina formativa nella comunicazione ed espressione con finalità di ricerca, educazione, animazione, riabilitazione, terapia. Il campo, l'oggetto specifico della disciplina è la comunicazione e l'espressione degli e tra gli esseri umani, attraverso tutti i linguaggi e strumenti possibili, a cominciare da quelli più fondamentali comuni ed efficaci per la comunicazione umana, in particolare i linguaggi del corpo.</p> <p>L'educare GdL è l' EDURRE, cioè tirare fuori, attesta la continuità maieutica di questa visione, che unisce i percorsi creativi con quelli psico-pedagogici.</p> <p>GdL è THERAPIA come cura, assistenza, custodia,tutto ciò di cui ha bisogno ogni bambino non ancora autonomo e ancor di più il bambino in difficoltà, con spettro autistico e in grave difficoltà psicofisica.</p> <p>La metodologia della globalità dei linguaggi si prefigge lo scopo dello sviluppo della personalità in una graduale presa di coscienza di sé e dei propri bisogni e mezzi espressivi, partendo dal gioco che è il primo strumento di conoscenza di ogni bambino. E' incentrata sul sentire, l'immaginare, l'esprimere. I suoi presupposti sono : la motivazione e il principio del piacere.</p> <p>La globalità dei linguaggi rende capace di ascoltare e osservare l'altro ,mettersi in relazione con lui.</p> <p>Utilizza il corpo, il gesto,l'emozione,la voce,il suono,lo spazio, il colore,l'immagine e il segno grafico, come mezzi di comunicazione .</p> <p>Si basa quindi sulla comunicazione a livello ritmico, tattile, visivo, motorio e consente un'effettiva coscienza di sé poggiando sulla inscindibilità del corpo dalla mente.</p> <p>"Affinché ciò si verifichi è necessario l'approccio interdisciplinare nel vissuto corporeo espressivo globale in cui movimento, voce, tono muscolare, uso della dita, delle braccia, del corpo favoriscano la crescita della persona e il suo rapporto con la realtà mediante l'acquisizione del proprio schema corporeo, dell'orientamento spaziale e temporale, della interiorizzazione dell'essenza delle forme." (da S. Guerra Lisi, R. Aristei, S. Martinelli, "Continuità 2", Bolla 1992 .</p> <p>Tale approccio si fonda su stimolazioni e proposte pluri-sensoriali, considerando il Corpo-Memoria della persona , depositario di imprinting universali e di stratificate immagini di tutti i sensi, interconnesse affettivamente, riattivabili in una "rimessa in gioco" psicofisica , un "ri-uscire" che è al tempo stesso anche una ri -integrazione sociale.</p> <p>Con tutti i linguaggi o 'globalità dei linguaggi' significa quindi anzitutto apertura e disponibilità a tutte le possibilità comunicative ed espressive, verbali o non verbali, senza preve esclusioni.</p> <p>L'espressione nella GDL consente così anche a chi abbia difficoltà di linguaggio verbale di entrare "corporeamente" in comunicazione personale e perciò creativa.</p> <p><b>LA CREATIVITA' INTESA COME STRUMENTO PER LA CONOSCENZA DI SE'</b></p> <p>Gli incontri nella GdL si qualificano come laboratori-ricerca, che promuovono un percorso di crescita personale attraverso la sperimentazione, una maggiore conoscenza di sé mediante la pratica espressiva, l'osservazione e il confronto.</p> <p>L'obiettivo di un approccio simile si può riassumere nella elaborazione del collegamento tra espressione verbale,grafica,cromatica,corporea,plastica e sonora che informa tutto un progetto educativo , rieducativo e terapeutico.</p>
----------------------------------	---

#### Elenco dei moduli

**Modulo: Espressione corporea (attività ludiche,attività psicomotorie)**

**Titolo: "Io e te": esperienze tra corpo e mente nella psicomotricità relazionale**

#### Dettagli modulo

<p><b>Titolo modulo</b></p>	<p>"Io e te": esperienze tra corpo e mente nella psicomotricità relazionale</p>
-----------------------------	---

**Descrizione  
modulo**

L'obiettivo di questo Modulo è offrire ai bambini un'esperienza unica, emozionante e ricca di vissuti corporei all'interno di un gruppo, contemporaneamente favorire e potenziare ogni forma espressiva spontanea rinforzando così la loro individualità e la crescita personale. Per evitare il diffondersi del disagio scolastico che inizia ad evidenziarsi già nella scuola dell'infanzia e generalmente trova le sue radici in problemi relazionali, di comportamento e d'apprendimento, molti di noi insegnanti riteniamo opportuno avviare percorsi di psicomotricità relazionale, adeguati alla fascia d'età dai tre ai sei anni, finalizzati a favorire la crescita personale e l'integrazione. Tali percorsi possono essere rivolti a tutti i bambini indistintamente, in quanto realizzano una prevenzione di possibili disturbi della personalità e li aiuta a superare esperienze difficili; come i primi momenti di distacco dai genitori o vari conflitti legati allo sviluppo e alla crescita.

