

PROGETTO NUMERI E PAROLE 2

Il progetto Numeri e Parole 2, destinato agli alunni di tutte le interclassi delle scuole primarie “G. Perlasca”, “Dante Alighieri” e “G. Rodari”, si propone di potenziare le abilità linguistiche nella lingua italiana e nella lingua seconda (inglese), nonché le abilità di calcolo e di problem solving, attraverso metodologie laboratoriali, cooperative e digitali, al fine di migliorare le competenze di base di alunne e alunni anche in vista delle prove INVALSI. Sono previsti moduli, da tenersi a partire da Giugno 2025, di drammatizzazione e ampliamento lessicale, di Matematica&Realtà, di apprendimento con le TIC, consolidamento della letto scrittura strumentale (per le classi I) e campus estivi di Teatro in italiano e in inglese tenuti da esperti. Saranno coinvolti esperti esterni ed interni di comprovata professionalità ed esperienza, e tutor interni, individuati a partire dal possesso di specifiche competenze.

ABSTRACT MODULI

Modulo: “Occhio ai numeri”

Destinatari: n. 19-20 alunni che si apprestano a frequentare le classi prime della scuola primaria. Il progetto “Occhio ai numeri” ha la finalità di potenziare i precursori della cognizione numerica, avvalendosi delle BIN (Batteria per la valutazione dell’intelligenza numerica in bambini dai 4 ai 6 anni). Tale strumento risulta utile per individuare punti di forza e punti deboli di ciascun alunno, definendone il profilo corrispondente e offrendo così una direzione per interventi di potenziamento educativo.

Obiettivi (Indicazioni Nazionali):

- consolidare i prerequisiti dell’intelligenza numerica (competenze matematiche, imparare ad imparare, competenze digitali);
- Rafforzare le strategie del contare e dell’operare con i numeri (traguardi per lo sviluppo delle competenze).

Obiettivi concettuali disciplinari (Matematica):

- potenziare i precursori della cognizione numerica: processi semantici (comprensione quantitativa), processi di conteggio (le abilità di conta), processi lessicali (etichetta verbale), processi pre-sintattici (legati alla struttura del sistema numerico).

Competenze trasversali: capacità di interagire e lavorare con gli altri, problem solving, pensiero critico.

Le attività si svolgeranno negli spazi della scuola primaria (cortile, giardino, aule, laboratorio di informatica).

Sono previsti 15 incontri da 2 ore, da settembre ad ottobre, in fascia oraria mattutina prima dell’inizio delle attività didattiche, i restanti incontri si svolgeranno in fascia oraria pomeridiana.

Si utilizzerà un approccio laboratoriale, ludico e cooperativo.

La verifica iniziale e quella finale si svolgeranno con l’ausilio delle BIN 4-6.

Le attività saranno documentate attraverso foto e la realizzazione di un kit di giochi e materiali didattici prodotti dagli alunni.

Modulo “Laboratorio di Teatro”

La proposta progettuale per le classi seconde e terze della scuola primaria, nell’ambito del programma Agenda Sud, si focalizza sulle competenze linguistiche da potenziare attraverso le attività artistiche teatrali. Il progetto mira a sviluppare competenze trasversali, promuovendo la crescita culturale, creativa e sociale degli alunni.

Obiettivi del progetto:

Obiettivi disciplinari: lingua italiana

1. Accrescere le capacità di ascolto attivo
2. Promuovere la lettura espressiva singola e a più voci
3. Migliorare la comprensione orale e scritta
4. Favorire i processi di memorizzazione
5. Arricchire il lessico
6. Approfondire le tecniche narrative
7. Utilizzare il dialogo e la narrazione

Obiettivi trasversali:

1. Sviluppare la creatività e l'espressione corporea
2. Promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo
3. Incoraggiare l'inclusione sociale e culturale
4. Valorizzare la cultura locale e le tradizioni

Le attività teatrali offrono un'opportunità unica per rafforzare le conoscenze e le competenze linguistiche, in un'ottica di miglioramento della capacità di esprimersi in modo chiaro e sicuro, di rafforzare i legami tra i bambini e sviluppare abilità di cooperazione, di promozione di un ambiente di rispetto e accettazione.

