

PROGETTI PON – SCUOLA PRIMARIA

Tipologia modulo	Titolo
Competenza alfabetica funzionale	Modulo 1 "Leggere...che passione!"
Competenza alfabetica funzionale	Modulo 2 "Scrivere giocando"
Competenza multilinguistica	Modulo 3 'Circle time'
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Modulo 4 "Matematica in gioco"
Competenza in materia di cittadinanza	Modulo 5 "Salviamo il nostro pianeta"
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Modulo 6 "Arte e colori"
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	Modulo 7 "Incontriamoci creativamente"

PER OGNI MODULO:

- ✓ **NUMERO ALUNNI DESTINATARI: 20**
- ✓ **NUMERO ORE DA SVOLGERE: 30 ORE**
- ✓ **FIGURE PROFESSIONALI COINVOLTE: UN DOCENTE ESPERTO E UN DOCENTE TUTOR**

Titolo modulo	Modulo 1 'Leggere...che passione!'
Descrizione modulo	Oggi si registra un generale allontanamento degli alunni dai libri e dalla lettura, percepita come qualcosa di noioso e di non determinante per la propria formazione umana e culturale. Di contro hanno molto successo le nuove tecnologie alle quali, però, ci sia accosta senza un'adeguata preparazione e capacità di gestire il loro uso. La "fuga" dai libri (e anche dalla scrittura tradizionale) determina certamente la perdita nei giovani di alcuni elementi indispensabili per la loro crescita umana e culturale: minore capacità di concentrazione, spazi sempre più ridotti per la riflessione, difficoltà nell'esprimere il proprio mondo interiore e i propri bisogni e sentimenti anche per la povertà linguistica che deriva dal non praticare la lettura. A ciò contribuisce il fatto che essa viene sentita esclusivamente come "dovere scolastico" e non come una fonte di piacere e di svago utile a conseguire un obiettivo più ampio che coinvolga le emozioni, i sentimenti, le esperienze affettivo-relazionali e sociali. Avvicinare i bambini ai libri per condurli ad una lettura spontanea e divertente, e alla consapevolezza della sua funzione formativa, volta all'arricchimento del pensiero e allo sviluppo delle potenzialità espressive anche in ambito linguistico, è l'obiettivo di questo percorso di lettura ovvero un processo continuo che comincia nella scuola dell'infanzia, continua alla primaria e alla scuola secondaria di I grado, si consolida nella scuola superiore.
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale

Titolo modulo	Modulo 2 "Scrivere giocando"
Descrizione modulo	L'obiettivo di questo progetto è stimolare il "piacere" della scrittura presentandola come un processo creativo, un'occasione attraverso cui i bambini possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni in un clima di accoglienza e di gioia. Il gioco creativo delle parole ci permette di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della nostra vita. La scrittura rafforza l'immaginazione che incoraggia la spontaneità e la meraviglia e ci consente di trasformare i nostri limiti in opportunità. Mettere su carta la nostra fantasia è uno dei modi privilegiati per comprendere le cose intorno a noi, per conoscere la realtà, per arrivare a capire concetti nuovi. Non soltanto la lettura e l'ascolto ci sono utili per capire, ma anche scrivere. Il progetto ha carattere pratico e propone materiali elaborati per attività di produzione verbale, scritta e grafica (disegno). Vengono impiegate tecniche per stimolare il bisogno/piacere della scrittura in un contesto ludico e creativo.
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale

Titolo modulo	Modulo 3 'Circle time'
Descrizione modulo	Il nostro Istituto è impegnato in un'offerta formativa che presta una crescente attenzione verso il miglioramento delle abilità linguistiche in una prospettiva europea. Ciascun alunno, futuro cittadino, dovrà disporre di un'ampia gamma di competenze chiave per adattarsi in modo flessibile a un mondo in rapido mutamento. Dovrà maturare un atteggiamento positivo nei confronti della madrelingua per poter poi sviluppare anche le abilità richieste per comunicare nelle lingue straniere. Il progetto ha come compito principale, la capacità di proiettarsi nello spazio sempre più esteso della comunicazione e dell'interscambio. La scelta del progetto nasce proprio dal bisogno di creare delle reali occasioni di uso della lingua inglese come mezzo di comunicazione e di potenziare negli alunni la competenza comunicativa in modo da affrontare uno scambio dialogico con l'insegnante di lingua straniera in modo del tutto naturale.
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica

Titolo modulo	Modulo 4 "Matematica in gioco"
Descrizione modulo	Si può imparare la matematica giocando? Questo progetto intende proprio scommettere sulla possibilità di apprendere anche concetti complessi (come possono essere quelli matematici) con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo. Il gioco intercetta e stimola la motivazione dei bambini e dei ragazzi, indipendentemente dalle loro capacità. Perché non utilizzarlo come catalizzatore dell'attività didattica? Il gioco matematico lancia una sfida alla mente del bambino che la raccoglie proprio perché nel gioco il coinvolgimento della dimensione emozionale è forte. E' altresì il mezzo più adeguato per sviluppare il pensiero astratto; con esso vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità. Quando gioca un bambino mette in atto strategie, inventa regole, attribuisce punteggi, si concentra, analizza, intuisce, deduce, utilizza cioè il pensiero logico e il ragionamento. In questo modo si diverte e mantiene in forma la mente. La sfida per i docenti di scuola primaria è dunque quella di provare a creare uno spazio didattico che assuma la forma di un laboratorio di giochi, non sporadico, ma pienamente inserito nel percorso di apprendimento dell'alunno.
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo modulo	Modulo 5 "Salviamo il nostro Pianeta"
Descrizione modulo	La nostra scuola promuove una cultura dell'attenzione e del rispetto di regole condivise per la tutela del mondo e delle sue fonti: naturali, energetiche, vegetali, animali. Contenuti come: tutela del mondo animale e vegetale, riciclaggio, risparmio energetico, sostenibilità, eco-compatibilità, sicurezza ambientale, entrano perciò a buon diritto nel nostro progetto educativo. L'educazione ambientale si è posta come tema portante tutti gli ambiti dell'agire e della conoscenza che il bambino gradualmente sviluppa; la sua sensibilità gli permette di "sentire" la natura ferita, la sua creatività gli consente di elaborare strategie risolutive, la sua affettività lo spinge a comunicare e a coinvolgere gli adulti attivamente alle tematiche ambientali. Si tratta di un percorso di esplorazione emotiva e culturale e di acquisizione di consapevolezza rispetto ai temi della sostenibilità, alla promozione del benessere umano integrale, un percorso legato alla protezione dell'ambiente e alla cura della casa comune.
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza

Titolo modulo	Modulo 6 "Arte e colori"
Descrizione modulo	Il progetto è finalizzato a sviluppare le capacità espressive di tutti gli alunni coinvolgendoli in un'attività di laboratorio in cui possano vivere l'arte sviluppando la creatività, divenire consapevoli delle proprie capacità manuali ed artistiche e possano imparare l'armonia delle forme e dei colori. Dare spazio alla dimensione affettiva (vissuti, ansie, paure, aspettative...) attraverso una libera creazione e non ultimo acquisire la consapevolezza delle proprie possibilità, darà a ciascun alunno la possibilità di essere artefice e non solo fruitore di cose belle e utili. Compito della scuola è infatti creare un ambiente accogliente e di supporto, promuovere l'attiva partecipazione di tutti gli alunni al processo di apprendimento, favorire l'acquisizione di competenze collaborative, promuovere culture, politiche e pratiche inclusive attraverso una più stretta collaborazione fra tutte le componenti della comunità educante.
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo modulo	Modulo 7 "Incontriamoci creativamente"
Descrizione modulo	<p>La musica, l'arte e la creatività sono strumenti meravigliosi e coinvolgenti che ci possono aiutare nel delicato compito di educatori. Scoprire come usarli in maniera "non convenzionale", ritrovare la nostra creatività sopita da scadenze, programmi e risultati, imparare ad ascoltarci e ad ascoltare, sono tutti temi fondamentali per riuscire a svolgere al meglio la nostra professione.</p> <p>La finalità del progetto è socializzare attraverso il lavoro di gruppo cooperativo, offrendo uno spazio per esperienze di condivisione ed integrazione, permettendo l'acquisizione di competenze trasversali, spendibili anche in altri contesti.</p> <p>Fondamentale sarà di stimolare la creatività e la fantasia.</p>
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale