



REPUBBLICA ITALIANA – REGIONE SICILIANA
Istituto Comprensivo
“Leonardo Sciascia”

Via Francesco De Gobbis, 13 - 90146 - Palermo
Tel. 091/244310 Fax 091/6791363 c.m. PAIC870004
E-mail: PAIC870004@istruzione.it ds_sciascia@libero.it



Allegato n.2 al
PIANO TRIENNALE DELL’OFFERTA FORMATIVA
EX ART.1, COMMA 14, LEGGE N.107/2015.
Progetti di Istituto a.s.2017/18

PTOF

SCUOLA PRIMARIA

3A.3 Inclusione e differenziazione

Subarea : Inclusione

PROGETTO CURRICOLARE PER L'INCLUSIONE E IL SUCCESSO FORMATIVO

Siamo tutti “Bravi Entusiasti Sognatori”

Soggetti coinvolti

alunni classi quarte c\ d scuola primaria

Insegnanti : **Giambertoni , Leto**

Tempi

anno scolastico orario curricolare

Premessa

Inclusione. Diversità. Adattamento. Bisogni educativi speciali. Multimedialità. Strategie innovative. Didattica laboratoriale... Parole che abbiamo voluto riempire di significato attraverso un lavoro che oggi assume anche la formalità di un progetto articolato il cui titolo riassume ciò che vorremmo fossero i nostri alunni: *Bravi* cioè competenti, *Entusiasti* verso il mondo della conoscenza, *Sognatori* per immaginare un futuro dove ognuno possa veramente sentirsi realizzato e parte interagente di una società in cui la diversità sia veramente un Valore.

Storia e filosofia del progetto

Da due anni abbiamo attuato una sorta di rivoluzione copernicana nel nostro rodato modo di insegnare, “estremizzando” metodologie e strategie didattiche già utilizzate, facendole diventare la regola e non l'eccezionalità. Compatibilmente con gli spazi della nostra scuola e grazie all'opportunità che ci è stata offerta di “ritornare” all'organizzazione modulare abbiamo lavorato per classi aperte strutturando UDA trasversali, interdisciplinari, nell'ottica di una Progettazione Universale che si adattasse ai bisogni di tutti. La didattica laboratoriale è diventata la modalità di lavoro corrente e la multimedialità lo strumento e il vettore fondamentale. Abbiamo utilizzato sempre più spesso il lavoro di gruppo perché convinte che l'apprendimento è prima di tutto un processo che si attiva inizialmente in una dimensione sociale per assumere successivamente una dimensione personale. I risultati sono stati sorprendenti perché valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe quasi tutti gli alunni hanno raggiunto il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale. Abbiamo soprattutto agito sulla motivazione, sul rendere la scuola un momento piacevole, abolendo quanto più possibile i compiti ripetitivi richiedenti la mera applicazione di nozioni o applicazioni di regole memorizzate, cercando di adattare e variare le attività e le consegne agli stili di apprendimento degli alunni. Fondamentale è stato cercare di costruire un clima positivo e sereno orientato sulla fiducia reciproca. L'alunno è stato e sarà il centro del nostro intervento educativo, i suoi bisogni le sue potenzialità e le sue aspirazioni. Ma fondamentale è stata anche la sinergia degli interventi basati su percorsi didattici flessibili e interdisciplinari, su compiti di realtà, su lavori cooperativi che hanno permesso ad ognuno di raggiungere successi scolastici

e di sentirsi protagonisti. Nel portare avanti i primi due anni di questa esperienza, anche noi docenti abbiamo rivisto il nostro modo di considerare il nostro ruolo e il nostro ambito di azione, superando gli stretti confini disciplinari attraverso un'azione di interscambio culturale e disciplinare.

Finalità

- **Sviluppare una positiva immagine di sé e quindi buoni livelli di autostima e autoefficacia**
- **Incentivare la motivazione ad apprendere**
- **Promuovere lo sviluppo delle competenze**
- **Promuovere la consapevolezza del proprio modo di apprendere per far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe**

Obiettivi di apprendimento

gli obiettivi di apprendimento sono quelli previsti nella progettazione annuale

Organizzazione, strategie, metodi, strumenti

Organizzazione didattica flessibile e aperta, con classi aperte, didattica laboratoriale, cooperative learning, tutoring, flipped class...

Adeguamento degli obiettivi curricolari attraverso tecniche quali la semplificazione, la sostituzione

dell'accessibilità, la scomposizione...

Utilizzo di mappe, tabelle, testi facilitati, LIM, programmi quali learning app, Kahoot...

Elaborazione di UDA trasversali e interdisciplinari.

Compiti unitari di realtà

Valutazione

Formativa, finalizzata al miglioramento dei processi di apprendimento e insegnamento. dovrà sviluppare processi metacognitivi nell'alunno e, pertanto, il feedback dovrà essere continuo,

formativo e motivante e non punitivo o censorio.

Subarea : recupero

PROGETTO PER LO SVILUPPO DEGLI APPRENDIMENTI

PREMESSA

Questo progetto nasce in continuità con il precedente percorso fatto lo scorso anno scolastico e in seguito anche all'esperienza della ricerca -azione, che l'osservatorio ha proposto.

Persistono ad oggi le lacune evidenziate nello scorso anno scolastico di alunni con svantaggio socio-culturale con ritmi di apprendimento molto lenti, scarsa motivazione allo studio, situazioni familiari difficili, difficoltà di relazione, di memoria, di

attenzione, carenze conoscitive, lacune concettuali e difficoltà di ragionamento logico. Inoltre alcuni di essi non hanno ancora interiorizzato le regole della classe, devono essere spesso richiamati, perché non eseguono nei tempi stabiliti e correttamente le consegne scolastiche e hanno bisogno continuamente della funzione mediatrice dell'insegnante. Dalla situazione rilevata, le insegnanti curricolari e di sostegno ripropongono il progetto intendono, pertanto, di attuare azioni di recupero personalizzate, di compensazione (specie linguistiche e logico-matematiche) nelle ore curricolari, facendo ricorso ad una differenziata metodologia di insegnamento. L'intervento individualizzato o per piccoli gruppi, che si può attuare solo attraverso la compresenza delle insegnanti molto efficace per contrastare i fenomeni di insuccesso scolastico. L'individuazione precoce delle difficoltà di apprendimento ed il conseguente intervento mirato al recupero delle difficoltà individuate contribuiscono concretamente a prevenire il disagio e l'insuccesso scolastico

FINALITA'

Valorizzare competenze e abilità, favorire i processi di socializzazione, acquisire sicurezza e potenziare l'autostima, recuperare sul piano dell'apprendimento e della relazionalità. Differenziare l'approccio didattico per adattarlo allo stile cognitivo dell'alunno e per stimolarne l'interesse

OBIETTIVI

Offrire agli alunni che presentano difficoltà nell'acquisizione della strumentalità di base l'opportunità di apprendere in tempi più distesi e con l'aiuto dell'insegnante, per accrescerne la motivazione all'apprendimento e stimolarne l'impegno.

Intervenire tempestivamente sulle lacune man mano riscontrate per evitare che si trasformino in difficoltà di apprendimento, al fine di permettere loro il raggiungimento degli obiettivi previsti dalla programmazione di classe, o almeno di quelli minimi.

ATTIVITA'

- Lavori di gruppo.
- Controllo della comprensione.
- Sollecitazione degli interventi e degli interessi.
- Esercitazioni guidate.
- Prove e attività differenziate e semplificate su obiettivi minimi.
- Schede strutturate.
- Esercizi guidati a livello crescente di difficoltà.
- Studio guidato con l'aiuto dell'insegnante e/o un compagno.
- Esercizi di rafforzamento del calcolo.
- Attività guidate per potenziare la comprensione di situazioni problematiche.

- Suggestioni e accorgimenti per migliorare il metodo di studio.
- Conferimento di incarichi.
- Giochi didattici.

