

“Creando imparo”

Ordine/i di Scuola	PRIMARIA
Sezioni/Classi coinvolte	CLASSI PRIME, PLESSO “RONDINI”
Referente e Docenti coinvolti	MANCIAMELI DUSIA, BATTIMELLI NATALINA, DI LISA CATERINA, CORRADO FILOMENA
Durata del progetto	Primo quadrimestre <input type="checkbox"/> Secondo quadrimestre <input type="checkbox"/> Annuale X
Enti /Associazioni Compagnie/ Istituti Coinvolti	---
Competenza/e da sviluppare	I. IMPARARE AD IMPARARE: II. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE: III. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE:
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del progetto	<p>I. Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio;</p> <p>utilizzare modi differenti ed efficaci per esprimere emozioni e sensazioni attraverso modalità diverse e alternative di comunicazione ed espressione;</p> <p>II. Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla costituzione.</p> <p>Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone rendendosi disponibile a relazioni interpersonali significative col gruppo dei pari e gli adulti di riferimento, utilizzando linguaggi differenti.</p> <p>Sviluppare lo spirito critico operativo, valutativo ed orientativo ed il pensiero divergente.</p> <p>III. Riconoscere il valore e le potenzialità dei beni artistici e ambientali, per una loro corretta fruizione e valorizzazione. stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro. riconoscere gli aspetti geografici, ecologici, territoriali dell'ambiente naturale ed antropico, le connessioni con le strutture demografiche, economiche, sociali, culturali e le</p>

	<p>trasformazioni intervenute nel corso del tempo. Comprendere gli aspetti comunicativi, culturali e relazionali dell'espressività corporea e l'importanza che riveste la pratica dell'attività motorio-sportiva per il benessere individuale e collettivo.</p>
<p>Obiettivi specifici a.s. 2017-18</p>	<ul style="list-style-type: none"> • imparare a riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni attraverso linguaggi e modalità differenti • creare percorsi di didattica inclusiva attraverso la didattica laboratoriale. • favorire l'integrazione tramite il canale, quello artistico-espressivo e manipolativo • raggiungere adeguati livelli di autostima prendendo coscienza di sé e delle proprie potenzialità • sviluppare la creatività. • migliorare la conoscenza delle proprie potenzialità, sperimentando diverse tecniche di lavorazione ed elementi polimaterici. • sviluppare la coordinazione oculo-manuale e le prassie grosso e fino motorie • Utilizzare correttamente gli strumenti di lavoro. • • Progettare e realizzare autonomamente un oggetto sviluppando il pensiero divergente. • • Favorire l'acquisizione di abilità di autoregolazione del proprio comportamento. • • Favorire il successo scolastico di ogni singolo alunno. •
<p>Metodologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lavoro di gruppo • Peer education • Tutoring • Problem solving
<p>Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)</p>	<p>Il laboratorio è volto ad incoraggiare, attraverso varie tecniche grafico-pittoriche e di lavorazione, l'espressività spontanea degli alunni.</p> <p>Le attività saranno strutturate in modo tale da stimolare i bambini a scegliere ed utilizzare adeguatamente formati, oggetti e colori, riorganizzandoli per creare manufatti con tecniche differenti.</p> <p>Il laboratorio verrà sviluppato per interclasse per un'ora a settimana per l'intero anno scolastico.</p> <p>Le attività si svolgeranno o a piccoli gruppi che ruoteranno settimanalmente o con l'intero gruppo classe. Le attività saranno svolte il mercoledì dalle 12.00 alle 13.00</p> <p>Attività: tagliare, incollare, modellare, dipingere, colorare, vari materiali per favorire la percezione bidimensionale e tridimensionale, il contatto diretto con la materia, la coordinazione oculo-manuale, l'acquisizione di prassie grosso e fino motorie e per lo sviluppo del senso estetico.</p>

Prodotto finale	Manufatti realizzati dai bambini.
Valutazione	-Attività di osservazione durante lo svolgimento dei manufatti per rilevare la partecipazione ed il coinvolgimento degli alunni durante i lavori proposti. -Realizzazione di rubriche valutative.

“Insieme è più facile!”

