

# **MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI**

**ANNO SCOLASTICO 2018/2019**

## **TITOLO DEL PROGETTO**

### **GIÒ... CO LIBRO**

**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”

**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;*

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

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

| Classi coinvolte | Nº alunni coinvolti |
|------------------|---------------------|
| Tutte            | Circa 350           |
|                  |                     |
|                  |                     |
|                  |                     |

**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:** 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

La società attuale offre a bambini e ragazzi innumerevoli stimoli culturali, soprattutto di carattere multimediale e tecnologico. La cultura dell'ascolto e della lettura sta cedendo il posto a quella dell'immagine per la concorrenza dei codici non alfabetici, specialmente visivi, che forniscono ormai tutte le informazioni necessarie per cui la lettura risulta, per i ragazzi, noiosa ed inutile. E' quindi opportuno che la scuola, pur essendo aperta e pronta ad accogliere le innovazioni tecnologiche ed informatiche ed a sfruttarle ai fini di uno sviluppo integrale delle abilità e delle competenze dei bambini, si concentri sul recupero dell'importanza della lettura e del confronto tra bambino e libro.

#### **OBIETTIVI**

- 1) Vivere il libro come prezioso strumento di gioco, di ricerca, di divertimento, di approfondimento e di conoscenza;
- 2) leggere i testi proposti e usare opportune strategie per analizzare il contenuto;
- 3) porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo;
- 4) cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione;
- 5) sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie;

- 6) confrontare informazioni;
- 7) saper porre domande pertinenti all'autore del libro;
- 8) saper scrivere una recensione.

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

Indagine sugli interessi, i gusti, le preferenze di lettura degli alunni.

Lettura e analisi del libro (approfondimenti, rielaborazioni, compilazione di schede di lettura ..)

Organizzazione di eventuali incontri con gli autori.

Strategie e iniziative di “animazione della lettura” attuate con gli insegnanti

Recensione (comprensione, interpretazione, valutazione).

### **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**

Lecture svolte in classe, attività nei laboratori, visioni di film o video nella sala Cineforum della Scuola

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

- Partecipazione ad un Concorso finale con la scrittura della recensione del libro letto
- Incontro con l'autore

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

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

### **DOCUMENTAZIONE PREVISTA**

Partecipazione al Concorso, presumibilmente a 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  |