DISCIPLINE COINVOLTE

Italiano e matematica

METODOLOGIA

Lezione frontale, lavori individuali e di gruppo di livello a classi aperte (è prevista una rotazione dei gruppi), attività di riflessione relativa alle abilità da recuperare , “cooperative learning” “modeling”

DESTINATARI

Parteciperanno al progetto tutti gli alunni delle classi seconde ma con particolare attenzione agli alunni difficoltà di apprendimento

DOCENTI COINVOLTI

Gli insegnanti delle classi seconde

TEMPI DI REALIZZAZIONE

Intero anno scolastico

Utilizzo delle ore di compresenza dei docenti di scuola primaria, i quali studieranno le modalità organizzative più efficaci, anche tenendo conto del numero di alunni che potrebbero trarre vantaggio da azioni di recupero e/o potenziamento (piccoli gruppi, interventi individualizzati, classi aperte)

MEZZI E STRUMENTI

Si farà uso di materiali di facilitazione: immagini, libri di testo, schede predisposte dal docente, giochi didattici, materiali strutturati e non, sussidi specifici, ricorso a tecnologie multimediali e strumenti audiovisivi.

SPAZI

Aule scolastiche

VERIFICA E 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 dell'acquisizione dei contenuti. Sarà finalizzata anche a valutare l'efficacia del metodo adottato, ad operare eventuali modifiche e ad individuare tempestivamente gli eventuali correttivi da introdurre.

Subarea : recupero e potenziamento

A spasso nel tempo

Con questo progetto si intende realizzare un percorso didattico individualizzato e per gruppi di alunni che tenga conto delle risorse cognitive di ciascuno, in vista di un reale e positivo sviluppo. Il progetto è rivolto a quegli alunni che presentano difficoltà di apprendimento nella lingua italiana sia parlata che scritta, nonché difficoltà di esposizione nell'ambito antropologico. Attraverso la formazione di un piccolo gruppo di lavoro si interverrà sulle potenzialità di ciascun alunno al fine di realizzare il successo formativo, consentire l'acquisizione di un metodo di studio e il recupero/consolidamento delle fondamentali abilità di base.

Finalità

- Stimolare gli alunni ad una maggiore motivazione allo studio .
- Acquisire il senso del dovere.
- Abituare alla precisione, puntualità, all'applicazione sistematica.
- Offrire l'opportunità agli alunni di recuperare alcune abilità di tipo disciplinare.
- Migliorare le capacità di attenzione e concentrazione.
- Riflettere sul proprio metodo di studio e migliorarlo.
- Innalzare il tasso di successo scolastico

Obiettivi

- Ascoltare e cogliere il senso globale delle comunicazioni di vario tipo.
- Ascoltare e comprendere il senso globale di semplici storie raccontate o lette.
 - Pronunciare in modo chiaro le parole.
 - Produrre frasi inerenti il vissuto personale e collettivo.
 - Formulare richieste in modo chiaro.
 - Raccontare brevi storie.
 - Leggere , comprendere e fare una breve sintesi di brevi testi di vario tipo.
 - Elaborazione ed esposizione orale degli argomenti trattati in ambito antropologico
 - Riconoscere le principali convenzioni ortografiche.
 - Scrivere in modo autonomo.

Modalità di intervento

Le insegnanti di terza classe primaria prevalenti , opereranno all'interno delle loro classi di appartenenza , con quei bambini che necessitano seguire tale percorso didattico, con attività individuali e in piccolo gruppo all'interno del gruppo classe. Le ore di compresenza delle insegnanti prevalenti saranno a sostegno e a supporto dell'insegnante che svolge l'ambito antropologico. Si useranno strategie specifiche di problem - solving e di cooperative learning. Le attività e gli interventi saranno

concordati tra le insegnanti delle classi coinvolte nel progetto. Seguirà prospetto delle ore di intervento delle insegnanti.

Durante le ore di compresenza, l'insegnante che opera nell'ambito antropologico seguirà un esiguo gruppo di bambini, esattamente uno per ogni sezione, individuati tra quelli che ancora non sono in possesso delle abilità di letto-scrittura.

Destinatari : gli alunni delle classi III della scuola Primaria

Spazi e servizi : le aule e i quadrati

Materiali : esercizi, fotocopie con attività preparate dall'insegnante in relazione ai bisogni degli alunni

Subarea : Recupero

Progetto per l'attivazione di un Laboratorio linguistico per il recupero delle difficoltà di apprendimento della letto-scrittura

Classi IV Primaria

Il Team docente delle classi quarte primaria, valutati positivamente i risultati conseguiti lo scorso anno, ripropone, all'interno del proprio orario curricolare, l'attivazione, per il terzo anno e in continuità con l'anno precedente, del laboratorio linguistico per il recupero e consolidamento delle abilità di lettura e scrittura . Alcuni alunni, infatti pur inseriti nel laboratorio lo scorso anno, frequentando poco, non hanno potuto acquisire le abilità di base. Come per gli altri anni si propone l'idea di un laboratorio linguistico che accolga (quando possibile) gli alunni in difficoltà in contemporanea con le ore di italiano, condotto da una sola insegnante, al fine di dare omogeneità al percorso formativo. Il progetto verrà, come già gli altri anni, svolto in due fasi complementari: la prima è il laboratorio condotto dall'insegnante Teresi, al quale verranno dedicate tutte le ore di

contemporanea presenza, la seconda è il lavoro in classe condotto in continuità dagli altri insegnanti e dall'insegnante Capano stessa.

La progettazione delle attività, le strategie e le metodologie utilizzate nel laboratorio, saranno frutto della progettazione sinergica degli insegnanti del team

Premessa

Tempi, organizzazione e procedure di attuazione

❖ Intero anno scolastico

❖ Nel laboratorio saranno impiegate le ore settimanali eccedenti l'orario frontale dell'ins. Capano. Il team ha operato la scelta di un'organizzazione disciplinare che consenta la possibilità di condurre il laboratorio ad una sola insegnante per garantire una continuità e una costanza operativa.

❖ suddivisione percentuale delle ore progettuali previste :

70% per gli alunni che non hanno completamente acquisito le strumentalità di base;
30% per gli alunni che devono consolidare le strumentalità di base

- ❖ acquisizione delle strumentalità di base della letto-scrittura
- ❖ rafforzamento della motivazione;
- ❖ rafforzamento dell'autostima;

Risultati attesi

Destinatari

Alunni delle classi quarta primaria che evidenziano le seguenti caratteristiche:

- Mancata acquisizione delle abilità di base della letto-scrittura
- Insuccesso scolastico
- Difficoltà nell'apprendimento
- Scarsa motivazione allo studio

Metodologie e strategie didattiche

saranno adottate tutte quelle strategie che fanno leva sulla motivazione, in assetto laboratoriale didattica ludica, peer to peer, role-play

Verifica e valutazione

verifica e valutazione avranno sempre uno scopo formativo e terranno conto della ricaduta nel lavoro in classe.

Subarea : Recupero e potenziamento

PROGETTO DI LINGUA FRANCESE

Primaire en Française

"Vive la France "

Soggetti coinvolti

gli alunni delle classi quarte C|D scuola primaria

Tempi

20 ore in orario curricolare.

Obiettivi di apprendimento

Avvio alle competenze di comprensione della lingua orale: iniziare a comprendere il tema del discorso che si sta portando avanti, reagire con frasi adeguate anche se brevi. Elementi base della fonetica (intonazione e singoli fonemi).

Metodo

Il progetto proporrà un primo approccio alla lingua francese, la presentazione della stessa si baserà su un metodo comunicativo, integrato con un apprendimento ludico in assetto laboratoriale.

Per la fonetica si abitueranno gli alunni ad una buona intonazione, al riconoscimento e alla discriminazione dei suoni, a conoscerne la rappresentazione grafica, a individuarli nelle parole scritte ,soprattutto attraverso l'ascolto, la ripetizione e l'imitazione di voci francofone, la copiatura di parole.....

È prevista anche almeno un'unità CLIL

Organizzazione

L'organizzazione prevede i seguenti moduli:

- Salutare e presentarsi
- Parlare di sé, della propria famiglia, della scuola (relazione di parentela)
- Identificare e descrivere una persona, un oggetto, un animale (forme e dei colori)
- Chiedere/dare informazioni circa: età (numeri), indirizzo, orari e organizzazione della giornata: il tempo, lo sport e il tempo libero
- Chiedere/dare informazioni circa: il proprio corpo (salute), pasti ed alimenti.
- Posizionarsi nel tempo (giorni, mesi, stagioni) e nello spazio fino alla presentazione del luogo in cui si vive.

La scansione e il contenuto dei moduli non saranno rigidi, ma suscettibili di modifiche in relazione allo sviluppo del percorso e alle situazioni in classe.