Ordine/i di Scuola	Primaria
Sezioni/Classi coinvolte	III A
Docenti coinvolti	Del Matto Petra
Competenza/e da sviluppare	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua. • Competenza matematica.
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del laboratorio	Questo laboratorio sarà il proseguimento del percorso iniziato lo scorso anno. Per la maggior parte i partecipanti saranno gli stessi ma, come lo scorso anno, potranno esserci delle modifiche in itinere sia per quanto riguarda gli alunni coinvolti, sia per gli argomenti trattati. Tra i partecipanti ci saranno alunni che hanno bisogno di consolidare la conoscenza della lingua italiana e alunni in attesa di 104. In generale, si tratta di alunni che hanno bisogno di percorsi individualizzati per raggiungere gli obiettivi didattici e che incontrano difficoltà sia in ambito linguistico sia matematico. Alcuni obiettivi dello scorso anno saranno ripresi totalmente o in parte.
Obiettivi specifici a.s. 2017-18	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale (parole, frasi, brevi testi) • Conoscere e utilizzare i gruppi ortografici irregolari (ch, gn, gli, sc...) • Scrivere frasi connesse al proprio vissuto in maniera corretta • Padroneggiare le quattro operazioni • Leggere e scrivere correttamente i numeri fino a 1000 • Risolvere problemi matematici
Metodologie	Alterneremo il laboratorio vero e proprio a momenti in cui l'insegnante rimarrà classe per seguire gli alunni nello svolgimento dei lavori comuni. Il laboratorio prevederà l'utilizzo di schede strutturate, libri che contengono semplici racconti e

	software didattici. Verrà favorito il coinvolgimento attivo dell'alunno all'interno di un clima sereno e accogliente. Le attività relative a ciascun obiettivo verranno riproposte variando il contenuto delle stesse fin quando l'obiettivo non sarà raggiunto.
Attività	Il laboratorio si svolgerà nei seguenti orari: il lunedì dalle 8.15 alle 10.15, il martedì dalle 11.15 alle 13.15 e dalle 15.15 alle 16.15, il venerdì dalle 11.15 alle 13.15,. Per quanto riguarda l'italiano consolideremo le regole ortografiche di base per poi passare alla costruzione della frase e quindi del testo. Per l'ambito logico-matematico ci concentreremo sulla capacità di contare fino a 1000, sulle quattro operazioni e sui problemi matematici.
Prodotto finale	Non è previsto
Valutazione	La verifica dell'intervento didattico sarà regolare e continua per una costante valutazione dei ritmi e dei livelli di apprendimento di ciascun alunno e del raggiungimento degli obiettivi. Avverrà attraverso la somministrazione di prove strutturate e l'osservazione sistematica. Sarà finalizzata anche a valutare l'efficacia del metodo adottato, a operare eventuali modifiche e a individuare tempestivamente gli eventuali correttivi da introdurre.

Valutazione	Si valuterà il raggiungimento degli obiettivi previsti mediante la conversazione aperta e l'osservazione sistematica della partecipazione, del coinvolgimento e della interiorizzazione dei principi fondamentali dell'educazione all'affettività. Inoltre sarà somministrato un questionario di gradimento e prodotte delle rubriche valutative inerenti le competenze individuate nel progetto.
--------------------	---

“Imparo giocando”

Ordine di Scuola	Primaria
Classi coinvolte	III A-III B-III C
Docenti coinvolti	Del Matto Petra-Del Prete Melania-Spina Paolakatia
Competenza/e da sviluppare	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua. • Competenza matematica. • Competenze sociali e civiche.

Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del laboratorio	<p>Le due classi coinvolte nel laboratorio sono composte da un buon numero di alunni stranieri e/o con difficoltà di vario tipo: linguistico-espressive, cognitive ed emotive. Per questo abbiamo pensato a un laboratorio che, in maniera giocosa, aiuti gli alunni a esercitarsi e ad apprendere lavorando sulle loro difficoltà. Al fine di lavorare sul proprio modo di relazionarsi con i pari, questo laboratorio rappresenterà l'occasione per imparare a rispettare l'altro, ad esempio, a non deriderlo quando sbaglia, quando è particolarmente lento nell'esecuzione di un determinato compito. Più in generale, l'obiettivo sarà sostenere lo sviluppo di un senso di sicurezza che porti ad un adeguato senso di sé, alla consapevolezza dei propri punti di forza e dei limiti e alla possibilità di migliorarsi. Infatti, questi aspetti sono alla base di un adeguata modalità di interazione.</p>
Obiettivi specifici a.s. 2017-18	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare la lettura strumentale (parole, frasi, brevi testi) • Conoscere e utilizzare i gruppi ortografici irregolari (ch, gn, gli, sc...) • Scrivere frasi connesse al proprio vissuto in maniera corretta • Padroneggiare le quattro operazioni • Leggere e scrivere correttamente i numeri fino a 1000 • Risolvere problemi matematici • Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo. • Promuovere relazioni positive con i coetanei e gli adulti. • Rispettare le regole. • Conoscere l'altro.
Metodologie	<p>Il laboratorio prevederà l'utilizzo del "Gioco dell'oca" in chiave didattica. Per suscitare interesse e sollecitare la partecipazione degli alunni, per aiutarli ad esercitarsi e ad apprendere lavorando sulle loro difficoltà, le competenze e gli obiettivi delineati nell'ambito del laboratorio verranno perseguiti attraverso attività svolte in forma ludica. Il gioco è strettamente collegato allo sviluppo psicomotorio del bambino, lo influenza e ne è a sua volta influenzato. Giocare è il modo più semplice, più efficace e più piacevole per apprendere e per modificarsi. Il gioco unisce la dimensione espressiva, la comunicazione, l'esercizio di abilità, la scoperta dell'ambiente, la conoscenza corporea, la crescita cognitiva, l'apprendimento, la necessità di rispettare le regole, la dimensione affettiva ed emozionale del bambino, la sua capacità di socializzazione. Nel gioco i bambini apprendono per imitazione, ascoltando, per meccanismi di prova ed errore, ragionando e comunicando. Le attività verranno strutturate e presentate sulla base dell'obiettivo che si intende raggiungere, in maniera tale da garantire il successo dei bambini, quindi l'esperienza favorevole, stimolando al tempo stesso le funzioni che si intendono potenziare. Il clima giocoso, insieme al desiderio di arrivare primi, spingerà gli alunni a impegnarsi nella prova da sostenere. Quindi, si sentiranno coinvolti attivamente e motivati a impegnarsi.</p>

Attività	Il laboratorio si svolgerà nell'aula del sostegno, si articolerà secondo il seguente orario: dalle 15.15 alle 16.15 del martedì nel corso di tutto l'anno scolastico. Si prevede la formazione di piccoli gruppi di lavoro con gli alunni delle classi coinvolte. Verrà utilizzato prevalentemente il "Gioco dell'oca" in chiave didattica. Arrivando su alcune caselle gli alunni per poter andare avanti dovranno sostenere una prova che stabiliremo noi insegnanti e che sarà calibrata sulle loro specifiche difficoltà.
Prodotto finale	Il laboratorio non prevede la realizzazione di un prodotto finale. Le attività a cui i bambini prenderanno parte nei vari incontri, i materiali con i quali si realizzeranno le stesse, le modalità di realizzazione, l'impegno e la partecipazione di tutti, adulti e bambini, costituiranno documentazione del laboratorio.
Valutazione	La verifica dell'intervento didattico sarà regolare e continua per una costante valutazione dei ritmi e dei livelli di apprendimento di ciascun alunno e del raggiungimento degli obiettivi. Avverrà attraverso l'osservazione sistematica. Sarà finalizzata anche a valutare l'efficacia del metodo adottato, a operare eventuali modifiche e a individuare tempestivamente gli eventuali correttivi da introdurre.