La Psicomotricità Relazionale sviluppa e rafforza i concetti riguardanti la centralità dell'essere umano nella sua globalità, valorizzando l'importanza del linguaggio del corpo, per comprendere non solo la natura organica delle sue manifestazioni, ma sostanzialmente i rapporti psicofisici ed emozionali del soggetto. Attraverso la Psicomotricità Relazionale possiamo accompagnarli e osservare nel percorso i primi grandi passi, che li porteranno dalla dipendenza alla conquista dell'autonomia. Lo sviluppo del bambino, soprattutto fino agli anni della scolarizzazione primaria, è unitario, nel senso che vi è una stretta relazione fra motricità e la sua intelligenza, fra azione e pensiero infatti, l'unico modo di comunicare del bambino è il corpo; che utilizza come un tramite prezioso per dire e sentire tutto quello che ancora non si sa spiegare e comprendere: bisogno d'affetto, paura, curiosità, incertezza e stupore..... Il bambino usa il corpo per esprimere i propri bisogni affettivi e le cariche emotive, per conoscere le cose e principalmente se stesso..

Attraverso il contatto corporeo, i bambini cominciano la lunga e avventurosa scoperta di se stessi. Per mezzo del contatto fisico il bambino, coglie nel proprio corpo lo stato emotivo altrui, a seconda del modo con cui viene accudito. Egli acquisisce sin dalle prime esperienze la conoscenza del proprio corpo, mediante l'introiezione del corpo dell'altro. Una volta compreso il proprio confine esterno, è più facile per il piccolo dare l'avvio alla propria personalità autonoma.

Il corpo, nella dinamica dei giochi, è portatore di un messaggio che va interpretato affinché diventi mezzo di riflessione e crescita: può essere una piacevole opportunità per favorire la comunicazione, per conoscersi, riconoscersi in una dinamica interculturale. Basilare quindi favorire un gioco libero e spontaneo, con poche consegne, dove il corpo partecipa in tutte le sue dimensioni, privilegiando appunto la comunicazione non verbale, dove si mettono a disposizione oggetti semplici poco strutturati con i quali i bambini possano esprimere spontaneamente gli aspetti più profondi della propria personalità attraverso l'uso simbolico di oggetti, dello spazio ed essenzialmente del corpo dell'adulto. E' nel corpo e nel gioco, infatti, che il bambino trova i suoi primi strumenti di linguaggio. Attraverso il gioco, il bambino si rinforza nel suo processo di crescita.

Il corpo del bambino nel contesto psicomotorio rappresenta tutto il suo essere nel mondo, con tutta la sua storia personale. Il bambino riporta nella sua corporeità, tutte le tensioni dei passaggi evolutivi che sta vivendo. Così i giochi e le dinamiche ludiche di gruppo, servono a liberare le emozioni e le tensioni a scaricare l'ansia, l'aggressività, la rabbia. Il ruolo dello Psicomotricista è di far vivere e, quando serve, di canalizzare ciascuna delle emozioni espresse dai bambini, ad esempio l'aggressività che è tanto colpevolizzata e repressa dalle regole sociali. Questa è vista come un comportamento che impedisce le relazioni con i coetanei e la necessaria concentrazione per favorire la partecipazione alle esperienze didattiche in classe. Tale aggressività, se guidata nel gioco direttamente col bambino che la esprime, verrà canalizzata verso gli oggetti con cui il bambino gioca nel gruppo. Per questo motivo lo Psicomotricista necessita di una formazione particolare e specifica, che investe conoscenze tecniche neuromotorie, cognitive, psicologiche, psicodinamiche, per sviluppare la sua capacità espressivo-corporea, nonché la sua disponibilità di adattamento relazionale e di costante ascolto dei bisogni emotivi ed affettivi più profondi, che caratterizzano tale professione. Per questo è importante che abbia già avuto esperienze nella conduzione di gruppi eterogenei di bambini all'interno di scuole dell'infanzia.

