

MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

TITOLO DEL PROGETTO

AMICOLIBRO-GIOCONCORSO 10[^]EDIZIONE

COORDINATORE DEL PROGETTO: IANNUCELLI MARIA ROSARIA

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

1)PISANI ESTER

SCUOLA: MEDIA

2)IANNUCELLI MARIA ROSARIA

SCUOLA: MEDIA

Afferente all'ASSE CULTURALE (Competenze di base):

XAsse dei linguaggi

1. Padronanza della lingua italiana
2. Utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario

□ 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**

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

COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA (TRASVERSALI)

- X1. *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.
- X2. *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.
- X3. *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).
- X4. *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.
- X5. *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.
- X6. *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.
- X7. *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 : PRIMARIA – SECONDARIA 1°GRADO

Classi coinvolte	Nº alunni coinvolti
CLASSI V	DA DEFINIRE SECONDO LE ADESIONI
CLASSI 1^ media sez:A B C D E	

EVENTUALI ESPERTI ESTERNI (con relativi COMPITI)

Eventuale incontro con l'autore

EVENTUALE COINVOLGIMENTO DEL PERSONALE ATA (con relativi compiti)

Allestimento spazi comuni: aula teatro, aula video, palestra in orario di servizio e non

DESCRIZIONE DETTAGLIATA DEL PROGETTO

**MOTIVAZIONE DEL PROGETTO: STIMOLARE IL PIACERE E L'ABITUDINE ALLA LETTURA
ATTRAVERSO IL GIOCO**

FINALITÀ E OBIETTIVI

scoprire il piacere della lettura; stimolare le capacità fantastiche e creative; leggere per ricavare informazioni e dati; promuovere la comprensione; promuovere lo spirito di collaborazione e la socializzazione attraverso l'ascolto, il dialogo, il confronto

AZIONI - CON RELATIVI CONTENUTI E ATTIVITÀ

IN ORARIO CURRICULARE I DOCENTI DI ITALIANO CURANO L'ATTIVITÀ DI LETTURA, COMPrensIONE, CON ESERCIZI FINALIZZATI ANCHE ALL'ANALISI LESSICALE E GRAMMATICALE DEL TESTO.

METODOLOGIA

Lettura, anche drammatizzata, lettura interrogativa, lavoro di gruppo per la comprensione e l'analisi formale.

TEMPI DI ATTUAZIONE

Prima parte Metà Ottobre-inizi Febbraio ; seconda parte solo scuola media orario curriculare entro maggio. (orientativamente)

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

Aule, aula teatro, palestra; testi in lettura, fotocopie, cancelleria

RISULTATI ATTESI/PRODOTTI

Gare in orario antimeridiano

MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO

IL GRADIMENTO SARÀ VERIFICATO AL MOMENTO DELLE GARE CON DOMANDE E RISPOSTE COLLETTIVE.

MODALITÀ DI DOCUMENTAZIONE

Relazione finale e foto degli incontri.

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>
---------------------------	-----------------------------

<p>Competenza alfabetica funzionale</p>	<p>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</p>
<p>Competenza multilinguistica</p>	<p>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</p>
<p>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</p>	<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 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	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
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	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
Competenza in materia di cittadinanza	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
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
--	--