Distretto Scolastico 27°

Istituto Comprensivo Frattamaggiore 3°- Genoino

Via Senatore Pezzullo, 2 – 80027 Frattamaggiore (NA)

C.F.95186970638 – Tel./fax 081 8306128

Casella di posta elettronica NAIC8E1OOT@ISTRUZIONE.IT

http://www.icgenoinodacquisto.gov.it/

Allegato PTOF

PROGETTI POTENZIAMENTO

A.S. 2016/2017

Sommario

Scuola Primaria 3
"Matematica in gioco" classi prime /seconde 3
"Una Matematica da Favola" classi terze /quarte /quinte 4
"Il viaggio" Gli alunni delle classi prime, seconde, terze, quarte, quinte 6
Scuola secondaria di I grado 8
"La scuola di noi tutti" 8
"Let's Science" 10

Scuola Primaria

DENOMINAZIONE PROGETTO	"MATEMATICA IN GIOCO" CLASSI PRIME /SECONDE
PRIORITÀ	• promuovere atteggiamenti di curiosità e di riflessione, valorizzando la consapevolezza degli apprendimenti ; • valorizzare il contributo che il gioco matematico è in grado di recare alla maturazione delle risorse cognitive, affettive e relazionali degli alunni, alla loro creatività e all'appropriazione di competenze matematiche specifiche per la classe di riferimento • incoraggiare la pratica laboratoriale nell'insegnamento della matematica • favorire l'approccio interdisciplinare ai contenuti matematici • sviluppare dinamiche relazionali per lavorare in gruppo
TRAGUARDO DI RISULTATO	• aumentare negli alunni la motivazione nei confronti dell'apprendimento della matematica • offrire agli alunni una situazione che li stimoli alla ricerca di nuove strategie, ragionamenti, percorsi mentali.
OBIETTIVO DI PROCESSO	• sostenere la metodologia della didattica laboratoriale attraverso la realizzazione di giochi matematici. • contribuire al raggiungimento di obiettivi previsti nel curricolo di matematica per la classe, ed i corrispondenti traguardi per lo sviluppo delle competenze, attraverso la progettazione di un gioco matematico e la sua conseguente sperimentazione didattica • Migliorare le capacità logico-deduttive. • Potenziare le capacità di applicare in situazioni nuove i concetti appresi.
SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE	Porre le condizioni per realizzare uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio di giochi pienamente inserito nel percorso di apprendimento della classe di riferimento

ATTIVITÀ PREVISTE	• scegliere uno o più obiettivi del curricolo di matematica che ritiene significativo per il raggiungimento di uno dei traguardi per lo sviluppo delle competenze matematiche • progettare un gioco matematico che concorra al raggiungimento degli obiettivi di cui al punto 1 e del traguardo di competenza ad essi associato. Il gioco può consistere sia in un oggetto concreto che in un gioco - attività. E' da privilegiare in ogni caso l'uso di materiali poveri o facilmente disponibili, come ad es. materiale di recupero; • aiutare gli alunni a realizzare il gioco • predisporre una scheda – gioco che contenga: descrizione, regole ed immagini. utilizzare il gioco inserendone l'uso nel percorso didattico della classe Le schede-gioco realizzate dalle classi saranno raccolte per avviare la realizzazione di una "biblioteca di giochi matematici".
ALTRE RISORSE NECESSARIE	Testi in lingua originale (book e workbook) utilizzo del registratore per sviluppare le capacità di comprensione e di ascolto, cartellonistica e fotocopie
RISORSE UMANE	N°1 Docente organico potenziato
SITUAZIONE ATTESA	• Potenziare le capacità logiche; • comprendere il significato dei procedimenti di calcolo; • potenziare il calcolo mentale; • individuare e risolvere situazioni problematiche

DENOMINAZIONE PROGETTO	"UNA MATEMATICA DA FAVOLA" CLASSI TERZE /QUARTE /QUINTE
PRIORITÀ	Il progetto intende realizzare un percorso didattico che consenta di tener conto delle risorse cognitive di ciascun alunno e nasce dalla necessità di rendere operativa la missione della scuola di "star bene a scuola insieme", nella consapevolezza che una **scuola di qualità** deve porre attenzione ai risultati di tutti gli alunni .