## Elenco dei moduli

Modulo: Pluri-attività (attività educative propedeutiche di pregrafismo e di precalcolo, multiculturalità, esplorazione dell'ambiente, ecc.)

Titolo: "lo diverso da te"...tuo amico fedele: esperienze di relazioni con gli animali

### Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	"lo diverso da te"...tuo amico fedele: esperienze di relazioni con gli animali
Descrizione modulo	<p>La PET THERAPY è un'attività assistita con gli animali (regolamentata dalle linee guida del Ministero della Salute) può essere di tipo educativo, riabilitativo o ludico-ricreativo. Sono ormai sempre più numerosi gli interventi che utilizzano gli animali e l'ambiente naturale in genere quali mediatori della relazione nelle situazioni di disagio relazionale, emotivo e comportamentale, ottenendo ottimi risultati.</p> <p>Gli animali sono un aiuto fondamentale per facilitare: affettività, relazione e comunicazione in tutti gli esseri umani, specialmente nei bambini.</p> <p>La relazione e le attività con gli animali possono stimolare il benessere generale della persona e nello specifico portare miglioramenti in diverse aree:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>emotiva (stima di sé, fiducia, capacità relazionali, tranquillità)</li><li>intellettiva (attenzione, memoria, concentrazione),</li><li>area motoria (equilibrio, propriocezione, coordinazione, prassi motorie, schema corporeo)</li></ul> <p>AREA PSICOLOGICA prendersi cura di un animale e imparare a gestirlo promuove il senso di responsabilità e migliora l'autostima, con una conseguente maggior stabilità emotiva. Sono stati evidenziati anche un miglioramento della canalizzazione dell'aggressività e un miglioramento della condizione generale di benessere allontanando o diminuendo lo stato di disagio durante l'attività.</p> <p>AREA COGNITIVA Le attività assistite con animali sono in grado di rafforzare le funzioni cognitive facilitando i processi di attribuzione di significato, l'interazione cognitiva con il mondo esterno, la reattività complessiva. La cura del pony, per esempio, tende a favorire le capacità d'attenzione e concentrazione, poiché funge da stimolo anche per sviluppare capacità di memoria, di pensiero induttivo e di logica nell'organizzazione di determinate sequenze operative.</p> <p>AREA COMPORTAMENTALE avviene una interiorizzazione di schemi comportamentali positivi relativi alle diverse attività (cura dell'animale, acquisizione di regole, rilassamento corporeo)</p> <p>AREA SOCIALE si può riscontrare un miglioramento delle capacità relazionali e di interazione dei bambini coinvolti, per esempio chi è chiuso in se stesso, incapace di interessarsi ad un essere vivente o di stabilire legami affettivi, in seguito agli incontri con gli animali, ha mostrato un aumento della motivazione a comunicare dapprima con l'animale, a prendersi cura di lui e, in seguito, a comunicare con altri esseri umani.</p> <p>AREA FISICA È stato studiato che il contatto e l'interazione con gli animali provocano delle modificazioni a livello biochimico, per esempio un innalzamento delle endorfine, sostanze prodotte dal corpo, che danno la sensazione di benessere e delle secrezioni ormonali in genere.</p> <p>AREA SENSORIALE L'accudimento degli animali e il contesto ambientale naturale sono fonte di stimolazione sensoriale in maniera continua, con notevole beneficio sia per i bambini con turbe sensoriali innate o acquisite, ma anche per quelli con disturbi cognitivi o dello spettro autistico che vedono spesso compromesse le funzioni sensoriali.</p> <p>AREA EMOTIVO-AFFETTIVA Gli animali, poiché danno un affetto incondizionato, favoriscono sentimenti di autostima e sicurezza di sé.</p>

# MODULI SCUOLA PRIMARIA

## Obiettivi del progetto

*Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020*

Il progetto DIRE... FARE? IMPARARE! si propone di essere un caleidoscopio di proposte ed esperienze che colori l'esperienza scolastica di ognuno, renda la diversità occasione di crescita e di ricchezza, faccia del confronto e del fare l'elemento qualificante del nostro Istituto..

