

# MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

## TITOLO DEL PROGETTO

GIÒ...chi linguistici

**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”

3)IANNUCCELLI MARIAROSARIA SCUOLA: SECONDARIA DI I GRADO “FACCHINI”

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

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

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

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

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

**Afferente all'ASSE CULTURALE** ( Competenze di base):

### **X** Asse dei linguaggi

1. Padronanza della lingua italiana
2. Utilizzare la lingua italiana per i principali scopi comunicativi ed operativi
3. Utilizzare e produrre testi di vario genere
1. Essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

## **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.
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.
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.
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.
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 "E. FACCHINI"**

Classi coinvolte	Nº alunni coinvolti
Classi terze	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 , se necessario

## **DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEL PROGETTO**

### **MOTIVAZIONE E FINALITÀ DEL PROGETTO**

partendo dal presupposto che già il funzionamento ordinario del nostro linguaggio è un gioco che noi facciamo utilizzando la memoria per ricercare le parole e combinarle insieme per produrre frasi e enunciati di vario tipo, il laboratorio si propone lo scopo di usare la via del gioco per recuperare, consolidare e migliorare l'apprendimento linguistico. Si intende utilizzare il gioco come attività di revisione e di rinforzo strutturale della grammatica e del lessico e per assegnare attività di tipo interattivo che migliorino le abilità comunicative. Il gioco inoltre implica creatività, è competitivo, detta regole da rispettare per raggiungere l'obiettivo ed avere la sua conclusione ciò comporta il consolidamento di competenze sociali e relazionali.

### **OBIETTIVI**

Comprendere il significato letterale e figurato di parole ed espressioni e riconoscere le relazioni tra le parole. Individuare informazioni esplicite nel testo. Riconoscere gli elementi della morfologia e della sintassi. Usare in modo creativo le parole

### **METODOLOGIA**

agli alunni verranno proposte attività a difficoltà crescente sia utilizzando tecniche propriamente ludolinguistiche (es. abbinamenti, incastri, acronimi, anagrammi, cruciverba, rebus ecc.) sia giochi con elementi grammaticali (es. i prefissi) sia problemi di logica. In una seconda fase verrà proposto di creare loro dei giochi su quella falsariga.

### **TEMPI DI ATTUAZIONE PRESUNTI**

Intero anno scolastico

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

In classe – attrezzature: lim, computer, fotocopie

### **COMPITO DI REALTÀ ( VALUTAZIONE AUTENTICA)**

Partecipazione alla gara di selezione e gara finale dei giochi

### **MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO**

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

### **DOCUMENTAZIONE PREVISTA**

Risultati delle prove svolte durante le gare

### **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