



FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



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



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“ALBERICO GENTILI”

Via Francesco Lo Jacono, 1- 90144 Palermo

e-mail: paic8an00g@istruzione.it - PEC: paic8an00g@pec.istruzione.it

Tel. 091 6251761 – Fax. 091 6259327

Cod. Min.: **paic8an00g** - C.F.: **80012620821**

FONDI STRUTTURALI EUROPEI

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE

“PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO 2014-2020”

ASSE I – ISTRUZIONE – FONDO SOCIALE EUROPEO (FSE)-

Avviso Prot. n. AOODGEFID/1953 del 21/02/2017-FSE Competenze di Base

Codice Identificativo Progetto 10.2.2A FSE PON-SI-2017-418

CUP J74C17000280007

OBIETTIVI GENERALI DEL PROGETTO

Rafforzare le competenze di base allo scopo di compensare svantaggi culturali, economici e sociali di contesto, garantendo l'inclusione le pari opportunità e lo sviluppo delle diverse intelligenze nell'ottica di una formazione di competenze utili per tutto l'arco della vita di studio e di lavoro.

Proporre approcci innovativi che rispondano alle modalità di apprendimento dei 'nativi digitali' e che sviluppino coerentemente le loro competenze di base.

Rafforzare le competenze di comunicazione in lingua madre e in lingua straniera, quelle logico-matematiche e le competenze di base in campo scientifico coerentemente con quanto previsto dalle Indicazioni nazionali 2012 e dai Quadri di riferimento delle rilevazioni nazionali e internazionali.

Sviluppare le competenze di base per garantire l'esercizio della cittadinanza attiva, sviluppare lo spirito critico e costruire solide basi per la formazione scolastica futura.

DETTAGLI MODULI

| | |
|---------------------------|---|
| Titolo modulo | <i>A lezione di fantasia</i> |
| Tipo Modulo | Lingua madre |
| Descrizione modulo | <p>Struttura e obiettivi didattico/formativi del modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La scrittura creativa è un'arte affascinante e coinvolgente. Per poterla esercitare è necessario condurre gli allievi in una approfondita attività di conoscenza dei testi di vario genere e nella loro decodifica. È proprio a partire dai testi a disposizione, sia classici che moderni, che è possibile sperimentare la propria capacità di scrittura creativa. Smontare e reimpostare testi cambiandone alcune parti, o sostituendo i ruoli dei personaggi o ancora variandone il finale, costituisce un esercizio della abilità di scrittura dagli esiti imprevedibili. È proprio giocando con i testi che gli alunni potranno diventare lettori più consapevoli ed avviarsi alla scrittura autonoma. - In tal senso il modulo si configura come una sorta di laboratorio dove ognuno potenzialmente può diventare autore di nuove storie. - Leggere e comprendere un testo narrativo – fantastico - Manipolare testi narrativi seguendo una struttura data - Progettare e comporre testi di vario genere - Integrare i testi con produzioni afferenti ad altri linguaggi (musica, arte, drammatizzazione...) - Acquisire consapevolezza degli strumenti linguistici attraverso attività ludiche (uso di articoli, aggettivi, verbi, avverbi, complementi). - Scoprire la scrittura creativa come potenzialità del linguaggio. - Partecipare a situazioni comunicative inserendosi in modo adeguato, coerente e attivo - Riconoscere le proprie emozioni e imparare a gestirle - Potenziare l'autostima e la voglia d'imparare - <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Testi narrativi di vario genere - Fiabe classiche - Fiabe moderne - Fiabe a ricalco - Filastrocche e testi poetici <p>Metodologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming - Tecniche di fabulazione creativa - Cooperative learning - Role playing - Project work <p>Risultati attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al termine del modulo formativo ciascun alunno sarà in grado di: - Lavorare in gruppo, confrontandosi e modificando le proprie idee. - Individuare nei testi letti o ascoltati le sequenze narrative (introduzione, sviluppo, conclusione) - Riconoscere gli elementi strutturali dei testi - Analizzare le sequenze narrative - Riconosce la varietà dei testi nello spazio e nel tempo - Partecipare alla narrazione orale individuale e dialogata - Usare le principali funzioni del programma di video scrittura : creare un documento, cambiare colore, stile e carattere alle parole digitate; inserire |