"Io ed il mio amico computer 3"

Ordine/i di Scuola	SCUOLA PRIMARIA
Sezioni/Classi coinvolte	4°A-4°B-4°C
Docenti coinvolti	Claudia d'Amuri insegnante sostegno sez. A-C Maria Antonella Iannello insegnante sostegno sez. B Federica Rorato ins. sez. A Barbara Patrignani ins. sez. C Cecilia Salvi ins. sez. C Carmela Mannetti ins. sez. A-B Anna Trifiletti ins. sez. B
Competenza/e da sviluppare	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alle lingue dell'Unione Europea 3. Potenziamento delle competenze in pratica e nelle culture musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli istituti pubblici e privati operanti nel settore.
Declinazione specifica della competenza/e	Questo progetto, che dura da tre anni, è stato pensato per permettere ai bambini, di continuare ad esplorare le diverse funzioni del computer e vederlo come uno strumento di supporto

<p>in relazione all'attività del laboratorio</p>	<p>per svolgere svariate attività di gruppo interagendo attivamente con esso in modo giocoso e divertente.</p> <p>Lo scopo principale è quello di trovare strategie diversificate e molteplici che portano all'uso del computer in un contesto didattico-educativo adeguato alle esigenze dei bambini, favorendo il passaggio del pensiero concreto a quello simbolico, supportandone la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi creativa, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale.</p> <p>Si proporranno attività al fine di far acquisire sicurezza e padronanza di questo strumento e sarà importante che i bambini riescano a usare anche quest'anno il programma Power Point in tutte le sue forme migliorando la padronanza del programma: si creerà, anche quest'anno, una presentazione con inserimento di immagini, diapositive, foto e creazioni in Word che riguarderanno le varie esperienze che effettueranno durante l'intero anno (progetti, laboratori, uscite didattiche e vari apprendimenti significati).</p> <p>Si offrirà al bambino una grossa opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali recettivi come quello sensoriale, cognitivo, emotivo.</p> <p>Svolgeranno attività profondamente motivanti che agiscano direttamente sullo sviluppo cognitivo.</p> <p>Utilizzeranno il computer per realizzare apprendimenti educativi attraverso attività considerate "giochi divertenti".</p> <p>Fuiranno di uno strumento che li stimoli a progredire nella costruzione del sapere, contribuendo a renderli più protagonisti dei loro processi di apprendimento.</p> <p>Acquisiranno proficui rapporti socio-relazionali.</p>
<p>Obiettivi specifici a.s. 2017/-18</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per sviluppare il proprio lavoro in più discipline - Usare il programma Power Point - Realizzare presentazioni - Inserire diapositive, foto e immagini nel programma - Inserire i numeri di pagine in tutte le diapositive - Creare ed aggiungere delle note - Inserire un testo in una presentazione - Impostare/modificare il colore dello sfondo - Applicare un modello di struttura ad una presentazione (formattazione del testo e delle diapositive) - Elaborare e costruire un racconto - Sfruttare le conoscenze acquisite del programma Microsoft Word o Paint - Sviluppare abilità metalinguistiche - Affinare il coordinamento oculo- manuale - Acquisire fiducia nelle proprie capacità di comunicazione e di espressione
<p>Metodologie</p>	<p>Verranno utilizzate strategie didattiche legate al canale delle esperienze quotidiane attraverso la creazione di lavori didattici e</p>

	lavori extra-didattici rivolti allo svago. Si utilizzeranno libri e ricerche per le esperienze che prevederemo di presentare.
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • composizione di semplici testi; • progettazione della presentazione; • inserimenti delle varie parti della presentazione; • conversazioni; • lettura dei testi con la grafica del pc; • espressioni grafiche e coloritura di schede; • lavori di gruppo. <p>Tempi: Il progetto verrà svolto nel corso dell'anno scolastico 2017-2018. Il bambino seguito effettuerà 2 ore settimanali ed intorno a lui si alternerà il gruppo classe. I giorni previsti saranno: venerdì ore 8:15-10:15 per la sezione A, martedì ore 11:15-13:15 per la sezione B e giovedì ore 14:15-16:15 per la sezione C.</p>
Prodotto finale	Il bambino dovrà padroneggiare l'uso del programma Power Point, creare una presentazione inserendo materiali trovati e creati per rendere coinvolgente la presentazione che riguarderà le esperienze significative dell'intero anno scolastico che poi verrà presentata a fine anno ai compagni.
Valutazione	<p>Si osserverà il comportamento, la partecipazione e il coinvolgimento nelle varie attività, nel seguire i percorsi proposti e la capacità di esprimersi con linguaggi diversi.</p> <p>La verifica si svolgerà in itinere. Si considereranno momenti di verifica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutte le occasioni di osservazione sistematica ed occasionale dei comportamenti sociali e relazionali. • Le produzioni individuali e collettive dei bambini per verificare il livello di comprensione e la capacità di riproduzione. • Le discussioni/interviste sulle attività svolte.

