

MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

TITOLO DEL PROGETTO

Teatro : EMOZIONI IN PALCOSCENICO

COORDINATORI DEL PROGETTO:

QUADRINI ANNA MARIA//PROIETTI GRAZIELLA

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

- | | |
|-------------------------------------|-------------------|
| 1) DI LORENZO MARGHERITA PAOLA IV A | SCUOLA: PRIMARIA |
| 2) QUADRINI ANNA MARIA IV A | SCUOLA: PRIMARIA |
| 3) BUTTARAZZI MARIA IV C | SCUOLA: PRIMARIA |
| 4) CONFLITTI CADIA IV C | SCUOLA : PRIMARIA |
| 5) VENDITTI CLAUDIA V C | SCUOLA: PRIMARIA |
| 6) PROIETTI GRAZIELLA I A/B | SCUOLA: PRIMARIA |
| 7) FACCHINI ORNELLA I A/B | SCUOLA: PRIMARIA |
| 8)..... | SCUOLA: |
| 9)..... | SCUOLA: |
| 10)..... | SCUOLA: |

Afferente all'ASSE CULTURALE (Competenze di base):

X 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).

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, PON, genitori, finanziamento esterno, a titolo gratuito, da definire...*):

SCUOLE COINVOLTE : plesso **ACHILLELAURI**.....

Classi coinvolte	Nº alunni coinvolti
IV A	19 alunni
IV C	12 alunni
V C	16 alunni
I A / I B	41alunni

EVENTUALI ESPERTI ESTERNI (con relativi COMPITI)

...Per le **classi I A e I B** è previsto l' intervento di un esperto esterno di teatro, da Roma.

EVENTUALE COINVOLGIMENTO DEL PERSONALE ATA (con relativi compiti)

La manifestazione delle classi prime e quella delle classi quarte e quinta C sono distinte. Pertanto, Le classi prime richiedono il coinvolgimento di **2 collaboratori** il giorno della manifestazione finale.

Le classi quarte e quinta C, **1collaboratore** ugualmente per la manifestazione finale.

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEL PROGETTO

MOTIVAZIONE E FINALITÀ DEL PROGETTO: partendo dall'analisi dei bisogni e dal contesto socio-culturale del territorio in cui la scuola opera (PTOF), indicare le finalità da conseguire attraverso la realizzazione del progetto

Utilizzeremo il “fare teatro” come strumento di potenziamento dell’autonomia e di riconoscimento della propria identità. Per quanto concerne le **CLASSI PRIME A/B**, tale percorso si chiamerà “**EMOZIONI IN GIOCO**” e tenderà a sviluppare la capacità di socializzazione e collaborazione dei bambini; le loro capacità creative, espressive e motorie, nonché quelle di ascolto, di concentrazione e memorizzazione.

Il progetto sul “**BULLISMO**” delle classi **QUARTA A e C, QUINTA C**, è finalizzato a fare in modo che i processi di inserimento nel gruppo e l’intreccio di relazioni con i coetanei all’interno della scuola avvengano in modo positivo, allo scopo di prevenire episodi di prepotenze e di bullismo. A tal fine si cerca di potenziare negli alunni una crescita sociale mediante un approccio ai problemi comportamentali di tipo empatico, il cui fine è promuovere una riflessione sulle dinamiche relazionali, sui segnali di disagio, sullo star bene a scuola e nella società.

OBIETTIVI

- FAVORIRE UNA RICERCA CREATIVA E PERSONALE.
- IMPARARE A MUOVERSI NELLO SPAZIO, IMPARARE A CONTROLLARE LA VOCE E POTENZIARE L’ESPRESSIVITA’, ANCHE ATTRAVERSO LA MUSICA.
- IMPARARE A RAPPORTARSI CON IL COMPAGNO E CON IL GRUPPO.
- IMPARARE A MUOVERSI SEGUENDO UN RITMO.
- Utilizzare opportunamente parole ed espressioni ricavate da un testo e comprendere dal contesto il significato di termini sconosciuti.
- Leggere e comprendere un testo teatrale in modo espressivo, cogliendone il significato globale.
- Ascoltare e memorizzare canti, curando l’intonazione espressiva e l’interpretazione.
- Riconoscere le proprie emozioni ed esprimerle in modo adeguato, anche con il linguaggio iconico e corporeo.
- Sapersi relazionare in modo positivo con coetanei e adulti.
- Promuovere interventi di collaborazione, tutoring, supporto e aiuto reciproco.

METODOLOGIA (indicare le modalità e i presumibili strumenti di lavoro)

Per le classi prime, le attività saranno svolte soprattutto attraverso il gioco e/o esercizi psicomotori. Didattica laboratoriale, apprendimento cooperativo.

...Lavorare a classi aperte per favorire la socializzazione, la collaborazione, gli scambi socio-culturali, riconoscendo l’importanza delle regole per la convivenza democratica. Il role-playing di gruppo, in cui si simulano in modo realistico una serie di situazioni, problemi, decisionali e operatività. Il brainstorming e il problem solving.

ALTRI EVENTUALI DESTINATARI OLTRE AGLI STUDENTI

TEMPI DI ATTUAZIONE PRESUNTI

...Da gennaio 2019 a maggio 2019 (rappresentazione finale).

Per le CLASSI PRIME sono previsti circa 20 incontri con l’esperto esterno, 2 ore ogni 15 giorni, dalle 14.30 alle 16.30.

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

...Locali scolastici, palestra; materiale di facile consumo (C.D., stereo, cartelloni,, tempere,

colori, fotocopie, altro), amplificazione. Auditorium Cesare Baronio per le prove generali e la rappresentazione finale.

COMPITO DI REALTÀ (VALUTAZIONE AUTENTICA)

IL COMPITO DI REALTÀ' E' IL SAGGIO STESSO, IN CUI SI METTONO IN CAMPO GLI APPRENDIMENTI CLASSICI ACCANTO AD ALTRE ABILITA' CHE CONCORRONO AL RAGGIUNGIMENTO DEL RISULTATO FINALE.

CONOSCERE PER CONNETTERCI SICURI : progettazione e realizzazione di un manifesto e /o una brochure sul tema del bullismo.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO indicare strumenti e modalità di valutazione prodotto, della partecipazione, dell'apprendimento, ecc.)

Conoscenze e abilità. Mediante il prodotto realizzato. Le competenze si osservano mediante griglie e rubriche valutative (es. gestione dei ruoli, strategie comunicative, pianificazione delle azioni, pertinenza allo scopo: livelli avanzato/ intermedio/ base/ iniziale). La riflessione metacognitiva mediante la relazione finale. Questionario di gradimento per gli alunni e i genitori.....

DOCUMENTAZIONE PREVISTA (*mostra prodotti realizzati, immagini foto/video, e-book, saggio/ rappresentazione finale, ...*) **CON DATA PRESUNTA**

Rappresentazioni finali. Foto, video, altro..., . Data prevista, per entrambe le manifestazioni, entro la fine di maggio.

FIRMATO DAI COORDINATORI E DAI DOCENTI PARTECIPANTI

ANNA MARIA QUADRINI	4A
MARGHERITA PAOLA DI LORENZO	4A
MARIA BUTTARAZZI	4C
CADIA CONFLITTI	4C
CLAUDIA VENDITTI	5C
PROIETTI GRAZIELLA	1 A/B
FACCHINI ORNELLA	1A/B

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