| | |
|---------------------------|---|
| | <p>immagini nel testo; salvare e riaprire il documento</p> <ul style="list-style-type: none">- Saper acquisire immagini con lo scanner <p>Modalità di verifica e valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">- Si porrà attenzione ai processi di rielaborazione dei materiali ed alla varietà dei prodotti , con l'utilizzo di linguaggi diversi.- Si utilizzeranno altresì:- Questionari a scelta multipla per valutare gli apprendimenti acquisiti- Biografie di apprendimento per riconoscere i processi attivati nell'acquisizione di competenze- Questionari per rilevare il livello di soddisfazione degli allievi |
| Numero destinatari | <ul style="list-style-type: none">- 13 alunni classi 5 primaria- 13 alunni classi 1 secondaria |
| Numero ore | <ul style="list-style-type: none">- 30 |

| | |
|---------------------------|--|
| Titolo modulo | <i>Alternativa...mente matematica</i> |
| Tipo Modulo | Matematica |
| Descrizione modulo | <p>La proposta progettuale relativa al modulo di matematica per gli alunni della scuola primaria prende spunto dalla consapevolezza che il concetto di competenza nella scuola odierna deve misurarsi con la complessità di esperienze che ciascun alunno è chiamato a fare dentro e fuori dal contesto scolastico. Acquisire competenza, infatti vuol dire essere capaci di trasferire le conoscenze apprese a diversi ambiti e contesti di esperienza personalizzandone i percorsi. L'alunno competente, di fronte a situazioni nuove, deve essere in grado di mobilitare i propri saperi, per affrontare le sfide che la vita quotidiana gli pone dinanzi. È a tale scopo che, attraverso il modulo di matematica, ci si propone di stimolare sia il pensiero convergente, attraverso la conoscenza e l'applicazione di regole e l'esecuzione di istruzioni, sia il pensiero divergente attraverso l'elaborazione di strategie per la risoluzione di situazioni problematiche matematiche e non.</p> <p>Formare per competenze non significa infatti rinunciare alle conoscenze ed alle abilità specifiche di ogni disciplina, ma vuol dire affiancare a queste un insieme di strutture mentali che aiutino lo studente ad utilizzarle nel modo più opportuno e coerente con le situazioni che deve affrontare. Ciò nella consapevolezza che l'applicazione dei saperi acquisiti a scuola non è automatica, ma è il risultato di una opportuna azione formativa che si centra sulla autonomia e sulla responsabilità di ciascuno studente nell'ambito del proprio percorso formativo.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi del modulo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisire conoscenze di tipo fattuale relativamente agli elementi di base necessari per comprendere concetti più complessi e risolvere situazioni problematiche in ambito matematico e non; • acquisire le procedure di calcolo mentale e scritto nelle quattro operazioni; • eseguire algoritmi; • sviluppare la capacità di problem solving (analizzare una situazione problematica, formulare delle ipotesi, esporre le proprie idee argomentandole e confrontandole con altri, verificare l'efficacia della strategia di risoluzione scelta); • stimolare un atteggiamento metacognitivo nei confronti della conoscenza; • accrescere la capacità di mettere in relazione, confrontare, inferire; • sperimentare situazioni reali nelle quali poter utilizzare le conoscenze apprese per trovare e giustificare procedure risolutive. <p>Contenuti</p> <ul style="list-style-type: none"> • i numeri interi e decimali; • le quattro operazioni e le loro proprietà; • le procedure di calcolo mentale e scritto; • gli algoritmi; • i riferimenti spaziali; • dati e relazioni e loro rappresentazione in grafici, tabelle; <p>Metodologie</p> <p>Dal punto di vista metodologico sarà dato ampio spazio all'approccio ludico ed esperienziale, sia con materiale strutturato che non strutturato, al fine di consentire a tutti gli alunni, compresi quelli con difficoltà, di partecipare con interesse ed entusiasmo alle attività acquisendo comunque gli strumenti logico-matematici più formalizzati.</p> <p>Si alterneranno momenti di lavoro individuale a momenti collettivi al fine di</p> |