LABORATORIO: **“Diamoci una mano”**

Ordine/i di Scuola	Scuola primaria
Sezioni/Classi coinvolte	4° D
Docenti coinvolti	Iannello Maria Antonella , insegnante sez. B/D Patriarca Rita, insegnante sez. D Salvi Cecilia, insegnante sez. D
Competenza/e da sviluppare	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competenze linguistiche; 2. Competenze matematiche; 3. Imparare a imparare.
Declinazione specifica della	Questo progetto ha come finalità quella di creare un percorso didattico individualizzato per gli alunni che faticano a seguire la programmazione didattica della classe o che devono ancora acquisire le competenze linguistiche e

competenza/e in relazione all'attività del laboratorio	<p>matematiche di base.</p> <p>Si interverrà sulle potenzialità di ciascun alunno per consentire il recupero e il consolidamento delle fondamentali abilità di base costruendo percorsi didattici individualizzati. Nel definire i percorsi individualizzati, si terrà conto delle risorse cognitive di ciascuno per un positivo sviluppo di ogni alunno.</p> <p>Verrà inoltre promossa una partecipazione attiva dell'alunno alle attività proposte portando il proprio contributo personale.</p>
Obiettivi specifici a.s. 2017/-18	<p>Area linguistica: acquisizione e potenziamento delle abilità linguistiche di base.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere la corrispondenza fonema/grafema; • Leggere e comprendere un breve testo; • Scrivere in modo autonomo; • Rielaborare oralmente una storia letta e/o ascoltata; • Produrre un semplice testo. <p>Area logico-matematica: acquisizione e potenziamento delle abilità di calcolo e dei processi logici.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leggere e scrivere in cifre e lettere i numeri naturali; • Riconoscere il valore posizionale delle cifre; • Comprendere il testo di semplici problemi e individuare strategie risolutive; • Eseguire semplici operazioni aritmetiche.
Metodologie	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni frontali • Lavori individuali e di gruppo • Attività di riflessione relativa alle abilità da recuperare.
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schede strutturate; • Esercizi guidati con differenti livelli di difficoltà; • Lettura di testi; • Giochi didattici; • Sollecitazione degli interventi; • Prove e attività differenziate e semplificate. <p>Tempi:</p> <p>Il progetto si svolgerà nel corso dell'anno scolastico 2017/18, per 6 ore settimanali (martedì ore 14.15 - 16.15; mercoledì ore 11.15 - 13,15; giovedì ore 11,15 - 13,15).</p>
Prodotto finale	
Valutazione	<p>La valutazione si baserà sull'osservazione costante dei progressi maturati dall'alunno nelle diverse aree disciplinari e su prove di verifica differenziate e semplificate per accertare l'acquisizione delle abilità.</p>

“Tutti insieme...con il cineforum”