TRAGUARDO DI RISULTATO	Il traguardo di risultato ha lo scopo di prevenire la dispersione scolastica promuovendo il successo formativo attraverso la valorizzazione delle loro potenzialità e il graduale superamento degli ostacoli.
OBIETTIVO DI PROCESSO	• Consolidare il concetto e la tecnica delle 4 operazioni; individuare i dati essenziali per la risoluzione di un problema traducendo le parole in rappresentazioni matematiche; prolungare i tempi di attenzione e concentrazione. • Potenziare le capacità logiche; comprendere il significato dei procedimenti di calcolo; potenziare il calcolo mentale; individuare e risolvere situazioni problematiche • Acquisire il senso del dovere, abituare alla precisione, puntualità, all'applicazione sistematica, migliorare la capacità di attenzione e di concentrazione, riflettere sul proprio metodo di studio e migliorarlo, approfondimento delle conoscenze e potenziamento delle abilità di problem solving
SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE	• 1. Stimolare gli alunni ad una maggiore motivazione allo studio • 2. Offrire l'opportunità agli alunni di recuperare/potenziare alcune abilità di tipo disciplinare • 3. Innalzare il tasso di successo scolastico
ATTIVITÀ PREVISTE	• Lezione frontale; • lavori individuali e di gruppo; • attività di riflessione relativa alle abilità da potenziare; • attività laboratoriale
ALTRE RISORSE NECESSARIE	Testi in lingua originale (book e workbook) utilizzo del registratore per sviluppare le capacità di comprensione e di ascolto, cartellonistica e fotocopie
RISORSE UMANE	N°1 Docente organico potenziato
SITUAZIONE ATTESA	• Potenziare le capacità logiche; • comprendere il significato dei procedimenti di calcolo; • potenziare il calcolo mentale; • individuare e risolvere situazioni problematiche

DENOMINAZIONE PROGETTO	**Potenziamento delle competenze linguistiche** *"IL VIAGGIO"* GLI ALUNNI DELLE CLASSI PRIME, SECONDE, TERZE, QUARTE, QUINTE
PRIORITÀ	Il Progetto operativo avrà come priorità un laboratorio di scrittura creativa. il quale tiene conto del legame stretto e imprescindibile tra la coscienza delle proprie emozioni, la capacità di essere cittadino del mondo e l'importanza della fantasia nel processo di crescita individuale.
TRAGUARDO DI RISULTATO	SAPERE: • Conoscere diversi linguaggi. • -Comprendere gli elementi di un racconto. • -Comprendere le relazioni logiche fra elementi. • -Comprendere le relazioni emotive fra elementi. • -Acquisire molteplici metodi per comunicare. SAPER FARE • Utilizzare diversi linguaggi. • -Saper scegliere il materiale in vista del prodotto. • -Usare consapevolmente tutti i linguaggi per comprendere il proprio prodotto. • SAPER ESSERE • -Ascoltare e osservare con attenzione. • -Saper interagire con gli altri.
OBIETTIVO DI PROCESSO	Prima unità: l'ascolto. Ascoltarsi e ascoltare è una delle capacità più difficili da acquisire e presuppone un lavoro di autocoscienza e di impegno costanti. Seconda unità: la parola La parola è alla base dei rapporti sociali in ogni sua forma scritta e parlata Terza unità: la scrittura. Scrittura creativa, come possibile canale per superare difficoltà personali e come occasione di mettersi in gioco e di porsi senza censura.
SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE	Si darà ampio spazio a una metodologia di tipo interattivo che darà importanza ad ogni proposta che

	arrivi dai bambini considerando preziosa ogni offerta di pezzi di vissuto
ATTIVITÀ PREVISTE	• Racconto di storie • fiabe • favole • testi inventati dai docenti • Lettura di testi poetici • Discussioni guidate • Confronto dialettico delle emozioni provate da ciascuno e rielaborazione personale dell'esperienza vissuta. • Gioco e dopo gioco. • Scrittura ed esercizi guidati di elaborazione creativa.
ALTRE RISORSE NECESSARIE	Un notebook per l'archiviazione dei lavori; costi relativi alla eventuale creazione di un libro
RISORSE UMANE	Il progetto sarà attuato dalla docente Bavarella Angelina in collaborazione con le docenti prevalenti in ciascuna classe di scuola primaria.
SITUAZIONE ATTESA	L'obiettivo più importante che si vuole raggiungere è quello di riuscire a dare al bambino la gioia di poter comunicare anche nella forma scritta le proprie esperienze e le proprie emozioni.

Scuola secondaria di I grado

DENOMINAZIONE PROGETTO	Progetto multidisciplinare "LA SCUOLA DI NOI TUTTI"
PRIORITÀ	• Rafforzare le competenze chiave • Potenziare forme di flessibilità organizzativa • Incrementare le attività laboratoriali • Attivare processi di inclusione
TRAGUARDO DI RISULTATO	Diminuire, attraverso esperienze significative e attività pratiche, il numero degli alunni che percepiscono la scuola come luogo estraneo e limitante slegato dalla realtà in cui vivono
OBIETTIVO DI PROCESSO	Fornire maggiore opportunità agli studenti per costruire la propria identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire di linguaggi espressivi e dei beni culturali, e la capacità di esprimersi attraverso linguaggi e canali diversi
SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE	L'organizzazione di spazi e tempi della scuola risponde solo parzialmente alle esigenze di apprendimento degli studenti. La scuola incentiva l'utilizzo di modalità didattiche innovative, ma limitatamente ad alcuni aspetti o ad alcune discipline
ATTIVITÀ PREVISTE	• Gli studenti redigono le regole del comportamento da tenere nel gruppo. *1-Il tema, lavoro in gruppo:* • I gruppi raccolgono informazioni su un argomento di proprio interesse (sentimenti, ambiente, droga, violenza, guerra ...), discutono, relazionano e giustificano la scelta • Ogni gruppo presenta agli altri il tema scelto. • Il tema è selezionato attraverso voto *2-Costruzione del background: insieme* • visione di un film sul tema scelto • brainstorming • discussione *3-Il linguaggio: lavoro in gruppo* • I gruppi raccolgono sul tema scelto contributi nelle varie forme espressive e non (arte, letteratura, musica, scienze...) • Ogni gruppo sceglie la forma artistica che meglio si addice alla rappresentazione personale del tema scelto (poesia, canzone schizzo, fotografia) quindi