| | |
|---------------------------|--|
| | <p>crescere nel confronto reciproco. Alla base delle attività proposte ci sarà il collegamento con situazioni reali. Attraverso compiti di realtà si metteranno gli alunni nelle condizioni di mettere a frutto le conoscenze acquisite.</p> <p>Risultati attesi Al termine del percorso formativo l'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • legge e comprende testi che contengono aspetti logici e matematici; • riesce a risolvere situazioni problematiche di vario tipo in diversi contesti di riferimento; • costruisce ragionamenti, formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con gli altri; <ul style="list-style-type: none"> • manifesta un atteggiamento positivo nei confronti della matematica; • sperimenta come gli strumenti matematici appresi possano essere utilizzati in diversi contesti ed ambiti per leggere ed operare nella realtà. <p>Modalità di verifica e valutazione Attraverso questionari, schede ed osservazioni sistematiche si valuteranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - frequenza degli alunni - impegno e partecipazione - gradimento da parte degli alunni e delle loro famiglie - rispondenza tra obiettivi programmati e risultati raggiunti. - In particolare per la verifica dell'acquisizione delle competenze in itinere si lavorerà alla produzione di un piccolo manuale di aritmetica che ripercorrerà tutti gli argomenti trattati durante il corso. - Le attività verranno altresì documentate attraverso i materiali prodotti dagli alunni e con una documentazione fotografica del percorso svolto. |
| Numero destinatari | 25 alunni classi 4 e 5 primaria |
| Numero ore | 30 |

| | |
|---------------------------|---|
| Titolo modulo | <i>Matematica e realtà "in gioco"</i> |
| Tipo Modulo | Matematica |
| Descrizione modulo | <p>Occasione di conoscenza degli aspetti ludici e creativi, ma al contempo formativi, della matematica e percorsi didattici laboratoriali che da un lato consentano di motivare alunni convinti che la matematica sia una disciplina noiosa e troppo impegnativa, dall'altro offrono lo spunto all'insegnante per rilevare le strategie, i ragionamenti, i percorsi mentali degli alunni in situazioni nuove facendo riferimento alla realtà quotidiana</p> <p>Obiettivi didattico/formativi Recuperare la motivazione all'apprendimento della matematica nella realtà che ci circonda attraverso il gioco, che diventa catalizzatore dell'attività didattica e motivo di stimolo, una palestra potenziale di competenze che vengono esercitate e consolidate. Leggere la realtà e risolvere semplici problemi. Dare idea di realtà come situazione problematica "grezza" da osservare e modellizzare. Dare idea di come insegnare matematica partendo da un problema concreto e stimolante per gli alunni, risolverlo scoprendo la matematica che "incorpora" o che lo descrive anziché dare l'immagine della matematica come insieme di formule e regole senza motivazioni e apparente "utilità". Sviluppare atteggiamenti di collaborazione e responsabilità all'interno di piccoli gruppi. mettere in atto un insegnamento più aperto alla innovazione tecnologica fornendo un ampio ventaglio di modelli da far realizzare in laboratorio agli studenti;</p> <p>Contenuti I contenuti matematici che costituiscono le competenze di base della disciplina saranno appresi attraverso esercizi che propongono problemi e situazioni problematiche ricche, anche complesse ma interessanti e accessibili, quindi stimolanti formulati in un opportuno contesto reale, significativo per l'alunno e al cui interno si trovi il concetto matematico da indagare. In tal modo si crea una situazione di classe che motiva l'apprendimento di nuovi strumenti matematici. L'alunno realizza, quindi, un apprendimento significativo, utile e duraturo, che conduce alla comprensione del concetto; si impadronisce di strumenti (modelli) adeguati alla soluzione di problemi che valgono in contesti diversi che saprà più facilmente riconoscere ed applicare in situazioni nuove; evita uno sterile "addestramento" su formule, calcoli, procedure e la sgradevole sensazione di svolgere calcoli inutili fine a se stessi. In tal modo l'alunno diventa protagonista della costruzione della propria conoscenza e l'insegnante partecipa alla costruzione di un apprendimento significativo, evitando la frattura "scuola – vita" e l'addestramento mnemonico della classe.</p> <p>Metodologia La metodologia sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco didattico per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni. Il gioco è un ottimo mediatore e produttore di conoscenze. Esso pone di fronte a situazioni che obbligano a prendere decisioni, ad organizzare e riorganizzare continuamente le informazioni di cui si dispone, quindi si tratta di una vera "palestra" di problem- solving. Si utilizzeranno: - Lavoro di gruppo: a coppie, a gruppi eterogenei, a gruppi di livello. - Attività laboratoriale supportata anche da software specifici.</p> |