Ordine/i di	SCUOLA PRIMARIA
--------------------	-----------------

Scuola	
Sezioni/Classi coinvolte	4°A -4°B- 4°C-4°D
Docenti coinvolti	Claudia d'Amuri Maria Antonella Iannello Federica Rorato Barbara Patrignani Cecilia Salvi Carmela Mannetti Anna Trifiletti Rita PatriarcaAntonella Saporito
Competenza/e da sviluppare	<ul style="list-style-type: none"> ○ Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alle lingue dell'Unione Europea. ○ Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri. ○ Sviluppo delle competenze digitali degli studenti con particolare riguardo all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media.
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del laboratorio	<ul style="list-style-type: none"> ○ I bambini rielaboreranno i messaggi proposti dai films sia oralmente sia attraverso elaborati ed attività linguistico-espressive e grafico -pittoriche. ○ Approfondiranno tematiche di riflessione attraverso l'uso di schede-guida. ○ Acquisiranno proficui rapporti socio-relazionali.
Obiettivi specifici a.s. 2017/-18	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare le capacità di leggere le immagini cinematografiche e coglierne il messaggio. - Utilizzare la cultura dell'immagine quale stimolo per dibattere e affrontare svariate tematiche partendo proprio dal contenuto dei films. - Saper collocare il contesto nelle modalità spazio-tempo. - Analizzare personaggi e situazioni. - Attraverso attività espressive, imparare a relazionarsi con gli altri, ascoltando le loro ragioni, rispettandoli. - Offrire un'occasione di incontro e aggregazione. - Favorire nei bambini scambi di idee e opinioni. - Promuovere la socializzazione e l'amicizia.
Metodologie	Verranno utilizzate strategie didattiche legate al canale delle esperienze quotidiane attraverso la creazione di lavori didattici e lavori extra-didattici rivolti allo svago. Si utilizzeranno libri e ricerche per le esperienze che

	prevederemo di presentare.
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalizzazione dei contenuti dei films, • rappresentazione grafico-pittorica dei films visionati; • conversazioni; • espressioni grafiche e coloritura di schede; • lavori di gruppo. <p>Tempi: Il progetto verrà svolto nel corso dell'anno scolastico 2017-2018, con un incontro nei seguenti mesi: novembre, gennaio, marzo e maggio. La visione dei films avverrà nel teatro della Parrocchia "San Giovanni Leonardi"</p>
Prodotto finale	<p>Il bambino dovrà attivarsi nella rielaborazione dei messaggi proposti dai films, attraverso elaborati ed attività grafico-pittoriche. Si produrrà un fascicolo -raccolta di schede, elaborati e raffigurazioni.</p>
Valutazione	<p>Si osserverà il comportamento, la partecipazione e il coinvolgimento nelle varie attività, nel seguire i percorsi proposti e la capacità di esprimersi con linguaggi diversi. La verifica si svolgerà in itinere. Si considereranno momenti di verifica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutte le occasioni di osservazione sistematica ed occasionale dei comportamenti sociali e relazionali. • Le produzioni individuali e collettive dei bambini per verificare il livello di comprensione e la capacità di riproduzione. • Le discussioni/interviste sulle attività svolte.

"Scuola giardino"

Ordine/i di Scuola	Scuola primaria
Sezioni/Classi coinvolte	Classi: II A, II B, II C, II D
Docenti coinvolti	Savonarola Gentile Ludovico, Del Matto Petra, Panaccione Annabella, Angelini Stefania, Politano Daniela, Mari Antonella, Tedeschi Francesca, De Falco Linda, Felli Roberta.
Competenza/e da sviluppare	Imparare a imparare

	<p>Partecipare attivamente alle attività portando il proprio contributo personale. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse per assolvere un determinato compito; organizzare il proprio apprendimento; acquisire abilità di studio.</p> <p>Competenze sociali e civiche</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, con particolare riferimento alla Costituzione. Collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone.</p>
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del laboratorio	<p>Partecipare attivamente all'osservazione, al riconoscimento e distinzione delle piante presenti nel giardino della scuola. Reperire, organizzare, utilizzare informazioni da fonti diverse al fine di individuare il ciclo delle piante; acquisire abilità di studio. Passare dall'armonia delle diverse tipologie delle piante alle diversità individuali, collaborando, partecipando e comprendendo i diversi punti di vista dei coetanei.</p>
Obiettivi specifici a.s. 2017/18	<p>Osservare, riconoscere e distinguere le piante del giardino. Reperire, organizzare, utilizzare le informazioni di fonti diverse, relative al terreno, agli organismi presenti e al ciclo delle piante. Condividere momenti di osservazione e collaborazione in armonia nel gruppo classe.</p>
Metodologie	<p>Si privilegeranno attività ludiche, seguite da osservazioni e rappresentazioni grafiche nella prima fase del progetto. Gradualmente saranno guidati all'osservazione e alla manipolazione delle piante, parti di esse e del terreno. In seguito saranno proposte attività di semina, precedute dalla preparazione del terreno.</p>
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<p>La realizzazione del progetto coprirà l'intero anno scolastico, mediamente un'ora a settimana. Le date e gli orari di attuazione verranno stabiliti di volta in volta in base alle esigenze delle attività delle classi e alle condizioni metereologiche. Parte del lavoro sarà svolto all'interno della scuola, per la visione di immagini con il sussidio della LIM, per la produzione di disegni e di completamento di schede.</p>
Prodotto finale	<p>Si prevede eventuale realizzazione di un piccolo orto-giardino.</p>
Valutazione	<p>La verifica/valutazione si avvarrà di osservazioni in itinere, completamento di schede e disegni.</p>