In specifico gli obiettivi sono:

- arricchire il linguaggio come strumento di comunicazione, espressione e quindi integrazione;
- fare esperienze significative che permettano agli alunni di appropriarsi dei linguaggi specifici delle discipline;
- sperimentare il senso di appartenenza e di benessere;
- aumento dell'autostima attraverso il vissuto di esperienze motivanti e coinvolgenti a vari livelli;
- diventare competenti negli ambiti qualificanti del sapere contemporaneo (lingua inglese, tecnologie, multimedialità).
- Favorire il successo scolastico e aumentare la rispondenza alle richieste della scuola, disciplinari e non.
- Offrire ai docenti modelli efficaci perché sperimentati di didattica inclusiva, costituendo un patrimonio di buone pratiche, intemo all'Istituto

## Metodologie e Innovatività

*Indicare, ad esempio, per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo; quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva; quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, e quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio.*

Le attività proposte dai moduli del progetto saranno tutte laboratoriali, si prediligerà il fare, lo sperimentare, il percorso per prove ed errori. Si lavorerà in piccoli gruppi, incoraggiando le attività cooperative e il tutoraggio. L'arricchimento delle attività curriculari sarà realizzato attraverso proposte che stimolino la voglia di fare e partecipare. Molto spazio sarà dato alle attività manipolative e creativo-costruttive perché la necessità di risolvere problemi concreti attiva le risorse e le competenze possedute, sviluppa il senso di appartenenza e l'autostima. Si utilizzeranno le tecnologie per creare, conoscere, ricercare, comunicare. Gli alunni sperimenteranno che si può imparare divertendosi, che il sapere permette di risolvere quesiti pratici e problemi reali, che la comunicazione efficace consente di entrare in contatto con gli altri.

Ogni attività si chiuderà con un momento di riflessione sul percorso effettuato, per dare agli alunni la possibilità di rielaborare e sedimentare le esperienze fatte.



## Sezione: Moduli

### Elenco dei moduli

Modulo: Lingua madre

Titolo: PARLARE NON STANCA

Titolo modulo	PARLARE NON STANCA
Descrizione modulo	<p>il progetto si propone di arricchire il lessico degli alunni attraverso esperienze contestualizzate, durante le quali emergeranno termini sconosciuti ai bambini, ma necessari per la comunicazione di situazione e che fungeranno da focus per l'arricchimento linguistico successivo. Grazie alle parole-stimolo, si predisporranno giochi, attività, discussioni che aiutino a arricchire il lessico, memorizzarlo, riutilizzarlo in contesti diversi.</p> <p>Obiettivi didattici/formativi del modulo.</p> <p>Obiettivi formativi:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>migliorare la capacità di comunicare;</li><li>adeguare i codici comunicativi alle situazioni;</li><li>ascoltare in modo attivo in funzione della situazione;</li><li>aumentare l'autostima ed il senso di appartenenza,</li><li>creare modalità di lavoro che costituiscano buone pratiche replicabili.</li></ul> <p>Obiettivi didattici:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>arricchimento linguistico,</li><li>accrescimento lessicale,</li><li>capacità di riutilizzare i vocaboli in modo adeguato a contesti diversi,</li><li>miglioramento nella comunicazione, nella memorizzazione,</li><li>sviluppo di abilità logiche,</li><li>conoscenza ed uso consapevole finalizzato delle tecnologie;</li><li>capacità di costruire un ipertesto.</li></ul> <p>Metodologie principali.</p> <p>Le metodologie utilizzate saranno principalmente legate al fare, in gruppo, utilizzando il cooperative learning.</p> <p>Verranno organizzate attività stimolo basate su situazioni giocose.</p> <p>I bambini si troveranno a vivere situazioni che permetteranno loro di "raccontarsi", in modo da far emergere le loro conoscenze sul mondo e sulla vita, che saranno il ponte per lo sviluppo dell'attività.</p> <p>Per favorire la riflessione ed il riutilizzo delle parole in modo motivante e stimolante, i bambini costruiranno con la guida del docente, un ipertesto-gioco che diverrà risorsa per tutti gli alunni dell'Istituto.</p> <p>Risultati attesi.</p> <p>Il progetto si attende un incremento delle conoscenze e delle abilità di base, con conseguente miglioramento del rendimento scolastico. I risultati attesi mirano ad una maggiore inclusione nel contesto scolastico degli alunni coinvolti, ad uno sviluppo della motivazione che abbia una ricaduta anche nelle lezioni curricolari del mattino ed a una partecipazione più attiva e consapevole al proprio percorso di apprendimento.</p> <p>Modalità di verifica e di valutazione.</p> <p>Trattandosi di un percorso laboratoriale, che si svolge al di fuori delle ore curricolari del mattino e rivolto in modo particolare a studenti con difficoltà di apprendimento e provenienti da contesti di disagio, si intende attuare un processo valutativo formativo in itinere che solleciti, da parte dello studente, processi metacognitivi e autoriflessivi sul proprio apprendimento, attraverso l'uso delle seguenti modalità:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>raccolta di informazioni durante il warm up dell'attività, opportunamente raccolte dal tutor su tabelle predisposte ad hoc.</li></ul> <p>Realizzazione di un ipertesto che sia significativo e riutilizzabile</p>