	presenta agli altri gruppi il proprio prodotto motivandolo. *4-Preliminare: graffitismo e street art, docufilm* *5-Il progetto: lavoro in gruppo* • Su ispirazione della propria produzione, ogni gruppo fa un bozzetto del murale lo presenta motivandolo agli altri gruppi; • i gruppi votano il bozzetto da realizzare. *6-Il prodotto finale: lavorando insieme* • Gli studenti realizzano la bozza definitiva del murale • Gli studenti ingrandiscono il disegno attraverso le proporzioni • Gli studenti realizzano il prodotto finale • Gli studenti organizzano l'evento finale Tutte le fasi saranno registrate allo scopo di realizzare un documentario ed una mostra dell'evoluzione del progetto da esporre nella festa di fine anno scolastico.
RISORSE UMANE	• Un docente di arte, • Un docente di italiano • Un docente di matematica • Un docente di inglese qualora il progetto venisse approvato da E-twinning. (Il progetto coinvolgerà le classi seconde)
ALTRE RISORSE NECESSARIE	• Internet e motori di ricerca per la documentazione • Carta, matite e materiali di cancelleria per le bozze • Materiali per la preparazione delle pareti da dipingere • Colori, pennelli, spray per murales Le risorse tecnologiche usate saranno Tablets, smartphone in un'ottica BYOD e i pc del laboratorio per la documentazione e la ricerca nonché per la realizzazione del filmato (con movie maker) e della presentazione (Prezi). La sala collegio per la visione dei documentari e del film. Il laboratorio di arte e il materiale grafico per la realizzazione del murale. La sala computer e la lim per la connessione via Skype qualora il progetto venisse approvato da E-twinning.
SITUAZIONE ATTESA	• Realizzazione di elaborati personali sulla base di una progettazione originale, applicando conoscenze e regole recuperate dalla dimensione artistica, linguistico/letteraria e scientifica e scegliendo in

	modo appropriato registri e tecniche in base alla situazione comunicativa. • Capacità di sintesi e di concretizzazione attraverso la pianificazione delle fasi del progetto • Capacità di organizzare il proprio lavoro • Capacità di lavorare individualmente e in collaborazione per raggiungere un obiettivo. • Sviluppo e potenziamento dell'autostima
STRUMENTI DI VERIFICA	La verifica si svolgerà in itinere al completamento di ogni attività prevista. Ogni studente singolarmente ed in gruppo avrà continui feedback dagli insegnanti durante le attività e dai propri compagni al termine di ogni step. Questi feedback sono funzionali alla possibilità di revisione critica della propria modalità di lavoro o persino del prodotto finale. Parte integrante del processo educativo è quindi verificare ad ogni tappa il cammino percorso La verifica finale prevede una giornata di apertura della scuola alle classi, ai genitori e al territorio La presentazione del prodotto, e del procedimento necessario alla sua realizzazione, ad un pubblico estraneo, servirà a consolidare l'apprendimento.

DENOMINAZIONE PROGETTO	"LET'S SCIENCE"
PRIORITÀ	Potenziare forme di flessibilità organizzativa (l'organizzazione sarà di tipo modulare) Incentivare l'utilizzo di modalità didattiche innovative attraverso un percorso di Scienze con la modalità CLIL, approccio didattico di tipo immersivo
TRAGUARDO DI RISULTATO	Utilizzare gli strumenti offerti dalle discipline (Inglese e Scienze) per migliorare ed ampliare conoscenze, abilità e competenze.
OBIETTIVO DI PROCESSO	Introduzione a una migliore padronanza della lingua straniera attraverso lo studio "in lingua" di discipline non linguistiche Educare a una dimensione interculturale del sapere

SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE	L'utilizzo di modalità didattiche innovative, seppur presente come esigenza del gruppo docente, non sempre viene formalmente articolata e condivisa
ATTIVITÀ PREVISTE	Brainstorming Lettura/comprensione di testi Memorizzazione di vocaboli Attività di gruppo o individuali Speaking class
RISORSE UMANE	Docenti di Scienze in compresenza del docente di lingua inglese appartenente all'organico di potenziamento Saranno coinvolti nel progetto gli alunni delle classi terze
ALTRE RISORSE NECESSARIE	Libri di testo Fotocopie Lim PC
SITUAZIONE ATTESA	Al termine del progetto l'alunno deve saper comprendere e comunicare testi scientifici in lingua; leggere e consultare documenti relativi alla tematica. La valutazione mira a rilevare la capacità dell'alunno di individuare la presenza del punto di vista del documento proposto
STRUMENTI DI VERIFICA	Verifiche scritte individuali Produzione scritta e orale di gruppo