

MODELLO PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI

ANNO SCOLASTICO 2018/2019

TITOLO DEL PROGETTO

TUTTI IN SCENA – LA COMPAGNIA DEI SEMISERI

GIOTEATRANDO

COORDINATORE DEL PROGETTO: ROSARIA BEDANI

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

1)ROSARIA BEDANI	SCUOLA: S.M.S. “E.FACCHINI” COMPR. 3
2)MIRELLA PANTANELLA	SCUOLA: //
3)ESTER PISANI	SCUOLA: //
4)M.ROSARIA IANNUCELLI	SCUOLA: //
5)M.TERESA DE DONATIS	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;*

X *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.

- 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...): MOF

SCUOLE COINVOLTE : SCUOLA SEC.DI PRIMO GRADO "E. FACCHINI"

Classi coinvolte	Nº alunni coinvolti
TUTTE	30/40 (+ 20 PER COREOGRAFIE)

EVENTUALI ESPERTI ESTERNI (con relativi COMPITI)

.....
 ...**EVENTUALE COINVOLGIMENTO DEL PERSONALE ATA** (con relativi compiti)

...

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:

Il laboratorio teatrale si pone come attività formativa fondamentale: esso educa gli allievi alla comunicazione, alla socializzazione e alla gestione dei vari linguaggi in un'ottica polivalente. Gli allievi affinano le capacità di memorizzazione ed interpretazione con un coinvolgimento delle capacità psicomotorie, un accresciuto sviluppo del senso critico e il superamento di talune inibizioni.

OBIETTIVI

- 1) Portare in scena spettacoli inediti o di autori noti
- 2) sviluppare creatività ed inventiva
- 3) migliorare le capacità mnemoniche e relazionali
- 4) migliorare le capacità espressive (verbali, non verbali, musicali, etc)
- 5) lavorare in gruppo (gestione dei ruoli e dello spazio)
- 6) promuovere l'inclusività.

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

- 1) Percorso teatrale come “cantiere creativo in cui ruoli e personaggi si definiscono sullo studente
- 2) 2) training attoriale (improvvisazione e costruzione del personaggio) e cura della dizione
- 3) lavoro sul corpo (percezione di sé nello spazio e con gli altri) e sui testi (studio del personaggio, rilettura testo teatrale)

TEMPI DI ATTUAZIONE PRESUNTI

DAL MESE DI NOVEMBRE 2018 AD APRILE 2019

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

- 1) AULA MAGNA PER LE PROVE
- 2) P.C. PER PROIEZIONE SCENE E BRANI MUSICALI
- 3) MICROFONI E CASSE AUDIO

COMPITO DI REALTÀ (VALUTAZIONE AUTENTICA)

La valutazione attesterà la partecipazione, il coinvolgimento attivo(caratterizzazione personaggi, realizzazione coreografie e scenografie) e il raggiungimento degli obiettivi prefissati per ciascun alunno. Questi dovranno anche compilare una valutazione di sé e del corso.

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

Il progetto si valuterà sulla base della partecipazione allo stesso, dei risultati conseguiti in termini di acquisizione delle competenze e sul gradimento dei partecipanti e delle famiglie.

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

Si prevede un saggio a conclusione del corso, documentato da foto e video per il mese di aprile 2019.

FIRMATO DAL COORDINATORE E DAI DOCENTI PARTECIPANTI