Attività proposte:

- Laboratorio teatrale
- Laboratorio di scrittura creativa
- Messa in scena di un spettacolo

Metodologia:

- Il progetto si basa su un approccio ludico ed esperienziale, finalizzato alla partecipazione attiva dei bambini. Teatro di improvvisazione e gioco simbolico.

Risultati attesi:

- Miglioramento delle competenze linguistiche e comunicative dei bambini.
- Rafforzamento dell'autostima e delle abilità relazionali.
- Maggiore consapevolezza culturale e sociale, con un impatto positivo sul benessere psicologico dei partecipanti.

Modulo “DIVERTINGLESE CAMPI ESTIVI DI INGLESE”

I moduli “Divertinglese” prevedono due campi estivi finalizzati al potenziamento dell'inglese, grazie alla presenza di tutor madrelingua e a l'immersione nella lingua attraverso giochi di ruolo, drammatizzazioni, produzioni multimediali, sketch, ecc. Le attività alterneranno lezioni frontali, workshop interattivi, sessioni di narrazione, attività teatrali e progetti collaborativi, competizioni e giochi, tutti esclusivamente in inglese e tali da stimolare l'utilizzo della lingua in contesti reali. Le attività vengono adattate alle esigenze di ciascun gruppo d'età e alle conoscenze pregresse, in modo che ogni studente abbia un'esperienza educativa su misura. Saranno sperimentati più registri linguistici, nuovi vocaboli e frasi idiomatiche. L'utilizzo di tecnologie interattive e risorse multimediali forniranno agli studenti l'opportunità di esplorare la lingua in vari contesti digitali. Al termine del campo gli studenti avranno l'opportunità di partecipare ad un “final show”, durante il quale si cimenteranno in performance creative, drammatizzazioni e presentazioni, dimostrando la loro crescita personale e la sicurezza acquisita nell'uso dell'inglese.

Modulo: “Laboratorio di Fumetto”

L'utilizzo del fumetto nelle scuole è generalmente riconosciuto come un mezzo per facilitare la comprensione, promuovere lo sviluppo di capacità cognitive e comunicative, e rafforzare i rapporti interpersonali tra studenti e tra studenti e adulti.

Il linguaggio visivo, proprio dei fumetti, risulta facilmente accessibile in quanto più immediato della lingua codificata, per la quale è necessario apprendere un sistema interpretativo, lessicale e grammaticale complesso. In molti casi il fumetto risulta il primo passo verso la passione per la lettura e l'approfondimento di ambiti e discipline quali la storia, la letteratura ecc.

- Il fumetto è motivante. Il messaggio da veicolare non viene limitato ad un solo codice di trasmissione (la lingua, la lettura), ma viene ampliato utilizzando più codici (grafico, linguistico, sonoro/emotivo) e quindi facilita una lettura rilassata.
- Il fumetto è intuitivo. Per il fatto di esprimere un messaggio attraverso più codici, il fumetto permette di cogliere meglio le abilità degli alunni che altrimenti si troverebbero confrontati al solo codice linguistico di trasmissione dei concetti.
- Il fumetto è inclusivo. La lingua del fumetto risulta più diretta e quindi semplificata rispetto a testi di difficile interpretazione con lunghe subordinate e strutture complesse. Il fumetto favorisce quindi l'aspetto comunicativo.
- Il fumetto è narrazione: si tratta di un linguaggio che utilizza le vignette, la tavola, le onomatopee, i balloon, i testi e le didascalie per raccontare.

La componente narrativa del fumetto grazie alla sua estrema facilità di esecuzione può essere messa in atto anche attraverso semplici strumenti come mappe concettuali o giochi (di carte, dove su ogni carta è presente un archetipo o un passaggio narrativo, o di dadi, dove ogni nuovo tiro ingenera una nuova combinazione narrativa), che mostrano come sia possibile creare una struttura, quando si abbiano cognizioni di base di cosa sia una storia, e si sia in possesso delle nozioni grafiche per mettere la stessa in immagini e trasformarla in pagine di fumetto.