Strumenti e oggetti didattici

Documenti sonori il più possibile autentici accompagnati da opportuni accorgimenti volti a facilitarne l'approccio: testi di tipo prevalentemente comunicativo, ma anche comptines, canzoni,

poesie,

Burattino

Lim

CD/DVD, materiale dal web

Fotocopie, fumetti, quaderni, colori

Verifica e valutazione

Gli alunni dovranno essere in grado di fare una piccola presentazione orale di se stessi e rispondere a semplici domande

Tre livelli di valutazione

A- presentazione spedita con almeno quattro elementi (nome, età, istruzione, tempo libero) risposte corrette e allargate

B- presentazione con qualche incertezza o con meno di quattro elementi risposte corrette ma sintetiche

C- presentazione incerta risposte errate, non comprese etc.

Subarea : Potenziamento

PROGETTO MUSICA “MUSICA MAESTRO”

Le Insegnanti delle classi terze della scuola Primaria intendono realizzare un progetto a classi aperte per avvicinare i bambini alla musica; è già stato deciso collegialmente, infatti, di aumentare, a due settimanali, le ore di musica, in considerazione del fatto che l'indirizzo musicale è una prerogativa specifica dell'I.C. Sciascia che, attraverso questa educazione, tende ad arricchire la crescita dell'alunno e ad affinarne l'armonia personale e la sensibilità artistica.

Finalità

- incrementare la qualità relazionale nel gruppo classe, sviluppando disponibilità all'accoglienza;
- sviluppare la capacità di interazione personale attraverso modalità di comunicazione alternative all'uso della parola;
- migliorare le capacità di attenzione ed ascolto dei bambini;
- rinforzare la coesione del gruppo;
- promuovere negli alunni una situazione personale di benessere e di gratificazione.

Obiettivi

- scoprire la sonorità del corpo e del mondo circostante;
- imparare le regole per fare musica insieme: ascoltare, collaborare;
- riconoscere la funzione della voce e del canto come mezzo di espressione
- conoscere e iniziare a padroneggiare semplici strumenti musicali;
- utilizzare la musica per condividere emozioni, sentimenti, pensieri;
- acquisire la capacità di auto-ascolto, di ascolto delle parti e dei vari elementi del coro;
- sperimentare il coordinamento melodico e ritmico con gli altri componenti del coro.

Attività

esercizi base della respirazione adatta al canto;

rilassamento, silenzio e concentrazione durante la respirazione prima di cantare;

vocalizzi su piccole formule eseguite per imitazione sui diversi gradi cromatici della scala, uso graduale dei diversi registri vocali;

fonemi e frasi dei canti previsti nel repertorio

sperimentazione delle regole principali di comportamento, rispetto degli altri, silenzio e pazienza, posizione, collaborazione con gli altri durante il canto;

prove di canto a voci sovrapposte;

realizzazione di un coro accompagnato da una piccola 'orchestra'

Durata L'intero anno scolastico

Spazi e servizi

Le aule e i quadrati

Materiali Strumenti musicali a percussione, tastiera elettrica, stereo, materiali di uso comune e di riciclo e strumenti musicali costruiti dai bambini

3B.7 Integrazione con il territorio

Subarea : Collaborazione con il territorio

PROGETTO CICLISMO

“ Insieme in bici “

Responsabili del progetto

N. 1 Docente di scuola primaria in collaborazione con la FEDERAZIONE ITALIANA C. R.

SICILIA Scuola di Ciclismo, n.25 ore.

PREMESSA

Il progetto Ciclismo si svolge da parecchi anni con grande successo e partecipazione, in rete con altre Istituzioni Scolastiche. La bicicletta consente di articolare alcuni semplici proposte motorie che facilitano l'acquisizione di nuovi schemi motori e contribuiscono a sviluppare e consolidare alcune abilità primarie quali l'equilibrio, la lateralizzazione, l'orientamento e la coordinazione motoria. Nello stesso tempo fa sì che il bambino acquisisca con il pedalare uno schema motorio complesso ed entri più facilmente in relazione con la bicicletta alla quale è ormai acquisita la valenza didattica ed educativa, in quanto strumento attraverso il quale il bambino compie importanti esperienze nella sfera fisica come in quella affettiva.

Obiettivi

FINALITA'

Il programma del progetto è finalizzato allo sviluppo del bagaglio motorio degli alunni con

proposte di esercitazioni non usuali e incisive dal punto di vista dell'apprendimento.

OBIETTIVI DIDATTICI

Sviluppo delle capacità senso-percettive: visive tattili cinestetiche;

Sviluppo delle capacità coordinative: equilibrio anticipazione organizzazione spazio-temporale

orientamento;

Apprendimento di abilità motorie: pedalare

ATTIVITA' PREVISTE

Percorsi guidati, Percorsi a coppie, Strettoia, Slalom semplice, Gimkana, Primi sprint

Destinatari

Alunni delle classi terze quarte e quinte scuola primaria

Durata

Dal mese di marzo al mese di maggio 2018 ogni martedì dalle ore 15,00 alle ore 17,00, n.25 ore per gli alunni.

Risorse umane

Ins. Giambertoni Donatella

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

3A.3 Inclusione e differenziazione

Subarea : Inclusione

Laboratorio di Matematica

Referente: Prof.ssa Tea Lo Chirco

“ Giochi logici”

Presentazione:

Il laboratorio di “Giochi logici” si propone di abituare gli studenti all’osservazione, alla riflessione, alla progettazione e alla previsione tramite giochi, costruzioni e manipolazioni varie.

Il materiale realizzato sarà conservato e utilizzato come risorsa per la scuola.

Finalità:

Questo laboratorio si prefigge di promuovere il benessere a scuola e l’inclusione, il miglioramento della didattica perseguendo le seguenti finalità:

- Migliorare l'approccio degli alunni allo studio mediante una didattica ludica
- sviluppare il pensiero logico, il pensiero algoritmico, apprendendo delle strategie per il problem-solving
- Migliorare la consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità comunicative ed espressive
- Aumentare la capacità di relazionarsi in un gruppo ed agire positivamente in esso
- Stimolare lo sviluppo della creatività

Destinatari: Alunni di tutte le classi della scuola secondaria di I grado.

Risorse Umane: Tutti i docenti

Obiettivi:

- Sapere lavorare in gruppo attraverso una funzionale organizzazione;
- Sapersi confrontare in maniera democratica e rispettando le norme di convivenza civile;
- Sapersi relazionare con chi è “diverso da sé” senza alcun tipo di pregiudizio;
- Acquisire un’identità di gruppo;
- Acquisire specifiche conoscenze di base di aritmetica e geometria e saperle usare a scopo operativo e comunicativo-espressivo

Contenuti:

- Costruzione di giochi: la dama, forza4, battaglia navale, numerino, memory, tangram etc...;
- Messa in pratica dei giochi con sfide e tornei;
- Soluzione di rebus, cruciverba classici e matematici, sudoku;
- Ideazione di cruciverba matematici e rebus;
- Tombola con l’utilizzo del linguaggio specifico della matematica;
- Giochi con le carte (con riferimento al testo “matematica con le carte” Ed. Erickson);
- Giochi a quiz con l’eventuale utilizzo dei tablet, puzzle, paroliere, etc...
- Realizzazione in gruppi di un plastico con l’utilizzo di varie forme geometriche solide e piane per rappresentare la città, il quartiere o un oggetto a scelta (ad esempio un robot);

Metodologie:

Saranno attivate tutte quelle metodologie e strategie atte a motivare gli alunni con particolare attenzione al metodo del **problem-posing** e del **problem solving** ovvero si partirà quindi dalla realtà e dall’esperienza dei ragazzi per attivare la proposizione di soluzioni con valorizzazione degli interventi e degli errori.

Verranno proposte attività di gruppo e di coppia e si farà uso del **learning by doing**. In questo modo l’alunno si troverà in situazioni in cui deve operare delle scelte, prendere decisioni e iniziative sentendosi in questo modo protagonista del laboratorio.

Tempi: da definire in base alle esigenze della scuola.

Spazi: Aula abbastanza ampia da destinare esclusivamente al Laboratorio dei Giochi Logici con armadietti ove custodire materiali vari.

Fasi del percorso: Ogni attività proposta prevede una prima fase di conoscenza/costruzione del gioco e una seconda fase in cui avviene la messa in atto del gioco.