Sport in classe

Ordine/i di Scuola	PRIMARIA
Sezioni/Classi coinvolte	CLASSI QUARTE E QUINTE TUTTE LE SEZIONI
Referente e Docenti coinvolti	REFERENTE . ANDREA FRANCHI DOCENTI . TUTTI GLI INSEGNANTI DI E . MOTORIA DELLE CLASSI COINVOLTE
Durata del progetto	Primo quadrimestre <input type="checkbox"/> Secondo quadrimestre X <input type="checkbox"/> Annuale <input type="checkbox"/> INIZIO GENNAIO 2018 FINE TERMINE LEZIONI
Enti /Associazioni Compagnie/ Istituti Coinvolti	MIUR,CONI,CIP,ORGANISMI REGIONALI PER LO SPOT.
Competenza/e da sviluppare	CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE . In relazione alle proprie potenzialità si esprime in ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali. COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE. Agire in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme, ... collaborare e partecipare comprendendo i diversi punti di vista delle persone.
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del progetto	DIMENSIONI: RISPETTO DELLE REGOLE, ESECUZIONE, IMPEGNO, AUTONOMIA.
Obiettivi specifici a.s. 2017-18	FAVORIRE UNA MAGGIORE CONSAPEVOLEZZA DELLE VALENZE TRASVERSALI DELL' EDUCAZIONE FISICA . PROMUOVERE STILI DI VITA CORRETTI E SALUTARI. RENDERE CONCRETO LO STAR BENE CON SE STESSI E CON GLI ALTRI ANCHE NELL'OTTICA DELL' INCLUSIONE SOCIALE INCREMENTO DELLE ORE RELIZZATE DAL TUTOR PER OGNI CLASSE ; PORTARE A DUE ORE SETTIMANALI L'INSEGNAMENTO DELL' EDUCAZIONE MOTORIA. PIU' IN GENERALE GARANTIRE MAGGIORI OPPORTUNITA' DI

	PRATICARE L' ATTIVITA' MOTORIA E SPORTIVA.
Metodologie	Verrà realizzato un percorso valoriale relativo al fair play, realizzando attività ludico-sportive con attività individuali e di squadra. Giochi di fair play (mi comporto correttamente). Giochi di cooperazione-collaborazione. Giochi di solidarietà (spirito di squadra) Giochi con regole e ruoli (primo approccio al gioco-sport)
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	OGNI CLASSE COINVOLTA SVOLGERA', NEL II QUADIMESTRE, VARIE ATTIVITA' IN PALESTRA PER UN ORA SETTIMANALE CON IL TUTOR ASSEGNATO, PORTANDO A DUE ORE COMPLESSIVE LA PRATICA DELL'EDUCAZIONE MOTORIA CURRICOLARE.
Prodotto finale	REALIZZAZIONE DEI "GIOCHI DI PRIMAVERA" NELLA SECONDA META' DEL MESE DI MARZO E DEI "GIOCHI DI FINE ANNO SCOLASTICO CHE SI TERRANNO APARTIRE DALLA META' DEL MESE DI MAGGIO.
Valutazione	SCHEDA DI VALUTAZIONE CON QUESTIONARIO RIVOLTO AI DOCENTI ED EVENTUALMENTE AGLI ALUNNI E RUBRICA VALUTATIVA SU: A) ACQUISIZIONE COMPETENZE B) GRADO DI PARTECIPAZIONE