Modulo “Trinity 1 e 2”

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 un esperto madrelingua in modo del tutto naturale. Il potenziamento della lingua inglese delle classi 5° della Scuola Primaria è inteso nell'ottica di fornire agli alunni che il prossimo anno scolastico frequenteranno la scuola secondaria una preparazione più solida in vista della partecipazione all'esame Trinity. L'esame Trinity fornisce un affidabile e valido schema di valutazione attraverso il quale l'insegnante, il candidato, le famiglie possono misurare lo sviluppo dell'acquisizione della competenza nella produzione e nella comprensione della lingua orale. Infatti, esso misura tale competenza dal livello principiante fino a quello della padronanza completa della lingua. Il quadro di riferimento per la valutazione è il Quadro Comune Europeo ed è riconosciuto e spendibile in tutta Europa

Modulo “La bottega dei numeri e delle parole”

I moduli “La bottega dei numeri e delle parole” si propongono di offrire agli alunni delle classi IV attività di recupero/potenziamento delle competenze linguistico-matematiche e di promozione dell'autonomia personale e sociale, attraverso l'utilizzo del pensiero computazionale e dell'apprendimento cooperativo.

METODOLOGIA

Le metodologie e le strategie didattiche saranno adeguate allo stile di apprendimento di ciascun alunno e saranno tali da promuovere la potenzialità e il successo formativo. In particolare si utilizzeranno:

- ✓ l'apprendimento cooperativo
- ✓ il tutoring
- ✓ la didattica laboratoriale
- ✓ il problem solving

RISULTATI ATTESI

- ✓ miglioramento dell'autostima e della relazione con i pari
- ✓ riduzione delle difficoltà di apprendimento nella comprensione di varie tipologie testuali
- ✓ miglioramento delle capacità logico-matematiche

MODALITA' DI VERIFICA E VALUTAZIONE

Il processo di insegnamento apprendimento sarà monitorato attraverso check list di osservazione dell'allievo, e gli esiti saranno valutati, laddove necessario, attraverso test oggettivi.

Modulo “Giochi Matematici”

Il percorso logico-matematico che si propone mira all'acquisizione fin da subito di concetti ed oggetti matematici, talora di difficile acquisizione, in maniera ludica e attraverso mediatori didattici attivi collegati all'esperienza concreta.

Il progetto vuole essere un supporto di una “didattica” della matematica multimodale inclusiva che tiene conto dei diversi stili di apprendimento nell'intento di venire incontro ai diversi stili cognitivi e di approccio al compito degli alunni e delle alunne.

Lo strumento privilegiato per il progetto sarà il gioco. Attraverso il gioco, infatti, gli alunni e le alunne creano un rapporto con la realtà, la conoscono e la elaborano. Il gioco rappresenta, quindi, un utile strumento didattico anche in matematica, una disciplina spesso percepita come noiosa e frustrante. Scopo del progetto è favorire e stimolare un atteggiamento positivo degli alunni e delle alunne rispetto alla matematica e sviluppare in loro la consapevolezza dell'importanza della matematica nella vita reale.

Le attività proposte saranno di tipo laboratoriale, gli alunni saranno protagonisti nella costruzione di strumenti e di materiali che potranno poi essere utilizzati nella didattica quotidiana di classe, come buone abitudini per introdurre e consolidare la conoscenza dei numeri e la loro rappresentazione.

Saranno attivate situazioni didattiche legate al gioco che mettono in luce tutte quelle caratteristiche, quali ad esempio la creatività e l'intuizione, che contribuiscono a rendere la matematica gradevole e avvincente.

MODULO “MATEMATICA&REALTA”

Il modulo “Matematica&Realtà territoriale”, destinato a 25 alunni delle classi V di scuola primaria, si basa su un approccio innovativo alla matematica, che ne valorizza le implicazioni pratiche grazie al problem solving. Esso è finalizzato a:

- educare gli allievi alla modellizzazione di aspetti di vita quotidiana proponendo uno studio della matematica rivolto alla descrizione e alla comprensione del mondo reale;
- sviluppare negli allievi le capacità di collaborazione e di cooperazione utilizzando le nuove tecnologie;
- ricordare il “pensare” e il “fare” utilizzando strumenti adatti a percepire, interpretare e collegare tra loro fenomeni naturali o sociali.

Gli obiettivi specifici perseguiti sono:

- saper analizzare fenomeni problematici reali;
- saper costruire modelli di vario tipo (grafici, tabelle...) a partire da dati reali con strumenti tecnologici di nuova generazione e LIM.
- saper comunicare strategie risolutive e soluzioni a situazioni problematiche legate al contesto reale.