Materiali: Carta, cartoncini, forbici, colori, colla, mazzi di carte da poker e siciliane, righelli, squadre e righe lunghe, gomme, matite, penne, temperamatite, risme di carta per le fotocopie, raccoglitori con fogli di plastica, materiali riciclati come tappi di bottiglie etc...

Verifica e valutazione:

- ❖ Osservazione durante lo svolgimento delle attività mediante griglie di rilevazione.
- ❖ Valutazione prodotti finali.

Prof.ssa Tea Lo Chirco

Subarea : Potenziamento

LABORATORIO: CINEFORUM

REFERENTE: V. BUTERA

PRESENTAZIONE

Il laboratorio di Cineforum si presenta come luogo di proiezione di film e dibattiti e ha lo scopo di educare, favorire la socializzazione e incrementare attraverso il dialogo il bagaglio culturale.

FINALITÀ

Il progetto Cineforum ha lo scopo di educare i giovani spettatori al linguaggio cinematografico, di creare un'occasione per migliorare le loro capacità espressive, potenziare le loro percezioni, interpretare i messaggi. Pertanto, tale iniziativa non si limiterà ad una semplice visione di film, ma tenderà, attraverso l'attuazione di attività didattiche strutturate e mirate, ad affinare negli studenti le capacità di ascolto, di osservazione, a stimolarne la naturale curiosità e a potenziarne l'aspetto culturale. L'esigenza del progetto Cineforum nasce anche dalla consapevolezza che il linguaggio cinematografico spesso è il veicolo ideale per la comprensione della realtà e di alcune problematiche sociali, in particolar modo in riferimento alle situazioni di disagio. La selezione dei film del progetto verterà sul tema dell'adolescenza, per suscitare nei ragazzi una riflessione profonda su alcuni temi importanti vicini al proprio vissuto, per migliorare la consapevolezza di se stessi e per far superare gli ostacoli che attualmente impediscono all'alunno di essere motivato e di star bene a scuola o in famiglia. Per

questo il Cineforum si pone come momento di incontro, confronto, scambio di idee da condividere. Il cinema come forma espressiva rende possibile un forte coinvolgimento emotivo diventando in questo senso un mezzo efficace per sperimentare emozioni. Grazie a questa caratteristica determina sul fruitore un impatto affettivo e relazionale stimolandone la riflessione. La partecipazione al dibattito successivo alla visione del film rappresenta quindi un momento utile per incentivare e stimolare un arricchimento personale.

DESTINATARI: tutti gli alunni delle classi della scuola secondaria di primo grado.

RISORSE UMANE: alunni, docenti.

OBIETTIVI

Sviluppare le capacità di:

- Leggere le immagini cinematografiche e coglierne il messaggio
- Saper collocare il contesto nelle modalità spazio – tempo
- Analizzare personaggi e situazioni
- Analizzare il proprio vissuto
- Utilizzare la cultura dell'immagine quale stimolo per dibattere e affrontare svariate tematiche partendo proprio dal contenuto della pellicola proposta
- Conoscenza di sé e degli altri
- Creare un ambiente favorevole alla cooperazione
- Essere in grado di fare delle scelte
- Progettare
- Assumere impegni e portarli a termine
- Diminuire comportamenti di rischio

CONTENUTI

Si proporranno dei film attinenti la tematica dell'adolescenza. Il percorso filmico sarà strutturato seguendo scelte cinematografiche di qualità e nel rispetto dell'età degli studenti.

METODOLOGIE

Brainstorming, lezione interattiva, dibattito.

TEMPI

Le attività di cineforum si svilupperanno di mattina lungo il corso di tutto l'anno scolastico secondo un calendario prestabilito.

SPAZI

La visione delle pellicole avverrà presso l'aula teatro dell'Istituto.

FASI DEL PERCORSO

Selezione dei film in base alla tematica scelta; creazione di una scheda del film che funga da guida nel nostro percorso; preparazione del setting di lavoro e predisposizione dell'ambiente; introduzione all'attività di cineforum e breve presentazione del film giornaliero; proiezione del film con intervallo; discussione, riflessione e dibattito

finale; trascrizione sul proprio quaderno di riflessioni, opinioni emerse al termine del film.

MATERIALI

DVD, computer, videoproiettore, schede di analisi del film.

VERIFICA E VALUTAZIONE

- Osservazione durante lo svolgimento delle attività mediante griglie di rilevazione.
- Valutazione dei prodotti finali.

Subarea : Potenziamento

Laboratorio di INFORMATICA

Referente: Giuseppe Amaradio

“ Computer Sart & Go”

Alfabetizzazione informatica nella scuola secondaria di primo grado



Presentazione

Lo sviluppo delle Tecnologie Informatiche ha prodotto notevoli cambiamenti nel gioco, nel mondo del lavoro, nella ricerca, nella vita di tutti i giorni, nello studio. Nella scuola si considera la multimedialità come un efficace strumento d'istruzione e di

comunicazione e si avverte quindi la necessità di un processo di innovazione tecnologica che coinvolga in prima persona gli alunni. Il progetto di seguito schematizzato considera quindi l'opportunità di fornire un contributo adatto agli alunni, avvicinandoli ad un codice diverso e offrendo loro la possibilità di acquisire competenze nell'uso delle nuove tecnologie. Il computer, viene considerato come uno strumento per favorire l'apprendimento, come mezzo tecnologico attraverso il quale ottenere dagli alunni, impegnati nei processi di ricerca e acquisizione del sapere, uno sforzo attento prolungato in attività didattiche tradizionali e innovative. Diversi esperimenti (Seymour Papert) hanno infatti dimostrato che, utilizzando il computer, gli alunni si divertono ed imparano meglio e più rapidamente, inoltre, favorisce il superamento degli ostacoli, in quanto di fronte ad errori non penalizza ma adegua i tempi delle ai tempi del singolo, fornendo aiuti e risposte e registrando solo i risultati acquisiti e non i fallimenti. Ogni piccolo successo viene sottolineato e anche i lavori più semplici possono essere facilmente abbelliti ed assumere una gradevolezza grafica tale da sollecitare curiosità ed interesse. Lo strumento informatico è in grado, tra l'altro, di favorire lo scambio tra alunni con potenzialità diverse in quanto si adegua alle capacità di chi lo usa e rende più concrete le attività facilitando gli apprendimenti. Comprendere il pensiero computazionale e la logica che sottende la tecnologia attuale è importante per scelte consapevoli e critiche tuttavia, è sempre bene tenere presente che il computer è un mezzo dell'apprendimento e non un fine, per cui ogni attività necessita della mediazione del docente.

Finalità

Il Progetto è rivolto a tutti gli alunni delle tre classi della scuola secondaria di I grado, coinvolti con diverse attività, livelli e competenze in un percorso di formazione e produzione di elaborati attraverso l'uso del computer. Il progetto è pensato per introdurre all'interno del percorso curricolare di ciascun alunno, concetti semplici ma basilari di informatica unendo molteplici conoscenze e abilità per la costruzione di nuove e moderne competenze teoriche, tecniche e applicative, basate sull'utilizzo delle nuove tecnologie e spendibili in futuro nel modo del lavoro e/o nella prosecuzione degli studi dove la cultura digitale è ormai un elemento essenziale. I diversi laboratori, quindi, si propongono di avvicinare i ragazzi all'uso delle nuove tecnologie e in particolare, le attività saranno volte a:

- promuovere la conoscenza delle tecnologie informatiche;
- utilizzare alcuni software al fine di migliorare le conoscenze e di favorire percorsi di apprendimento personalizzati;
- sviluppare nuove metodologie di insegnamento-apprendimento;
- potenziare le capacità di comunicazione;
- offrire strumenti per stimolare la creatività;
- favorire la partecipazione attiva degli alunni.

Destinatari

Le diverse attività programmate sono destinate agli alunni delle classi della scuola secondaria di primo grado, guidati dagli insegnanti della classe e riuniti in gruppi di classi parallele (due classi per volta o tre) in base al numero degli alunni presenti nelle classi e alle postazioni disponibili nei laboratori di informatica.