**Elenco dei moduli**  
**Modulo: Lingua madre**  
**Titolo: SI PUO'... FARE**

<p><b>Descrizione modulo</b></p>	<p>Il modulo "Si può... fare" prevede la "costruzione" di uno spettacolo teatrale in lingua italiana su un argomento di storia locale. nel 1943 l'ufficiale tedesco Rudolph Jacobs disertò unendosi ai partigiani italiani della Brigata Garibaldi "Ugo Muccini" di Sarzana. Combattè con loro per oltre un anno morendo durante un attacco alla caserma fascista sarzanese da lui stesso progettato e non riuscito per un imprevisto.</p> <p>Il progetto parte dalla necessità di coinvolgere alcuni studenti, in parte di nazionalità straniera, con frequenza scolastica intermittente causata da svariati fattori: demotivazione allo studio, problematiche familiari di tipo sociale o economico, svantaggio culturale, difficoltà linguistiche. Tutti questi aspetti contribuiscono a un allontanamento dalla scuola con ricadute negative in ambito relazionale e formativo. Per tali ragioni l'approccio laboratoriale risulta essere il più appropriato al fine di determinare un efficace coinvolgimento nelle dinamiche di apprendimento.</p> <p>Gli alunni che parteciperanno saranno guidati in tutto il percorso da un tutor, un insegnante che già conoscono e che li aiuterà a facilitare la loro interazione e a comprendere il percorso al quale sono stati chiamati a partecipare. Il tutor avrà il compito di supervisionare modalità e tempi del progetto, di garantire il benessere dei partecipanti e di monitorare costantemente il raggiungimento degli obiettivi previsti per tutta la durata dell'esperienza.</p> <p>Comune di Sarzana, Assessorato ai Servizi Sociali, Istituto Superiore Parentucelli-Arzelà, Anpi (Museo e Archivi della Resistenza), Curia Vescoville (Archivio e Biblioteca Vescoville) offriranno il loro supporto al tutor durante le diverse fasi della progettazione.</p> <p>Professionisti delle associazioni del territorio verranno chiamati a guidare il gruppo nelle fasi di produzione del testo, della messa in scena della rappresentazione teatrale, della realizzazione delle brochure e locandina dello spettacolo, della mostra fotografica e delle riprese video. Scopo del loro intervento sarà guidare gli alunni per renderli protagonisti ed artefici degli obiettivi prefissati.</p> <p>Infine le famiglie dei partecipanti saranno coinvolte nelle fasi di costruzione della scenografia e di realizzazione dei costumi mentre la comunità scolastica e cittadina diventeranno i destinatari dello spettacolo e della mostra fotografica finali.</p> <p><b>Obiettivi didattici/formativi del modulo.</b></p> <p><b>Obiettivi formativi:</b> recupero della frequenza degli allievi scelti verso un percorso scolastico ora intermittente; sviluppo di un approccio più "affettivo" verso la scuola; recupero formativo e di crescita individuale; aumento dell'autostima attraverso la possibilità di costruzione del proprio sapere; integrazione e condivisione della vita scolastica e del territorio circostante; crescita della motivazione attraverso l'assunzione di impegni; scoperta della diversità come potenziale di ricchezza.</p> <p><b>Obiettivi didattici:</b> conoscenza di episodi di storia locale in connessione con quella nazionale; arricchimento linguistico; accrescimento lessicale; capacità di esposizione; memorizzazione; comprensione e produzione di testi di diversa tipologia; uso di linguaggi specifici; capacità di operare collegamenti; utilizzo in forma originale e creativa del linguaggio non verbale; gestione dello spazio per comunicare in modo consapevole e appropriato; conoscenza della "grammatica" dell'arte del teatro e sviluppo della capacità di recitazione; sviluppo delle abilità logico-matematiche; conoscenza dei materiali e delle tecnologie digitali.</p> <p><b>Contenuti.</b></p> <p>Il modulo si propone la realizzazione di uno spettacolo che prevede più fasi progettuali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Raccolta di materiale informativo sull'argomento prescelto.</li> <li>- Creazione di un soggetto testuale relativo all'argomento selezionato.</li> <li>- Stesura della sceneggiatura del testo per la rappresentazione teatrale.</li> <li>- Allestimento della scenografia attraverso un primo momento progettuale grafico e poi pratico di costruzione.</li> <li>- Creazione/scelta dei costumi di scena.</li> <li>- Progettazione grafico/digitale delle locandine e della brochure della rappresentazione.</li> <li>- Prove della messa in scena.</li> <li>- Rappresentazioni interne alla scuola e rappresentazioni aperte alla cittadinanza con mostra fotografica che illustra il percorso.</li> <li>- Realizzazione di documentazione video/fotografica per archivio scolastico</li> </ul> <p><b>Metodologie principali.</b></p> <p>Le metodologie utilizzate saranno principalmente legate al fare (possibilmente in gruppo e</p>
----------------------------------	--