PAROLE IN GIOCO – LABORATORIO DI LETTO SCRITTURA

Il laboratorio di letto-scrittura mira al potenziamento delle abilità di lettura e scrittura in bambini delle classi I. Trovare le parole per esprimere pensieri ed emozioni, descrivere la realtà e raccontare i fatti, è alla base dello sviluppo equilibrato del bambino. Il modulo si propone di promuovere la motivazione alla lettura e alla scrittura, stimolando la capacità di scrivere storie che diano forma al mondo, alimentando la memoria e trovando analogie con il proprio vissuto, da condividere con chi ci legge o ci ascolta. Trovare le parole adeguate significa imparare a raccontare le proprie emozioni, per esercitare l'autoregolazione e la conoscenza di sé. Le attività, condotte in gruppo e con modalità ludiche, prenderanno spunto dalla lettura di varie tipologie di testo, come stimolo all'interpretazione e alla manipolazione, al fine di ampliare il lessico, utilizzare correttamente le principali strutture grammaticali, i connettivi logico temporali, i stili diversi di scrittura e narrazione in relazione all'argomento da trattare, la capacità di verbalizzazione dei vissuti, di organizzazione e descrizione della realtà e di rielaborare testi letti, riassunti e commenti.

Modulo “Potenziamento di Inglese”

Il progetto di lingua inglese rivolto agli alunni delle classi 5 della Scuola Primaria mira a potenziare le competenze linguistiche di base attraverso attività ludico-didattiche, laboratori creativi e l'uso di strumenti digitali. Il percorso nasce dalla crescente esigenza di aprirsi ad una realtà europea ed internazionale sempre più multilingue e di comunicare ed allargare i propri orizzonti culturali per migliorare le capacità di interazione, conoscenza e rispetto di altre culture. Il progetto si presenta come un ulteriore approfondimento dello studio della lingua inglese, ritenuta oggi fondamentale strumento di comunicazione. L'obiettivo principale è quello di coinvolgere tutti gli alunni nell'utilizzare la lingua inglese in un ambito inclusivo e divertente ponendo l'accento sulla comunicazione. Il percorso prevede un vero e proprio laboratorio linguistico all'interno del quale l'allievo possa sviluppare e potenziare le abilità di ascolto, comprensione ed espressione nella lingua straniera ampliando contestualmente il vocabolario in suo possesso e mettendo in pratica quanto espresso in situazione di vita reale. Le metodologie adottate, basate sul cooperative learning e sulla didattica laboratoriale, stimoleranno la motivazione e la partecipazione attiva degli alunni, facilitando la comunicazione tra pari e con l'insegnante. Tale approccio consentirà agli studenti di apprendere gli uni dagli altri e di sviluppare competenze trasversali come la comunicazione e la collaborazione. Il progetto inoltre si pone l'obiettivo di incrementare la motivazione allo studio della lingua inglese anche in vista di un eventuale conseguimento di una certificazione linguistica di livello A1 del CEFR. e di fornire una solida preparazione di base per affrontare con maggiore sicurezza il test nazionale Invalsi.

GEOMETRIA E CODING: DAL TANGRAM A SCRATCH

La geometria è senz'altro una parte importante della matematica che, come dimostrano i risultati delle prove INVALSI, spesso risulta astratta e di difficile comprensione per le alunne e gli alunni

della scuola primaria. Il modulo “Geometria e coding: dal Tangram a Scratch, destinato a 25 alunni dell’interclasse di II di scuola primaria, si propone di avvicinare e appassionare gli alunni alla geometria partendo dal pensiero computazionale e in particolare dal coding; sfruttando i laboratori di informatica, i discenti, guidati da un docente e un tutor interni, esperti in Matematica e tecnologia, potranno sperimentare il Tangram (7 tavolette di varia forma che compongono un quadrato) per abituare i bambini alla manipolazione concreta delle forme nello spazio ed arrivare a riprodurli grazie alle opportunità di animazione e stampa 3D offerte dal programma Tinkercad. Inoltre, grazie all’utilizzo del software Scratch, linguaggio di programmazione visuale a blocchi, verranno risolti quesiti geometrici di diversa natura, verbalizzando le situazioni problema, i procedimenti e le soluzioni trovate, attraverso l’uso di personaggi mediatori.