Obiettivi

Lo studio e la pratica dell'informatica nelle varie classi concorrerà al conseguimento degli obiettivi generali già individuati dalla Circolare n.282 / 97 e dal D. M. n.61 del 22 luglio 2003 e cioè educazione degli alunni alla multimedialità e alla comunicazione; miglioramento dell'efficacia dell'insegnamento e dell'apprendimento delle discipline. In particolare, tutti gli interventi proposti saranno convogliati dagli insegnanti per:

- Fornire agli alunni una prima alfabetizzazione informatica e le prime competenze sull'uso dei sussidi multimediali.
- Acquisire e/o potenziare le competenze individuali per un corretto utilizzo delle tecnologie informatiche e del PC.
- Favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie.
- Sperimentare software applicativi e didattici di diverso tipo.
- Stimolare e potenziare alcuni prerequisiti fondamentali quali: attenzione, memoria, concentrazione, percezione, discriminazione, intuizione, logica.
- Ricercare materiale didattico in Internet.
- Sollecitare le potenzialità creative con la produzione di semplici elaborati grafici e testi;
- Promuovere percorsi formativi più adeguati alle esigenze, ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento dell'alunno;
- Favorire negli alunni l'acquisizione di un corretto atteggiamento nei confronti della tecnologia multimediale evitando esagerate infatuazioni;
- Saper progettare, organizzare e portare a termine un lavoro;
- Promuovere l'uso del computer come strumento di lavoro e trasversale alle varie discipline.

Contenuti

- Che cos'è un computer: il PC e le sue principali componenti (hardware e software, processore, memoria, dischi, il video, la tastiera, il mouse, e altro).
- Potenzialità e modalità di utilizzo (parti del computer; monitor, mouse e tastiera; dispositivi di input e di output; tipi di computer).
- Il sistema operativo: Windows (scrivania e finestre; file e cartelle; creare, selezionare e cancellare; aprire, chiudere, spostare; copiare, tagliare e incollare; salvare e nominare; trovare).
- Il computer per disegnare: Paint (disegno; riempimento; forme e colori; selezione e spostamento, pratica e sperimentazione della pixel art).

- Il computer per scrivere: Word (scrivere; cambiare carattere e dimensione; allineare il testo; selezionare e spostare; copiare, tagliare e incollare; inserire immagini e disegni; stampare).
- Il computer per ricercare, navigare, comunicare e condividere: (metodi per ricercare informazioni e uso dei motori di ricerca; uso del programma Power Point; creazione di un account di posta elettronica; scrittura, invio, lettura di messaggi e-mail;

Metodologie

Partendo dall'approfondimento di alcune tematiche/argomenti svolti nelle discipline curriculari gli alunni verranno guidati ad utilizzare l'informatica in modo pratico-operativo scrivendo testi, navigando in internet, presentando lo stesso argomento con diverse modalità (Testo–Presentazione). Ogni attività informatica sarà affrontata in assetto laboratoriale. Nel laboratorio si cercherà di realizzare un ambiente nel quale gli alunni potranno, con un approccio diretto e graduale, prendere confidenza con il mezzo informatico sperimentando ed esplorando le possibilità offerte dalle attrezzature e dal software disponibili. Stimoli di carattere operativo porteranno all'acquisizione di prime competenze procedurali di tipo informatico. L'utilizzo e/o la creazione di un prodotto multimediale sarà un'attività che, pur avendo obiettivi propri, integrerà e permetterà di rielaborare attività ed obiettivi del curricolo, nella consapevolezza che multimedialità e ipertestualità non costituiscono saper nuovi, ma forme nuove di organizzazione del sapere.

Tempi

Il Progetto sarà esplicito nell'arco di tutto l'anno. È previsto almeno un incontro settimanale della durata di due ore programmato tra le attività laboratoriali delle ultime ore della giornata (5 e/o 6 ore) e con la compresenza di più insegnanti. Agli alunni verranno assegnate delle postazioni fisse nei laboratori multimediali che documenteranno il lavoro e i progressi ottenuti.

Verifica e valutazione

Le verifiche saranno costituite da osservazioni sistematiche e/o occasionali, (acquisizione delle abilità, rapporto con la macchina) possibilmente registrate con delle griglie di valutazione e autovalutazione, effettuate durante le attività di laboratorio. Principalmente questa riguarderà la capacità degli alunni di utilizzare in modo corretto il computer e nel produrre un elaborato finale su un argomento di approfondimento disciplinare un testo con immagini e almeno un disegno realizzato da ogni singolo alunno per le **classi prime**; un ipertesto corredato di immagini, didascalie e disegni per le **classi seconde**; un ipertesto corredato di immagini, didascalie e disegni,

impaginato e pronto per la stampa e con sintesi di presentazione su P.P. e salvato su pen drive per le **classi terze**.

La valutazione terrà conto del livello di partenza, delle competenze acquisite, della disponibilità al lavoro e della creatività dimostrata nella realizzazione degli elaborati finali.

Prof. Giuseppe Amaradio

Subarea : Potenziamento

Laboratorio TEATRALE

Referente: prof.ssa Alessandra Sottile

“ Essere per essere ”

Presentazione

La scuola attuale, chiamata a sperimentare la più ampia varietà possibile di linguaggi per riuscire a trasmettere efficacemente i propri contenuti, non può prescindere dalla fruizione e l'insegnamento del linguaggio teatrale, dotato com'è di una forza comunicativa davvero potente.

L'attività teatrale pone al centro del processo formativo l'alunno inteso in quanto persona e, nello specifico, in quanto persona dotata di una sfera emotiva e di un potenziale creativo che non sempre riescono ad emergere, o, comunque, ad essere sufficientemente valorizzati, nei curricula tradizionali: si connota pertanto quale strumento educativo didattico privilegiato per rispondere ai bisogni formativi segnalati anche dalle “Indicazioni” come prioritari. Il teatro non solo rivela le attitudini potenziali di ogni singolo individuo favorendo la libera espressione della persona, ma, nel suo armonizzare tendenze diverse in un'attività che necessita del contributo di tutti favorisce lo scambio, il confronto e la messa a “nudo” del sé. Nella dimensione teatrale l'adolescente sa, sente di poter scegliere la misura del proprio esporsi, dello scoprirsi e del nascondersi, e questa libertà gli consente di raccontarsi senza inibizioni e, raccontandosi, di ri-scoprire brani della propria esistenza, per comprenderli più a fondo, acquisire consapevolezza di sé e continuare il viaggio verso l'età adulta con un po' più di sicurezza.

L'alunno che partecipa ad un laboratorio teatrale ha pertanto la possibilità di scoprire le radici della propria cultura e del proprio pensiero, sia attraverso lo studio della storia del teatro sia mediante la sperimentazione di tecniche riprese dall'antica tradizione, come, per esempio, l'uso della maschera (presente, per esempio, nel teatro dei pupi) ;

allo stesso tempo, però, viene messo in contatto con il “teatro di ricerca”, innovativo e basato sull’utilizzo di linguaggi sempre nuovi, in primo luogo afferenti alle TIC. Detto ciò, risulta evidente che l’attività teatrale può funzionare da potente antidoto nei confronti della dispersione, in quanto agisce principalmente sulla motivazione, aspetto su cui far leva, più d’ogni altro, per scongiurare l’abbandono scolastico. Del resto “il teatro disciplina naturalmente i riottosi”.

Finalità

L’attività teatrale, proprio perché orientata a guidare e supportare gli alunni-adolescenti nel loro processo di crescita e di scoperta di sé e del mondo che li circonda, si propone di:

- ❖ favorire la conoscenza di sé e dell’altro attraverso il linguaggio teatrale
- ❖ valorizzare, facendola emergere, l’identità di ogni singolo alunno
- ❖ rafforzare l’autostima e la fiducia in se stessi
- ❖ stimolare alla socializzazione e alla capacità di lavorare insieme, accrescendo la capacità di relazione e di cooperazione nel gruppo
- ❖ migliorare la qualità della comunicazione interpersonale
- ❖ condurre ad una più consapevole percezione del proprio corpo e dello spazio che esso occupa quando si muove
- ❖ sviluppare il proprio potenziale espressivo
- ❖ aiutare a comprendere il valore dell’altro come persona nella sua diversità e unicità
- ❖ facilitare il decentramento da sé e dalle proprie posizioni
- ❖ aprire alla libertà di pensiero, creatività, espressione
- ❖ Usare i linguaggi del disegno, della musica, del teatro, del multimediale come mezzi di comunicazione per scoprire, valorizzare e superare le differenze.

Destinatari

Le diverse attività programmate sono destinate agli alunni delle classi della scuola secondaria di primo grado, guidati dagli insegnanti della classe e riuniti in gruppi (*sceneggiatori, attori, scenografi*) di classi parallele.

Risorse umane

Docenti Scuola Secondaria I grado

Collaboratori scolastici

Obiettivi

- Leggere e comprendere testi di vario genere
- Acquisire le tecniche utili ad una più consapevole espressività gestuale e vocale, ricercando la peculiarità del ruolo dell’attore, di “colui che agisce”.

- Riconoscere fabula ed intreccio nel testo drammatico, individuando i ruoli e le funzioni dei personaggi tracciando le coordinate spazio/temporali dell'agire scenico.
- Individuare il messaggio del testo teatrale nelle sue molteplici possibilità interpretative

Contenuti

1 Copione: "Racconti del Natale"

2 Copione. "Adesso lo sai"

Metodologie

La metodologia scelta è di tipo interattivo, laboratoriale volta a promuovere un apprendimento significativo dove l'alunno diventa protagonista del proprio percorso con un atteggiamento fattivo, intenzionale, cooperativo; è propedeutica allo sviluppo di abilità quali la capacità dell'ascolto e del dialogo, per potenziare il pensiero riflessivo e critico.

Tempi

Il Progetto si svolgerà nel corso dell'intero anno scolastico. È previsto almeno un incontro settimanale della durata di due ore programmato tra le attività laboratoriali delle ultime ore della giornata (5 e/o 6 ore) e con la compresenza di più insegnanti.

Spazi

Aula teatro

Fasi del percorso

Gli spettacoli portati in scena propongono testi noti e non, prendono spunto dai vissuti degli alunni stessi, muovono dalla loro realtà, attraverso una rielaborazione progressiva di figure e trame condotta sotto la guida degli insegnanti. Il copione, pertanto, resta un work in progress fino alla fine, sempre aperto a nuove suggestioni, a inserti dettati dall'evoluzione del lavoro dei singoli e del gruppo. La tematica di base, sempre afferente al mondo giovanile, viene scelta dai docenti in fase di elaborazione del soggetto, ma risulta poi sviluppata e adattata in base a quanto emerge dal gruppo. Il docente dà degli stimoli su cui i ragazzi, con la tecnica dell'improvvisazione, vanno a costruire storie, intrecci, quadri.

Gli alunni non sono chiamati a recitare una parte, ad interpretare un ruolo pre-confezionato seguendo pedissequamente un copione estraneo alla loro realtà e al loro sentire, ma portano sul palco una storia che è anche la loro, facendo vivere in scena personaggi che appartengono al loro dentro: per questo il coinvolgimento dei ragazzi

in fase di allestimento dello spettacolo è totalizzante e lungo l'intero percorso li si vede lavorare con una passione, un entusiasmo ed un impegno non riscontrabili in nessun'altra attività scolastica.

Lo svolgimento del laboratorio prevede i seguenti momenti:

- investigazione/esplorazione
- individuazione/documentazione di collegamenti che riguardano lo stesso argomento
- improvvisazioni guidate e libere
- progettazione/scelta di musiche, suoni e strumenti
- ricerca/scelta di materiali, oggetti, luci ed effetti speciali
- decisione/scelta / costruzione di scenografie e costumi.

Materiali

Materiali necessari per l'allestimento scenico (scenografia, costumi, luci, microfoni e cassa d'amplificazione-suono etc.).

Verifica e valutazione:

A differenza di altre attività il laboratorio di teatro destinato agli studenti è focalizzato sul processo più che sul prodotto; l'attenzione si concentra, cioè, sul modo in cui si svolgono le attività, mettendo in secondo piano il risultato concreto delle stesse; in sostanza non conta tanto, o comunque non solo, che il prodotto finale, vale a dire lo spettacolo che si mette in scena e si mostra al pubblico, sia formalmente preciso sotto il profilo artistico, ma più importa l'efficacia formativa del percorso compiuto dagli alunni e da tutti coloro che, in vario modo e con diverse mansioni, vi hanno partecipato. Pertanto la valutazione terrà conto di impegno e partecipazione osservati durante lo svolgimento delle attività mediante griglie di rilevazione oltre che del prodotto finale.

Prof.ssa Alessandra Sottile

3B.7 Integrazione con il territorio

Subarea : collaborazione con il territorio

**Laboratorio: ARTISTICO-ESPRESSIVO
Asaro**

Referente: Paolo

“L’OPERA DEI PUPPI A SCUOLA”

Presentazione

L’opera dei pupi è un tipo di teatro delle marionette i cui protagonisti sono Carlo Magno e i suoi paladini. Le gesta di questi personaggi sono trattate attraverso la rielaborazione del materiale contenuto nei romanzi e nei poemi del ciclo carolingio, della storia dei paladini di Francia e dell’Orlando furioso. Le marionette sono appunto dette pupi (dal latino "pupus", bambino). L’opera si affermò nell’Italia meridionale nella prima metà del XIX secolo ed è tipica della tradizione siciliana. Nel 2008 l’UNESCO ha iscritto l’Opera dei Pupi tra i Patrimoni Orali e Immateriali dell’Umanità, primo in Italia a esser inserito in tale lista. Il gioco drammatico del teatro delle marionette favorisce lo sviluppo intellettuale ed etico-sociale dei minori. L’attività espressiva promuove, infatti, la soluzione dei loro problemi emotivo-relazionali, attraverso processi di identificazione e di proiezione. Il teatro delle marionette, in genere, interessa e diverte i ragazzi, soprattutto quando partecipano attivamente, manovrando loro stessi i personaggi. Attraverso rappresentazioni teatrali di questo genere, i ragazzi sviluppano processi di socializzazione e di collaborazione tra pari, manifestano la loro emotività e riescono a scaricare tensioni di vario tipo. Gli alunni, grazie alla guida attenta e scrupolosa dei docenti, progettano in prima persona le scene da rappresentare, costruiscono vere e proprie scenografie e danno forma alle loro marionette; sviluppano così l’immaginazione, la creatività e le proprie capacità manuali e comunicative, arricchendo il proprio linguaggio.

Finalità

- Sollecitare la motivazione ad apprendere attraverso una didattica laboratoriale, innovativa ed interattiva;
- conservare, attraverso la conoscenza e la sperimentazione in prima persona, il patrimonio culturale , artistico e storico dell’Opera dei pupi;
- conoscere e rafforzare la propria identità culturale attraverso la conservazione e la valorizzazione dei beni culturali e delle tradizioni popolari;

- consentire ai minori di essere protagonisti attivi e positivi del proprio esistere anche attraverso il diritto al gioco, così come citato dall'art.31 della Convenzione sui Diritti del Bambino dell'ONU del Novembre 1989;
- facilitare la comunicazione, stimolare la creatività, la socialità attraverso una partecipazione motivata ed interessata;
- Educare alla convivenza civile e democratica.
- valorizzare il lavoro svolto, attraverso gli eventi che verranno organizzati a conclusione del percorso;

Destinatari

Tutti gli allievi delle classi della scuola secondaria di primo grado coinvolte e in particolare gli allievi a rischio di abbandono del percorso scolastico e formativo per elevato numero di assenze; demotivazione; disaffezione verso lo studio, allievi in condizioni socio-economiche svantaggiate e/o in una situazione di abbandono familiare.

Risorse Umane

- docenti della scuola secondaria di primo grado;
- esperti esterni coi quali interagire durante le visite guidate.

Obiettivi

- acquisire tecniche e strumenti per la realizzazione di un Teatro delle marionette;
- sperimentare la costruzione di marionette, fondali, costumi ecc...;
- saper individuare le caratteristiche dei personaggi a cui assegnare le parti recitative;
- saper comunicare sentimenti, emozioni e stati d'animo sia mediante l'uso di appropriate espressioni verbali, sia attraverso il movimento;
- saper entrare nella trama di un racconto, vivendone le esperienze insieme ai personaggi;
- apprendere alcune tecniche di manipolazione;
- saper dare vita alle marionette;
- acquisire il senso della grandezza, della forma, della proporzione;
- sviluppare la destrezza manuale usando varie tecniche.

Contenuti

- visita guidata ad un laboratorio dell'Opera dei pupi;
- assistere ad uno spettacolo dell'Opera dei pupi;
- preparare e mettere in scena uno spettacolo dell'Opera dei pupi realizzato interamente dagli alunni.

Metodologie

- visite guidate;
- studio del brano da rappresentare;
- drammatizzazione;
- tecnica della rappresentazione di uno spettacolo di marionette;
- progettazione e realizzazione di un teatrino delle marionette con scenografie, fondali ecc.;
- progettazione e realizzazione dei pupi, dei costumi ecc.
- realizzazione di uno spettacolo dell'Opera dei pupi.

Tempi

Due incontri settimanali della durata di 120 minuti (le ultime due ore delle lezioni mattutine, 12,00/14,00) per tutta la durata del primo quadrimestre (o in alternativa, per tutta la durata dell'anno scolastico)

Spazi

Laboratorio di Arte e Immagine (ex locali del custode/laboratorio ceramica)

Fasi del percorso

1° FASE INTRODUTTIVA. Presentazione del teatro dei pupi con riferimento alla storia e alla cultura popolare siciliana.

2° VIAGGIO ATTRAVERSO IL MONDO DELLE MARIONETTE: i ragazzi conoscono i pupi, la loro storia (anche attraverso visite organizzate nei luoghi che custodiscono la tradizione dell'Opera dei pupi a Palermo), la figura del "puparo", i diversi personaggi rappresentati, l'ambientazione storica.

3° IDENTIFICAZIONE DELL'EPISODIO DA RAPPRESENTARE: gli alunni ascoltano con attenzione la lettura degli episodi più noti del teatro dei pupi e sceglieranno quello che desta loro particolare curiosità ed interesse.

4° RAPPRESENTAZIONE GRAFICA: i ragazzi riprodurranno graficamente su poster l'episodio scelto attraverso vignette particolareggiate.

5° RACCOLTA DI TUTTI I MATERIALI: gli alunni, sotto la guida dell'esperto, reperiranno e selezioneranno i materiali utili alla realizzazione delle marionette e del teatrino (stoffe, cartoncini, listelli di legno, cartoni, colla...) e suddivisione degli alunni in gruppi di lavoro e assegnazione di compiti specifici.

6°-7° CREAZIONE E REALIZZAZIONE DELLE MARIONETTE: gli alunni assemblano i materiali selezionati per dare forma alle loro marionette, sotto la guida dell'esperto.

8°-9° CREAZIONE E REALIZZAZIONE DEL TEATRINO: con i materiali reperiti, gli alunni realizzeranno il teatrino delle marionette.

10° ANALISI DEL TESTO TEATRALE: gli studenti analizzano attentamente il testo da drammatizzare e il ruolo dei singoli personaggi.

11° ACQUISIZIONE DI CODICI VERBALI E GESTUALI: l'esperto mostrerà agli allievi i codici verbali e gestuali utilizzati dai burattinai per le loro rappresentazioni. Gli studenti saranno divisi in "parlatori" (coloro che daranno la voce ai personaggi) e "animatori" (coloro che faranno muovere i personaggi attraverso le loro mani).

12°-13° DRAMMATIZZAZIONE: gli alunni proveranno le diverse sequenze scenografiche in vista dello spettacolo finale.

14° RAPPRESENTAZIONE FINALE: i ragazzi mettono in scena lo spettacolo alla presenza dei genitori.

15° CONCLUSIONE: gli alunni socializzeranno le loro impressioni ed esperienze acquisite nel corso dell'attività progettuale e allestiranno una mostra.

Materiali

Materiali di riciclo, legno, cartone da imballaggio, cartoncino, stoffe, lana, polistirolo, giornali, carta, colla, colori a tempera, pittura ad acrilico, ovatta, pennelli, forbici....

Verifica e valutazione:

- Osservazione durante lo svolgimento delle attività mediante griglie di rilevazione.
- Valutazione prodotti finali.
- Gli alunni delle classi coinvolte verranno valutati dai Consigli di Classe attraverso le relazioni degli insegnanti presenti ai laboratori.

Prof. Paolo Asaro

Subarea : Collaborazione con il territorio

Laboratorio di recupero e riciclaggio dei materiali Referente: prof.ssa Annabella Di Folco

Titolo - "L'ora di design- Be different: il rifiuto come risorsa"



Presentazione

“Nulla si crea, nulla si distrugge, tutto si trasforma”.

Il riciclo ed il riuso rappresentano un'alternativa al concetto dell'usa e getta. Il riuso si attua quando le funzioni per cui è stato creato l'oggetto sono riviste alla luce di un suo nuovo ed originale utilizzo. Diversamente, il riciclaggio impone la distruzione del rifiuto per creare nuovi diversi oggetti o prodotti.

Finalità

Creare, inventare, progettare un oggetto di uso comune o decorativo dopo una attenta analisi e una conoscenza approfondita del percorso di riciclo dei rifiuti. Percorso che dalla conoscenza e dalla consapevolezza da parte degli alunni di un problema ambientale affrontato secondo diversi approcci porta all'elaborazione di strategie e materiali di comunicazione per sensibilizzare i coetanei sull'argomento.

Destinatari

Alunni delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado.

Risorse Umane

Docenti interni (Arte, Francese, Inglese, Italiano, Geografia, Scienze, Storia, Tecnologia)

Obiettivi Formativi

L'alunno:

- Osserva e interpreta ambienti, fatti, fenomeni;
- analizza le metodologie di riciclo adottate dalla realtà in cui vive;
- studia le metodologie di riciclo “classiche” e approfondisce le proprie conoscenze;
- progetta e risolve problemi;
- reinventa nuovi modi e nuovi metodi di riuso degli oggetti mettendo in campo originalità e conoscenze per proporre un mondo diverso.

Obiettivi specifici (Arte e Immagine)

Utilizzare l'immagine in funzione informativa

Teorie e tecniche compositive.

Obiettivi specifici (Tecnologia)

Conoscere alcuni processi di trasformazione di risorse e di produzione di beni.

Ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o una scelta di tipo tecnologico, riconoscendone opportunità e rischi.

Conoscere il ciclo e le tecniche di smaltimento dei rifiuti.

Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.

Obiettivi specifici (Scienze)

Classificare i rifiuti secondo le categorie del materiale.

Riconoscere la necessità di utilizzare una terminologia scientifica per descrivere situazioni collegate alla salvaguardia dell'ambiente.

Obiettivi specifici (Italiano)

Comprendere le informazioni di brevi testi letti e/o ascoltati.

Conoscere il significato delle parole e arricchire il lessico.

Obiettivi specifici (Storia)

Individuare relazioni di causa/effetto nel produrre ed utilizzare rifiuti.

Scoprire le regole ecologiche per la tutela dell'ambiente.

Obiettivi specifici (Geografia)

Riconoscere comportamenti adeguati alla tutela degli spazi vissuti.

Comprendere l'importanza del necessario intervento dell'uomo sul proprio ambiente di vita.

Comprendere la necessità di assumere comportamenti di tutela e difesa dell'ambiente.

Obiettivi specifici (Inglese e Francese)

Arricchire il lessico e conoscere il significato delle parole

Esprimersi in modo pertinente rispetto alla situazione

Contenuti

I materiali ; il ciclo produttivo; scarti di lavorazione e scarti di consumo; gli imballaggi; riciclare e riutilizzare; lo smaltimento dei rifiuti: impianti e tecnologie; il riciclaggio dei rifiuti; la raccolta differenziata; la piattaforma ecologica

Metodologie

Lezioni frontali guidate e partecipate per la trasmissione dei concetti; lezioni interattive volte alla scoperta dei concetti; ricerche in internet; utilizzo delle TIC; problem solving; cooperative learning; esperienze operative in piccoli gruppi; attività dimostrative nel laboratorio scientifico e tecnologico; gruppi di lavoro a diversa valenza formativa; lavori in coppia; lavori singoli.

Tempi

Tutto l'anno scolastico.

Spazi

Classi; Aula multimediale; Laboratorio scientifico e tecnologico.

Fasi del percorso

Fase 1. Partire dal vissuto quotidiano: ormai tutti in casa abbiamo organizzato la raccolta differenziata (carta, plastica, vetro, alluminio, organico...) e ogni settimana dobbiamo ricordarci come viene raccolta e in quali giorni si può "esporre". A scuola i contenitori da svuotare sono l'occasione per ricordare come smaltire correttamente e conoscere le norme per un corretto smaltimento diventa fondamentale, ma è anche importante sapere le motivazioni che stanno alla base della raccolta differenziata e della

fine che fanno i nostri rifiuti correttamente differenziati. Cosa diventano? Dove li ritroviamo?