utilizzando la collaborazione tra pari) e alla riflessione sul processo attuato e sui risultati raggiunti.

- Problem Solving. Apprendimento come risultato di un'attività di scoperta e di soluzione di problemi al fine di individuare, pianificare ed attuare le azioni necessarie al raggiungimento dell'obiettivo proposto.

- Brainstorming/Collaborazione. Apprendimento di gruppo cooperativo libero, non troppo strutturato, basato anche su ruoli di sostegno/reciprocità sotto forma di insegnamento e tutoraggio tra pari.

- Autobiografia cognitiva. Lo studente verrà posto in situazioni facilitanti per raccontarsi in modo da far emergere, mettere in luce gli elementi e i processi che lo hanno condotto ad acquisire le conoscenze e le competenze richieste.

Risultati attesi.

Il progetto prevede lo sviluppo delle conoscenze e delle abilità di base con conseguente miglioramento del rendimento scolastico. I risultati attesi mirano ad una maggiore inclusione nel contesto scolastico da parte degli alunni coinvolti e ad uno sviluppo della motivazione che abbia una ricaduta anche nelle lezioni curricolari del mattino. Il laboratorio permetterà ai ragazzi di essere soggetti attivi nella fase di apprendimento con costruzione, invenzione, assunzione di responsabilità, espressione con mezzi diversi, esperienze sociali per il raggiungimento del successo formativo. L'elaborazione di una sceneggiatura partendo da una tematica storica consentirà loro di avvicinarsi e prendere in esame documenti e avvenimenti analizzandoli e ricostruendoli criticamente.

Tutto questo favorirà la messa in atto di una scuola che include, accompagna e stimola modalità di apprendimento differenti attraverso la sperimentazione didattica. Ci si attende infine che tutti gli alunni partecipanti al progetto possano infondere entusiasmo nei compagni di classe, nelle famiglie e nell'intero contesto cittadino.

Modalità di verifica e di valutazione.

Trattandosi di un percorso laboratoriale che si svolge al di fuori delle ore curricolari del mattino e rivolto in modo particolare a studenti con difficoltà di apprendimento e provenienti da contesti di disagio, si intende attuare una valutazione di tipo formativo. Un processo valutativo in itinere che solleciti attività metacognitive e autoriflessive sul percorso di apprendimento da parte dello studente attraverso l'uso delle seguenti modalità:

- Riflessione iniziale sull'assunzione di impegni per il raggiungimento del risultato comune attraverso la somministrazione di un questionario.

- Raccolta di informazioni attraverso fasi di osservazione/discussione opportunamente guidate in sede di progettazione con tabelle predisposte.

- Riflessione finale attraverso una rubrica valutativa compilata dal tutor sul percorso intrapreso e sui risultati raggiunti rispetto ai seguenti indicatori:

raggiungimento degli obiettivi previsti sul piano linguistico dal punto di vista della comprensione, produzione ed espressione

autonomia

capacità di collaborazione in gruppo rispettando tempi e modi

sviluppo delle competenze relazionali

impegno e assiduità di frequenza

progressi sul piano didattico curricolare

- Riflessione finale attraverso un questionario somministrato ad ogni alunno dal quale emerga la propria autovalutazione ed un giudizio critico sull'esperienza vissuta.

