

PROGETTI PON – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (SSIG)

Tipologia modulo	Titolo
Competenza alfabetica funzionale	MODULO 1 - SUSSURRI DI LETTURA
Competenza alfabetica funzionale	MODULO 2 - SCHIZZI DI SCRITTURA
Competenza multilinguistica	MODULO 3 - TIME IS RUNNING OUT!
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MODULO 4 - GIOCHIAMO CON RE E REGINE
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	MODULO 5 - IL PARCO... IN CLASSE
Competenza in materia di cittadinanza	MODULO 6 - AGENDA 2030 OBIETTIVO 13 - AGIRE PER IL CLIMA "POSSIAMO ABBASSARE LA FEBBRE AL NOSTRO PIANETA?"
Competenza in materia di cittadinanza	MODULO 7 - LA GENERAZIONE ALPHA A SUPPORTO DELLA SILENT GENERATION: RETI GENERAZIONALI IN APPRENDIMENTO
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	MODULO 8 - SPORT SALUTE E INTEGRAZIONE SOCIALE
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	MODULO 9 - LO SPORT INCONTRA IL CINEMA
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale	MODULO 10 - LASCIAMO SPAZIO ALLA CREATIVITA'

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 - SUSSURRI DI LETTURA
Descrizione modulo	<p>Il progetto si propone il raggiungimento dei seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avvicinare il maggior numero di alunni a una lettura corretta, consapevole e appassionata - Aumentare il numero di libri letti nell'arco di un anno - Sviluppare il piacere della lettura - Migliorare l'uso e la conoscenza della lingua italiana sia negli alunni madrelingua che negli alunni stranieri. <p>Attraverso una metodologia esperienziale e laboratoriale, che rende gli alunni protagonisti delle azioni progettate, si intendono promuovere le seguenti competenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> - padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti - leggere, comprendere ed interpretare testi scritti di vario tipo - acquisire un lessico ricco e vario - migliorare le tecniche di lettura - leggere in modo espressivo. <p>Il laboratorio intende incrementare l'interesse, la curiosità e il gusto nei confronti della lettura e del libro, attraverso la promozione di attività collaborative che consentano l'integrazione di tutti gli alunni, allo scopo di prevenire e ridurre il disagio a livello relazionale, metacognitivo, cognitivo. L'alunno diventa protagonista della scena educativa, acquisendo maggiore autostima e fiducia nelle proprie capacità di lettore. Tutte le attività proposte prevedono un coinvolgimento attivo e partecipato dell'alunno, l'utilizzazione di approcci prevalentemente pratici ed esperienziali, con simulazioni operative, anche ludiche. Fondamentale sono, inoltre, le metodologie cooperative learning e peer to peer in cui il gruppo dei pari costituisce una sorta di laboratorio sociale.</p>
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale

Titolo modulo	MODULO 2 - SCHIZZI DI SCRITTURA
Descrizione modulo	<p>L'esercitazione della scrittura, attraverso l'utilizzo di strategie innovative, aiuta gli alunni a farsi venire nuove idee, a pensare, a rielaborare attraverso l'uso di 'mentor text'. Inoltre, facilita l'acquisizione di tecniche base per la scrittura di varie tipologie testuali, abituandoli a valutare il proprio operato con senso critico prendendo atto degli errori e dei possibili miglioramenti. Li spinge a documentarsi, a comunicare pensieri ed emozioni, a saper creare ambientazioni e personaggi, costruire dialoghi, conoscere i generi letterari, ma soprattutto a possedere uno stile proprio pur avvalendosi del contributo altrui.</p> <p>L'attività laboratoriale aiuterà a veicolare, confrontare ed organizzare le idee permettendo a tutti di esprimere le proprie potenzialità. L'alunno è in grado di sviluppare le conoscenze linguistiche, sociolinguistiche e discorsive; accendere l'immaginazione, l'espressività e la creatività verbale. Il progetto si propone i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare forme di lettura diverse, funzionali allo scopo di comprendere modelli di scrittura e reperire informazioni ed idee. - Raccogliere idee per la scrittura, attraverso la lettura del reale, il recupero in memoria, l'invenzione. - Scrivere in modo funzionale e creativo utilizzando varie modalità espressive. <p>Le metodologie utilizzate saranno il cooperative learning, il brain storming e il problem solving. Sono previsti lavori individuali, a piccoli e grandi gruppi, di coppia.</p>
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale

Titolo modulo	MODULO 3 - TIME IS RUNNING OUT!
Descrizione modulo	<p>Le finalità basilari dell'insegnamento di discipline non linguistiche in lingua straniera, CLIL (Content And Language Integrated Learning), si sintetizzano nel miglioramento della competenza comunicativa della lingua straniera utilizzandola come strumento per apprendere contenuti di altre discipline. Una buona scuola si costituisce come un contestoidoneo a promuovere apprendimenti significativi e a garantire il successo formativo per tutti gli alunni (DPR 275/99). Questo progetto intende promuovere la geografia come disciplina di "cerniera" poiché consente di mettere in relazione temi economici, antropologici e ambientali di rilevante importanza per ciascuno di noi in un tempo caratterizzato dalla presenza a scuola di alunni di ogni parte del mondo. Le discipline, quali la geografia, la storia e l'inglese diventano strumento veicolare per approfondire, analizzare, leggere, i sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo. Le attività didattiche, pertanto, saranno finalizzate a far acquisire all'alunno la capacità di usare la lingua e di far conoscere le convenzioni in uso, in modo da sviluppare una consapevolezza plurilingue e una sensibilità per osservare la realtà da punti di vista diversi in un approccio interculturale dal vicino al lontano.</p> <p>OBIETTIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> - Favorire una visione interculturale del sapere - Migliorare la competenza linguistica e comunicativa in L2 - Utilizzare la lingua straniera come strumento per apprendere, aumentandone l'esposizione in un contesto monitorato - Sviluppare abilità di comunicazione interculturale - Sviluppare competenze trasversali - Acquisire nuovi contenuti disciplinari attraverso il miglioramento della competenza comunicativa degli alunni
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica

Titolo modulo	MODULO 4 - GIOCHIAMO CON RE E REGINE
Descrizione modulo	<p>Il modulo mira non solo all'insegnamento del gioco degli scacchi, ma intende promuovere tramite gli scacchi competenze logico-cognitive (aiuta ad apprendere concetti geometrico-spaziali: diagonali, perimetro, area, coordinate, frazioni), e abilità metacognitive a vari livelli, al miglioramento delle capacità attentive e di concentrazione con ripercussioni sullo sviluppo globale dell'alunno e soprattutto sulle relazioni tra pari. In particolare si propone di avviare gli alunni a saper organizzare il proprio modo di ragionare, ad argomentare e ad affrontare problemi acquisendo forme espressive caratteristiche della matematica e saper descrivere e simbolizzare la realtà utilizzando il linguaggio e gli strumenti matematici. Dal punto di vista cognitivo-sociale, durante la partita il giocatore è stimolato a pensare non solo alla propria strategia di gioco ma contemporaneamente a quella dell'avversario. Le ininterrotte situazioni di problem solving che una partita propone costituiscono un campo eccellente per l'attività di risoluzione dei problemi e di costruzione di piani d'azione individuali. Del gioco si implementeranno non la didattica e la teoria scacchistica, ma gli aspetti metacognitivi, cognitivi, relazionali, etici e sociali connessi con le situazioni di gioco. Dal punto di vista metodologico si prevedono lezioni frontali, attività laboratoriale, apprendimento cooperativo, problem solving, tutoring, utilizzo di tecnologie e di risorse interattive su Internet.</p> <p>Il percorso sarà articolato in diverse fasi:</p> <p>I° Conoscenza della scacchiera e dei pezzi degli scacchi, la storia del gioco, il valore e le mosse dei vari pezzi, le regole di gioco;</p> <p>II° Pratica del gioco;</p> <p>III° Mini-torneo nel gruppo.</p>
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo modulo	MODULO 5 - IL PARCO... IN CLASSE
Descrizione modulo	<p>Il modulo si propone di sviluppare i rapporti di cooperazione, di scambio di esperienze e di competenze, così da favorire i processi di socializzazione, di integrazione e di responsabilizzazione degli alunni.</p> <p>Per la realizzazione di un erbario di piante officinali, l'attività tradizionale in aula è stata integrata da un apprendimento esperienziale e sul piano educativo e didattico ha il fine di favorire negli alunni la conoscenza del territorio circostante e di svilupparne la consapevolezza del valore del sistema unico natura-cultura. La scoperta della natura che li circonda e della sua biodiversità abitua gli alunni ad osservare l'ambiente come un sistema in equilibrio da conoscere, rispettare e tutelare, con atteggiamenti attenti e rispettosi in quanto patrimonio non riproducibile dall'uomo. L'attività laboratoriale, l'allestimento finale e la condivisione quotidiana del prodotto esposto in classe alimentano il senso di appartenenza, di collaborazione e di supporto reciproco nel gruppo-classe.</p> <p>Dal punto di vista metodologico si prevedono lezioni frontali, attività laboratoriale, apprendimento cooperativo, problem solving, tutoring, utilizzo di tecnologie e di risorse interattive su Internet.</p> <p>Il percorso sarà articolato in diverse fasi: I° Raccolta, pressatura, essiccazione, classificazione dei campioni. II° Allestimento dell'erbario in aula. III° Realizzazione di presentazione digitale del lavoro.</p>
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo modulo	MODULO 6 - AGENDA 2030 OBIETTIVO 13 AGIRE PER IL CLIMA "POSSIAMO ABBASSARE LA FEBBRE AL NOSTRO PIANETA?"
Descrizione modulo	<p>Il cambiamento climatico interessa i Paesi di tutti i continenti. Esso sta sconvolgendo le economie nazionali, con costi alti per persone, comunità e paesi, e che saranno ancora più gravi un domani. Il punto 13 della Agenda 2030 prevede di aiutare tutti i Paesi a riprendersi e adattarsi ai rischi legati al clima e ai disastri naturali; vuole fare in modo che la politica si interessi delle strategie per affrontare i cambiamenti climatici. L'obiettivo della Agenda 2030 è di aumentare la sensibilità in tutti noi per quanto riguarda la riduzione del cambiamento climatico e dell'impatto sull'ambiente attraverso una istruzione di qualità. Vuole fare in modo che i partiti dei Paesi sviluppati mantengano gli impegni per combattere il cambiamento climatico. Inoltre vuole aiutare a organizzare e gestire interventi inerenti al cambiamento climatico nei Paesi meno sviluppati. Attraverso lo studio delle diverse discipline, gli alunni saranno in grado di conoscere questa tematica, rifletteranno sui comportamenti adottati dai singoli individui e dagli Stati e cercheranno di trovare soluzioni concrete, sostenibili e poco dispendiose. Il tema individuato riguarda l'Obiettivo 13 dell'Agenda 2030, un tema assai importante che le nuove generazioni devono conoscere affinché possano preservare al meglio la loro casa, la TERRA. Il progetto intende utilizzare la metodologia del DEBATE, utile ad acquisire competenze trasversali («life skill») favorendo il cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. Il debate consiste in un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro).</p>
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza

Titolo modulo	MODULO 7 - LA GENERAZIONE ALPHA A SUPPORTO DELLA SILENT GENERATION: RETI GENERAZIONALI IN APPRENDIMENTO
Descrizione modulo	<p>Il motivo che spinge l'organizzazione del progetto è l'intento di facilitare l'uso di tecnologie digitali da parte di persone appartenenti alla generazione Silent utilizzando il supporto pedagogico di ragazzi appartenenti alla generazione Alpha. Il progetto intende favorire la conoscenza di base e l'uso di device digitali da parte di persone anziane utilizzando il supporto diretto di giovani appartenenti ad una fascia generazionale nata all'indomani del 2010 e chiamata "generazione Alpha", termine scelto da Mark McCrindle per indicare gli individui la cui vita è impregnata dalla tecnologia fin dalla loro nascita, con livelli di interazione con le entità digitali (Google Home, Amazon Echo Dot, Julie, Cozmo) e con giocattoli connessi divenuti parte della normalità dai quali i bambini si aspettano reazioni ai loro comandi e manifestazioni di reazioni emotive. Nello specifico si intende trasformare i ragazzi in evangelizzatori Digitali, in grado di facilitare una sostanziale emancipazione delle persone anziane abilitandole all'uso di smartphone, PC e Tablet ed aiutandole ad assumere una identità digitale che ne faciliti una connessione a reti relazionali istituzionali e private. Allo scopo si intende procedere alla formazione di giovani studenti alle tecniche di divulgazione nel rispetto dei modelli di apprendimento in modo da favorire il rapido e giocoso processo pedagogico. La scuola con il progetto intende sviluppare la competenza digitale ritenuta dall'UE competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi. Il progetto prevede un laboratorio didattico che consenta all'alunno di utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto.</p>
Tipo Modulo	Competenza in materia di cittadinanza

Titolo modulo	MODULO 9 - SPORT, SALUTE E INTEGRAZIONE SOCIALE
Descrizione modulo	<p>Il percorso progettuale intende proporre attività didattiche svolte nel pieno rispetto delle potenzialità e degli interessi di ogni alunno.</p> <p>Si propone di far impiegare nel modo migliore il proprio tempo libero e di contrastare in maniera positiva occasioni di esclusione sociale e di devianza giovanile.</p> <p>Il progetto prevede il raggiungimento dei seguenti obiettivi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Promuovere i valori educativi dello sport, fondamentali e sempre più attuali 2. Rafforzare la presa di coscienza della propria corporeità e delle proprie potenzialità 3. Promuovere momenti di integrazione e socializzazione attraverso lo Sport per i giovani/preadolescenti 4. Sensibilizzare all'importanza dello Sport e a una corretta alimentazione per il benessere psico-fisico e sociale. <p>Lavoro in palestra e in spazi esterni saranno gli ambienti in cui si svilupperà il progetto.</p>
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo modulo	MODULO 8 - LO SPORT INCONTRA IL CINEMA
Descrizione modulo	<p>Indicazione didattica: Laboratorio di cinematografia sportiva.</p> <p>Il cinema è uno dei mezzi di comunicazione di massa più diffusi. Nelle sale cinematografiche o a casa propria, trasmesso dalla televisione o videoregistrato, è raro che ciascuno di noi non veda almeno un film alla settimana. L'idea di far conoscere agli alunni il mondo del cinema, la sua storia e soprattutto cercare di interpretare in modo corretto e critico il "messaggio" da esso suggerito nasce dal convincimento che il cinema, proprio perché è amato, possa contribuire alla crescita educativa, formativa e culturale dei ragazzi ed in particolar modo possa favorire l'integrazione degli alunni con disagio socio-culturale ed offrire a loro un momento in più di partecipazione nelle attività scolastiche. Il progetto si propone, attraverso la visione di film con tematiche sportive, di esaminare più da vicino il "linguaggio del corpo" e di mirare ai seguenti obiettivi: conoscere i momenti essenziali della storia del cinema, comprendere i contenuti della narrazione filmica, conoscere le caratteristiche del linguaggio cinematografico, comprendere il messaggio di un film. Il laboratorio vuole avvicinare gli studenti al mondo del cinema in maniera più consapevole. Attraverso il cinema si mirerà a far capire loro le enormi potenzialità comunicative del nostro corpo e si cercherà di portare l'alunno ad essere capace di "leggere" un film, cioè essere capace di coglierne il "messaggio" e da esso trarne insegnamento.</p>
Tipo Modulo	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Titolo modulo	MODULO 10 - LASCIAMO SPAZIO ALLA CREATIVITA'
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