Le metodologie da adottare in questa fase possono essere diverse:

- analisi da parte di un esperto della gestione dei rifiuti; viaggio via web digitando semplicemente in un motore di ricerca le parole come: rifiuto, riuso, smaltimento...

Fase 2. Quando si parla di smaltimento di rifiuti si ragiona sempre secondo le 3R: riduzione, riuso e riciclo. Anche noi vogliamo provare a reinventarci l'utilizzo di un oggetto per una nuova mansione che non è quella per cui è nato, oppure l'utilizzo del materiale di cui l'oggetto è fatto per creare qualcosa di nuovo. Per fare questo ogni alunno deve scegliere un oggetto o un materiale tra quelli che si raccolgono quotidianamente a casa o a scuola e provare ad inventare un uso differente. Scopo di questa fase è delineare un progetto nei suoi diversi aspetti e una presentazione del percorso attraverso varie modalità (tavole da disegno, relazione scritta...)

Fase 3. Storicamente uno dei principali motori del riuso è la motivazione finanziaria, perché riusare evita di comprare nuove materie prime necessarie per la creazione di nuovi oggetti. Attualmente, soprattutto nei paesi in crescita, alcuni progetti di sviluppo economico hanno sfruttato il riuso per migliorare le condizioni di vita di piccole comunità. Tra i vantaggi più noti del riuso abbiamo:

risparmio nell'acquisto di materie prime;

risparmio nello stoccaggio dei rifiuti;

risparmio energetico per la produzione del sostituto;

risparmio per il conferimento e lo smaltimento in discarica;

emersione di quote di lavoratori oggi marginalizzati.

Approfondite le conoscenze (fase 1) e definite le linee guida (fase 2), ora è tempo di mettere in pratica la nostra manualità e di creare, riutilizzare, manipolare per realizzare la nostra creazione artistica.

Materiali

Cestini per la raccolta differenziata usati nella scuola. Rifiuti di diverso materiale. Fogli di carta riciclata. Colla vinilica. Colla a caldo. Nastro adesivo e di carta. Ago e filo di lana e di cotone. Spago e filo metallico. Polistirolo. Forbici. Colori. Pennelli.

Verifica e valutazione:

❖ Accertamento delle competenze e strumenti di verifica.

Durante il percorso sarà importante riuscire a trasmettere alla classe le conoscenze fondamentali del riciclaggio ma anche appassionare la classe al riuso degli oggetti di uso quotidiano. Nella società dell'usa e getta il concetto diventa fondamentale per trasmettere l'importanza del rispetto del pianeta e la responsabilità individuale. In relazione, quindi, agli obiettivi programmati, si verificherà se l'alunno abbia acquisito le nozioni di base per poter conoscere le metodologie di riciclo (accettabilità), cosa si può riciclare e cosa va "lavorato" prima di poter essere smaltito (eccellenza). Compito dell'insegnante sarà quello di guida nella fase progettuale e durante il percorso per la realizzazione del nuovo oggetto. La presentazione del progetto attraverso metodologie

scelte dall'alunno stesso dovrà contenere tutto il percorso fatto (accettabilità) con attenzione alla scelta dei materiali e all'originalità del lavoro (eccellenza). Per la produzione dei manufatti finali, che potranno essere esposti dando a tutti spazio per esprimere un proprio parere, si valuterà il modo di lavorare, la collaborazione, il rispetto dei tempi, l'impegno e la capacità di organizzarsi.

❖ Relazione finale (da far svolgere agli alunni)

Descrizione dell'attività svolta, indicando come ci si è organizzati, quanto tempo avete lavorato singolarmente e quanto in gruppo, in quali spazi.

Osservazioni sull'efficacia dell'organizzazione scelta, sulle difficoltà incontrate nel lavoro di gruppo, sulle difficoltà ed i problemi incontrati nella realizzazione del prodotto.

Quali aspetti del lavoro potrebbero essere migliorati, quali aspetti positivi per l'apprendimento e quali limiti di questa attività.

Un'autovalutazione obiettiva del modo di lavorare e del prodotto finale realizzato.

❖ Valutazione delle competenze.

Competenza pienamente raggiunta (10)=Livello alto di eccellenza se il compito è stato portato a termine in modo completo, efficace e molto approfondito.

Competenza pienamente raggiunta (9)=Livello alto di eccellenza se il compito è stato portato a termine in modo completo, efficace ed approfondito.

Competenza raggiunta (8)=Livello alto di eccellenza se il compito è stato portato a termine in modo completo ed efficace.

Competenza sostanzialmente raggiunta (7)=Livello medio se il compito è stato portato a termine, in modo completo e sostanzialmente efficace.

Competenza in via di sviluppo (6)=Livello basso di accettabilità se il compito è stato portato a termine, ma non risulta completo ed efficace.

Competenza non ancora evidenziata (5)=Livello basso di accettabilità se il compito è stato portato a termine solo in parte.

Competenza scarsa o nulla (4)=Livello basso di accettabilità.

Prof.ssa Annabella Di Folco

Subarea : collaborazione con il territorio

PROGETTO “PANORMUS. La Scuola adotta la città” e “Le scuole adottano i monumenti della nostra Italia”
Referente Annabella Di Folco

Destinatari: alunni della scuola secondaria di I grado (n.50) selezionati dalla referente

Setting: scuola, quartiere, città; il contesto si allarga dalla scuola alla città nella scelta del sito monumentale adottato , abbracciando una più vasta analisi del contesto storico, architettonico e urbanistico di Palermo nel XX secolo. Il monumento adottato è l'Antico Stabilimento Balneare di Mondello e l'itinerario turistico progettato che attraversa il lungomare di Mondello si intitola ” Il Liberty con vista mare”. L'adozione continua poi anche nel Palazzo di Città, in una serie di eventi che partono dall'adozione del Monumento (5 maggio), per continuare nella passeggiata turistica (6 maggio), nell'adozione del Palazzo di Città (17,18 e 19 maggio), nella Giornata Nazionale AMA (19 maggio) e nella Notte Bianca della scuola (26 maggio).

Motivazione: si tratta di un'iniziativa che nasce dall'amore per il patrimonio storico-architettonico e ambientale, coltivato e trasmesso attraverso la scoperta e la riscoperta dei luoghi depositari della cultura e della storia dell'arte nella nostra città

Obiettivi:

- Sensibilizzare alla conoscenza, al rispetto e alle esigenze di tutela e valorizzazione del patrimonio storico-architettonico della città.
- Sensibilizzare alla conoscenza, al rispetto e alle esigenze di tutela dell'ambiente.
- Intensificare il rapporto scuola/territorio.
- Apertura verso prospettive di scelte di studio e professionali.
- Capacità di interazione con gli altri: stabilire rapporti di comunicazione con il pubblico, anche di diverse nazioni.
- Applicazione delle competenze non solo specifiche delle discipline ma anche trasversali (comunicare, collaborare e partecipare, agire in modo autonomo e responsabile)

Approccio laboratoriale che coinvolge alunni di diverse classi in una collaborazione attiva e sinergica.

METODOLOGIA:

attività in aula e visite guidate : lavori in sottogruppi; peer education; attività laboratoriale, lavoro di rete; lezioni con l'uso della lim e degli strumenti informatici (computer, stampante scanner, applicazioni digitali e restituzione fotografica delle , immagini

PRODOTTI FINALI:

attività ludiche e didattiche

partecipazione al concorso nazionale **miur/mibact** “**le scuole adottano i monumenti della nostra italia**”

inserimento dei partecipanti e del monumento adottato nel volume “atlante dei monumenti adottati”

allestimento di una mostra intitolata “Un tuffo nell’arte digitale” nei locali del monumento adottato

creazione di eventi: presentazione, mostra grafica e fotografica dal titolo “**Un tuffo nell’arte digitale**”

presentazioni al computer;

costruzione di locandine/ manifesti/cartoline/francobolli/video su dvd/monografie.;

produzione su supporto cartaceo adeguato di locandine/manifesti/cartoline e monografie.;

stampe digitali delle immagini realizzate per l’allestimento della mostra.

Prof.ssa Annabella Di Folco