| | |
|---------------------------|---|
| | <p>Risultati attesi Valorizzare l'impegno e l'interesse degli alunni al fine di rendere più gratificante lo studio delle matematica; Migliorare il rendimento scolastico nelle discipline scolastiche collegate direttamente o indirettamente alle attività progettuali</p> <p>Modalità di verifica e valutazione Attraverso questionari, schede ed osservazioni sistematiche si valuteranno:</p> <ul style="list-style-type: none">- frequenza degli alunni impegno e partecipazione- gradimento da parte degli alunni e delle loro famiglie rispondenza tra obiettivi programmati e risultati raggiunti. |
| Numero destinatari | 25 Alunni classi 1 e 2 secondaria |
| Numero ore | 30 |

| | |
|---------------------------|--|
| Titolo modulo | <i>Il metodo sperimentale alla scuola primaria. Esperienze didattiche creative.</i> |
| Tipo Modulo | Scienze |
| Descrizione modulo | <p>I bambini di oggi sono circondati da stimoli del virtuale e da immagini di un mondo che non sono abituati a toccare, annusare, gustare..., rischiano di perdere sempre i più i contatti con la concretezza del reale. Essi conoscono molte cose, ma non ne hanno fatto esperienza. Attraverso questo progetto si intende favorire la ricreazione della scienza vista e vissuta dalla parte dei bambini, perché il gioco e la ricerca siano parte della loro crescita culturale. Fare scienza vuol dire infatti sperimentare concretamente il mondo, e ciò porta con sé la gradevole sensazione di esserne parte; fare esperienze di scienze può essere inoltre divertente e non vi è dubbio che l'apprendimento in questi casi è significativo a tal punto da divenire elemento di trasformazione: è attraverso le emozioni che impregnano le esperienze, che i bambini possono costruire un legame stretto tra emotività e razionalità.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi del modulo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare esperimenti per trovare risposte alle curiosità scientifiche spontanee; • Osservare, analizzare fenomeni e registrare dati; Sperimentare se stessi nell'azione "scientifica", progettando, scegliendo strategie, richiamando conoscenze, concetti e idee, per risolvere situazioni problematiche in diversi contesti; • Responsabilizzare all'uso corretto di materiali; • Condividere processi, nel confronto reciproco. <p>Contenuti</p> <p>I contenuti scelti fanno riferimento all'oggetto degli esperimenti proposti. In particolare si svolgeranno sperimentazioni relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'acqua e i suoi stati; • L'acqua e le sue proprietà; • L'acqua e gli altri liquidi; • L'acqua e l'aria; • Il galleggiamento. <p>Metodologie</p> <p>L'approccio metodologico sarà basato sul metodo sperimentale e le sue fasi. Attraverso esperienze concrete si condurranno gli alunni in attività laboratoriali di sperimentazione. Sarà dato ampio spazio all'approccio ludico ed esperienziale, sia con materiale strutturato che non strutturato, al fine di consentire a tutti gli alunni, compresi quelli con difficoltà, di partecipare con interesse ed entusiasmo alle attività acquisendo comunque gli strumenti logico-matematici più formalizzati. Si alterneranno momenti di lavoro individuale a momenti collettivi al fine di crescere nel confronto reciproco. Alla base delle attività proposte ci sarà il collegamento con situazioni reali. Attraverso compiti di realtà si metteranno gli alunni nelle condizioni di mettere a frutto le conoscenze acquisite.</p> <p>Risultati attesi</p> <p>Al termine del percorso formativo l'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza le conoscenze che possiede per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali; • Analizza i dati e i fenomeni a disposizione per comprendere processi ed ipotizzarne il funzionamento; • Usa consapevolmente mezzi e strumenti per ricercare dati ed analizzare |