“Sportivamente Inclusi”

Ordine/i di Scuola	Primaria
Sezioni/Classi coinvolte	Classe V E
Referente e Docenti coinvolti	Referente: De Bianchi Sara Docenti coinvolti: De Bianchi Sara, Frasca Maria, Di Maso Luisa
Durata del progetto	Primo quadrimestre <input type="checkbox"/> Secondo quadrimestre <input type="checkbox"/> Annuale <input checked="" type="checkbox"/>
Enti /Associazioni Compagnie/ Istituti Coinvolti	Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti - Consiglio Regionale del Lazio(ONLUS)

Competenza/e da sviluppare	<p>Collaborare e partecipare: interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista,valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.</p> <p>Agire in modo autonomo e responsabile: sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.</p>
Declinazione specifica della competenza/e in relazione all'attività del progetto	<p>-Lo studente acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali.</p> <p>-Lo studente utilizza il linguaggio motorio e corporeo per esprimere i propri stati d'animo.</p> <p>-Lo studente sperimenta attività che consentono di acquisire competenze di gioco-sport e comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e sport, il valore delle regole.</p>
Obiettivi specifici a.s. 2017-18	<p>-Accogliere l'alunno con minorazione visiva nelle attività di gioco-sport.</p> <p>-Avere consapevolezza del proprio schema corporeo.</p> <p>-Conoscere i fondamentali tecnico-tattici del volley e rispettare le regole del gioco.</p> <p>-Coordinarsi all'interno di uno spazio in rapporto alle cose e alle persone</p>
Metodologie	<p>Si utilizzeranno i metodi della multilateralità e della variabilità didattica:</p> <p>Multilateralità: ossia utilizzare metodologie di diversi sport da integrare con le tecniche della pallavolo, fornendo così una più ampia conoscenza motoria, e rendendo in grado l'alunno di affrontare l'apprendimento di tutte le tecniche sportive.</p> <p>Variabilità didattica: utilizzare questo metodo significa variare le esercitazioni e i giochi dal semplice al complesso dal facile al difficile. Per far ciò si utilizzano due metodi:</p> <p>-Variazione dell'esecuzione motoria: modificare posizione di partenza, posizione finale, direzione, velocità, forza e ampiezza.</p> <p>-Variazione dell'ambiente: far svolgere l'esercizio o il gioco in condizioni ignote, con controllo visivo ridotto (per i ragazzi normodotati), dopo sollecitazione vestibolare, con compiti doppi, dopo sforzo fisico, usando varie superfici di appoggio.</p>
Attività (declinare le azioni con modalità e tempi di realizzazione)	<ul style="list-style-type: none"> • Esercitazioni di sviluppo motorio generale utilizzate come attività di riscaldamento, come attività ludica o come esercitazioni specifiche con piccoli e grandi attrezzi • Andature specifiche e generali introdotte attraverso il gioco (passo accostato, passo incrociato, galoppo laterale, corsa ginocchia alte, corsa calciata, ecc.) • Conoscenza e controllo iniziale del fondamentale del palleggio • La battuta dal basso • Introduzione dei fondamentali d'attacco • Introduzione dei fondamentali di difesa • Concetto di attacco e difesa di un territorio

	<p>L' intervento si effettuerà un'ora e mezza ogni 15 giorni, da Novembre a Giugno.</p> <p>I PARTE: incontri di sensibilizzazione sulla disabilità visiva</p> <p>II PARTE: attività di educazione motoria "avviamento al volley": in palestra con allenatore di 1° grado di volley e tutor specializzato nell'assistenza tiflodidattica per aiutare il bambino disabile visivo nella riproduzione degli esercizi e nell'acquisizione di specifiche capacità e abilità previste dal progetto.</p>
Prodotto finale	/
Valutazione	<p>Si valuterà il raggiungimento degli obiettivi previsti mediante la conversazione aperta e l'osservazione sistematica della partecipazione e del coinvolgimento nelle attività svolte. Inoltre sarà somministrato un questionario di gradimento e prodotte delle rubriche valutative inerenti le competenze individuate nel progetto.</p>