

MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

TITOLO DEL PROGETTO

GIÒ...NARRANDO

COORDINATORE DEL PROGETTO: Pantanella Mirella

GRUPPO DI PROGETTO (docenti **partecipanti** al progetto con relativo ordine di appartenenza):

1)PANTANELLA MIRELLA SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

2)PISANI ESTER SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

3IANNUCCELLI M.ROSARIA SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

4)BEDANI ROSARIA SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

5)DI PIRO CLAUDIA SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

6) VANI SANDRA SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

7) DI VITO NICOLETTA SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

8) TROMBETTA NANDA SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

9) CONTE ALESSANDRO SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

Afferente all'ASSE CULTURALE (Competenze di base):

Asse dei linguaggi

1. Padronanza della lingua italiana
2. Utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi
3. Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario
4. Utilizzare e produrre testi multimediali

Asse matematico

1. Utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico ed algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica
2. Confrontare ed analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni.
3. Individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi
4. Analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico

Asse scientifico-tecnologico

1. Osservare, descrivere ed analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità
2. Analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza
3. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

X Asse storico e sociale

1. Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali.
2. Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.
3. Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.

NUOVE COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE

(Nuova Raccomandazione del Consiglio d'Europa 22 maggio 2018) **Allegato 1**

X *competenza alfabetica funzionale;*

competenza multilinguistica;

competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;

X *competenza digitale;*

X *competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;*

X *competenza in materia di cittadinanza;*

competenza imprenditoriale;

X *competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.*

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (TRASVERSALI)

X 1. *Imparare ad imparare:* organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.

X 2. *Progettare:* elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.

X 3. *Comunicare:* a. comprendere: messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) b. rappresentare: eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).

X 4. *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.

- X 5. *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.
- X 6. *Risolvere problemi***: affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
- X 7. *Individuare collegamenti e relazioni***: individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
- X 8. *Acquisire ed interpretare l'informazione***: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

N.B. I progetti avendo come prodotto COMPITI DI REALTÀ valutano le competenze dei partecipanti in base ad una Rubrica di Valutazione.

Fonte di finanziamento

MOF

SCUOLE COINVOLTE : SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO "FACCHINI"

Classi coinvolte	Nº alunni coinvolti
Classi SECONDE	Circa 120

Eventuali esperti esterni (con relativi compiti)

Nessuno

Eventuale coinvolgimento del personale ATA (con relativi compiti)

Personale per l'apertura della Scuola in orario pomeridiano

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEL PROGETTO

Motivazione e finalità del progetto

Il laboratorio di scrittura creativa vuole essere per i ragazzi un'esperienza alternativa, con un duplice obiettivo: di stimolo alla propria creatività letteraria attraverso un uso consapevole del linguaggio e insieme di confronto aperto con gli altri.

Finalità didattiche

- Motivare l'interesse nei confronti dei processi di scrittura.
- Attivare stimoli e risposte per allargare il bagaglio di conoscenze linguistiche dell'alunno.
- Migliorare la padronanza del linguaggio, della comunicazione scritta e del repertorio espressivo.
- Esprimere le proprie potenzialità creative utilizzando più codici espressivi.

OBIETTIVI

Ascoltare con adeguata attenzione; • Porre domande pertinenti e/o individuare aspetti problematici; • Saper pianificare la stesura di un breve racconto attraverso una procedura guidata; • Adeguare la

struttura del testo all'introduzione dei personaggi; • Saper descrivere i protagonisti della storia ricorrendo al dettaglio; • Verbalizzare il contenuto che intende sviluppare nella storia usando frasi di senso compiuto, collegate fra loro ed utilizzando termini specifici ed appropriati; • Leggere e revisionare un testo; • Leggere e giudicare criticamente testi scritti da altri

METODOLOGIA

Organizzazione e coordinamento delle diverse iniziative da proporre ai ragazzi; • Letture; • Produzioni di storie, pensieri, rime, ...; • Animazioni e drammatizzazioni; • Creazione di e-book interattivi e/o cartelloni in cui verranno raccolte le produzioni come conclusione delle attività.

ALTRI EVENTUALI DESTINATARI OLTRE AGLI STUDENTI

Genitori degli alunni

TEMPI DI ATTUAZIONE PRESUNTI

Intero anno scolastico

LOCALI - ATTREZZATURE – STRUMENTI TECNOLOGICI – MATERIALE DIDATTICO RICHiesto PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

Attività nei laboratori, visioni di film o video nella sala Cineforum della Scuola

COMPITO DI REALTÀ (VALUTAZIONE AUTENTICA)

Partecipazione ad un Concorso di Scrittura Creativa

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO

Si userà il questionario di valutazione dei progetti allegato al PTOF della scuola

DOCUMENTAZIONE PREVISTA

Scrittura di testi fantastici o poesie per partecipare al Concorso, previsto per marzo/aprile

FIRMATO DAL COORDINATORE E DAI DOCENTI PARTECIPANTI

ALLEGATO 1

Il testo della Raccomandazione, per ciascuna delle otto competenze, offre una descrizione articolata che, a partire da una prima definizione, passa a descriverne "*Conoscenze, abilità e atteggiamenti essenziali*".

<i>Le otto competenze</i>	<i>Cenni di descrizione</i>
Competenza alfabetica funzionale	Le persone dovrebbero possedere l'abilità di comunicare in forma orale e scritta in tutta una serie di situazioni e di sorvegliare e adattare la propria comunicazione in funzione della situazione. Questa competenza comprende anche la capacità di distinguere e utilizzare fonti di diverso tipo, di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni, di usare ausili, di formulare ed esprimere argomentazioni in modo convincente e appropriato al contesto, sia oralmente sia per iscritto. Essa comprende il pensiero critico e la capacità di valutare informazioni e di servirsene
Competenza multilinguistica	Questa competenza richiede la conoscenza del vocabolario e della grammatica funzionale di lingue diverse e la consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale e di registri linguistici. È importante la conoscenza delle convenzioni sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	<p>La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane. Partendo da una solida padronanza della competenza aritmetico-matematica, l'accento è posto sugli aspetti del processo e dell'attività oltre che sulla conoscenza. La competenza matematica comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo.</p> <p>La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su</p>

	<p>fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologie e ingegneria sono applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologie e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino</p>
Competenza digitale	<p>La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico</p>
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	<p>La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo</p>
Competenza in materia di cittadinanza	<p>La competenza in materia di cittadinanza si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità. (...) Per la competenza in materia di cittadinanza è indispensabile la capacità di impegnarsi efficacemente con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile della società</p>

Competenza imprenditoriale	La competenza imprenditoriale presuppone la consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. (...)Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Questa competenza richiede la conoscenza delle culture e delle espressioni locali, nazionali, regionali, europee e mondiali, comprese le loro lingue, il loro patrimonio espressivo e le loro tradizioni, e dei prodotti culturali, oltre alla comprensione di come tali espressioni possono influenzarsi a vicenda e avere effetti sulle idee dei singoli individui