Elenco dei moduli  
Modulo: Matematica  
Titolo: COME PITAGORA

Titolo modulo	COME PITAGORA
<b>Descrizione modulo</b>	<p>Le principali difficoltà in matematica derivano dalla difficoltà di padroneggiare il linguaggio specifico della disciplina a causa della diversità rispetto alla terminologia comune dalla difficoltà di astrarre contenuti e concetti Per questo si è pensato ad alcune attività che permettano di acquisire il lessico della disciplina, di fare esperienze pratiche dei concetti matematici.</p> <p><b>Obiettivi didattici</b> riconoscere forme geometriche e saperle riprodurre; conoscere le principali caratteristiche delle figure ed il lessico adeguato a descriverle; migliorare le abilità logico matematiche; utilizzare software adatto al disegno geometrico.</p> <p><b>Obiettivi formativi</b> migliorare la capacità di comunicare le proprie conoscenze attraverso l'uso di un linguaggio adeguato specifico; adeguare i codici comunicativi alle situazioni; ascoltare in modo attivo in funzione della situazione; aumentare l'autostima ed il senso di appartenenza, creare modalità di lavoro che costituiscano buone pratiche replicabili. preparare gli alunni uscenti dalla scuola elementare a concetti di geometria astratta che incontreranno durante gli studi di matematica negli ordini di scuola successivi</p> <p><b>Risultati attesi</b> Il progetto si propone di dare risultati immediatamente spendibili nell'iter scolastico, attraverso l'acquisizione di una maggior sicurezza nell'approccio alla matematica l'emergere della voglia di fare capire conoscere sperimentare.</p> <p><b>Metodologie principali</b> Si è pensato ad un progetto di tipo sperimentale-laboratoriale: a partire da attività pratiche quali la costruzione, il ritaglio, il disegno gli alunni arrivano a</p>

congetturare nuove conoscenze sull'argomento.

Gli alunni sono invitati a procedere come gli scienziati ovvero ad osservare che cosa caratterizza una situazione ed a trarne conclusioni.

La cooperazione durante l'attività è fondamentale; i ragazzi condividono le idee, lavorano a gruppi e i risultati matematici escono fuori, con la regia dell'insegnante, da dibattiti collettivi.

La scoperta delle proprietà matematiche avviene in maniera empirica: dallo studio di situazioni reali lo studente sarà in grado di acquisire una propria visione matematica dell'argomento.

Verranno utilizzati oltre a strumenti convenzionali anche strumenti multimediali e software. E' previsto l'uso del software libero di matematica interattiva Geogebra che garantisce la possibilità di esplorazione e di verifica dei fatti acquisiti durante l'attività.

Verrà svolto anche un lavoro di costruzione geometrica-tecnica con riga e compasso. Durante il progetto, per aiutare il ragionamento, favorire l'astrazione e la memorizzazione, incrementare la fruibilità della conoscenze in ambiti diversi, vengono utilizzati oggetti di uso quotidiano e familiari ai bambini con i quali vengono costruiti piccoli manufatti che poi vengono conservati dalla classe e che servono da input per il dibattito e per dedurre le nozioni.

E' prevista la compilazione di un diario di bordo dove ogni alunno/gruppo è invitato ad indicare le criticità, difficoltà e osservazioni riguardo il lavoro svolto, per favorire la metacognizione e la rielaborazione critica.

Alla fine dell'attività verrà fatto un libro in formato cartaceo e/o multimediale da condividere con la classe o l'intera comunità scolastica dove si raccolgono i momenti più importanti dell'esperienza, le regole e nozioni matematiche scoperte.

#### Modalità di verifica e di valutazione

All'inizio del percorso sarà somministrato un test per valutare le conoscenze dei bambini, la loro adeguatezza alle richieste scolastiche, le aspettative di successo rispetto alla disciplina. Un questionario simile sarà somministrato a metà per valutare il progredire delle conoscenze e delle competenze, per adeguare il percorso e gli interventi, per discutere con i bambini dei risultati e quindi renderli veramente protagonisti del loro percorso di apprendimento. La valutazione in itinere, inoltre, sarà fatta sul gradimento e la partecipazione dei bambini, mentre alla fine del percorso si attende un miglioramento in tutte le abilità in campo logico matematico e nel rendimento scolastico.



