

MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

TITOLO DEL PROGETTO

Progetto “Mini Sbandieratori

COORDINATORE DEL PROGETTO: Proietti Graziella

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

1) PROIETTI GRAZIELLA... SCUOLA: PRIMARIA...”A.LAURI”.....

2) FACCHINI ORNELLA SCUOLA: PRIMARIA...”A.LAURI”.....

3) DI LORENZO MARGHERITA SCUOLA: PRIMARIA...”A.LAURI”.....

5)..... SCUOLA:

6)..... SCUOLA:

7)..... SCUOLA:

8)..... SCUOLA:

9)..... SCUOLA:

10).....SCUOLA:

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

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**

- competenza alfabetica funzionale;*
- competenza multilinguistica;*
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;*
- competenza digitale;*
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare;*
- competenza in materia di cittadinanza;*
- competenza imprenditoriale;*
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.*

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (TRASVERSALI)

- 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.
- 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.
- 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 : Scuola primaria "A.Lauri"
eventuale scuola media "E. Facchini"

Classi coinvolte	Nº alunni coinvolti
III/ IV/ V	20
EVENTUALI ALUNNI DI SCUOLA MEDIA CHE, GIA' NELLA SCUOLA PRIMARIA, AVEVANO PARTECIPATO A TALE PROGETTO.	

EVENTUALI ESPERTI ESTERNI (con relativi COMPITI)

.....
 NESSUNO.....

EVENTUALE COINVOLGIMENTO DEL PERSONALE ATA (con relativi compiti)
 SI RICHIEDE LA PRESENZA DI UN COLLABORATORE PER APRIRE LA SCUOLA, SE NECESSARIO, IN CONCOMITANZA DI MANIFESTAZIONI CHE PREVEDANO LA NECESSITA' DI INTENSIFICARE LE PROVE.

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

TALE PROGETTO TENDE AD ARRICCHIRE L'OFFERTA FORMATIVA E AMPLIARE GLI ORIZZONTI CULTURALI DGLI ALUNNI.

OBIETTIVI

- IMPIEGARE LE PROPRIE CAPACITA' FISICHE IN COMPITI MOTORI COMPLESSI.
- ORIENTARSI NELLO SPAZIO SEGUENDO INDICAZIONI CODIFICATE.
- ESEGUIRE SCHEMI MOTORI IN SINCRONIA CON IL GRUPPO

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

LE ATTIVITA' PROPOSTE INTENDONO AVVALERSI DEL METODO DEDUTTIVO (DIMOSTRAZIONE DELL'INSEGNANTE E SUCCESSIVA IMITAZIONE) E DEL METODO INDUTTIVO CHE FAVORISCE LA CREATIVITA' E LA RICERCA DI SOLUZIONI.

ALTRI EVENTUALI DESTINATARI OLTRE AGLI STUDENTI
NESSUNO

TEMPI DI ATTUAZIONE PRESUNTI

DA NOVEMBRE A MAGGIO, UN'ORA A SETTIMANA NELLA GIORNATA DI MARTEDI' DALLE ORE 15,30 ALLE 16,30.

LOCALI - ATTREZZATURE – STRUMENTI TECNOLOGICI – MATERIALE DIDATTICO RICHIESTO PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO
PALESTRA DELLA SCUOLA PRIMARIA "A,LAURI".

COMPITO DI REALTÀ (VALUTAZIONE AUTENTICA)

INDIVIDUARE LE REGOLE FONDAMENTALI DI CONVIVENZA CIVILE CHE CONFLUIRANNO NELLA PERFORMANCE DI GRUPPO

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

LA VERIFICA DI GRADIMENTO VERRA' EFFETTUATA ATTRAVERSO LA SMMINISTRAZIONE , A CAMPIONE, DI QUESTIONARI RIVOLTI AI GENITORI E AGLI ALUNNI.

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

SAGGIO DI FINE ANNO (ED EVENTUALI USCITE SUL TERRITORIO).

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

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