| | |
|---------------------------|--|
| | <p>informazioni;</p> <ul style="list-style-type: none">• È consapevole del proprio percorso di conoscenza. <p>Modalità di verifica e valutazione</p> <p>Attraverso questionari, schede ed osservazioni sistematiche si valuteranno:</p> <ul style="list-style-type: none">- ricaduta sugli apprendimenti disciplinari- frequenza degli alunni- impegno e partecipazione- gradimento da parte degli alunni e delle loro famiglie- rispondenza tra obiettivi programmati e risultati raggiunti. <p>Le attività verranno altresì documentate attraverso i materiali prodotti dagli alunni e con una documentazione fotografica e multimediale del percorso svolto.</p> |
| Numero destinatari | 25 alunni classi 3 e 4 primaria |
| Numero ore | 30 |

| | |
|---------------------------|--|
| Titolo modulo | <i>L'acqua risorsa e diritto umano</i> |
| Tipo Modulo | Scienze |
| Descrizione modulo | <p>Percorso multidisciplinare, che ha come denominatore comune il tema dell'acqua: oro azzurro del nostro pianeta.</p> <p>Obiettivi didattico/formativi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere i valori socio/ambientali della risorsa idrica attraverso opportuni strumenti di comunicazione rivolti alla cittadinanza; • Sviluppare la creatività e dare a tutti gli alunni lo spazio all'esercizio dell'operatività che poi diverrà una proficua ricaduta sulla didattica curriculare; • Educare al riutilizzo dei materiali evitando lo spreco; • Diffondere la cultura del gioco "povero" realizzato con oggetti semplici economici; • Educare alla convivenza civile. <p>Contenuti L'acqua come contenuto interdisciplinare</p> <p>Metodologia La metodologia sarà legata alla pratica laboratoriale e al gioco di ruolo per suscitare l'interesse e la motivazione negli alunni e per valutare la consapevolezza delle azioni sul piano conoscitivo. Esso pone di fronte a situazioni che obbligano a prendere decisioni, ad organizzare e riorganizzare continuamente le informazioni di cui si dispone, quindi si tratta di una vera "palestra" di problem solving. Si utilizzeranno in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezione frontale - Lavoro di gruppo: a coppie, a gruppi eterogenei, a gruppi di livello - Attività laboratoriale supportata anche da software specifici <p>Risultati attesi Al termine del percorso formativo l'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizza le conoscenze che possiede per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali; - Analizza i dati e i fenomeni a disposizione per comprendere processi ed ipotizzarne il funzionamento; - Usa consapevolmente mezzi e strumenti per ricercare dati ed analizzare informazioni; - È consapevole del proprio percorso di conoscenza; - Utilizza in modo consapevole la risorsa acqua. |
| Numero destinatari | 25 alunni classi 1 e 2 secondaria |
| Numero ore | 30 |