

ABSTRACT DEI MODULI

PIANO ESTATE 2025

Descrizione Progetto – TITOLO: Vivi la Scuola 2

La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2025/2026, anche durante il periodo di sospensione delle attività didattiche, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018. La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, in situazioni esperienziali.

I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale e immersivo, anche all'aperto, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.

I percorsi di formazione sono volti a:

- rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base, nelle discipline fondanti (prerequisiti per l'apprendimento della letto scrittura e del calcolo nella scuola primaria, matematica e STEM, inglese, sport, arte, musica);
- sostenere la motivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;
- promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.

ABSTRACT MODULI

Moduli: "Lasciando le nostre tracce"

Destinatari: n. 19-20 alunni che si apprestano a frequentare le classi prime della scuola primaria.

Il progetto "Lasciando le nostre tracce" abbraccia tre delle cinque aree di apprendimento: area linguistica (metafonologia), area dell'intelligenza numerica (quantità e precalcolo), area percettivo-motoria (grafomotricità); area delle competenze relazionali (sociale e motivazionale). La finalità del progetto è il potenziamento di alcuni dei prerequisiti connessi alle aree di riferimento:

- area logico- matematica: processi semantici (rappresentazione mentale della quantità), processi lessicali (associazione ad una cifra araba di una parola- numero), processi presintattici (elaborazione del sistema posizionale all'interno delle cifre), conteggio (considerare il numero in senso cardinale);
- area linguistica: riconoscimento della composizione sillabica delle parole, segmentazione sillabica, riconoscimento della sillaba iniziale e finale di parola, riconoscimento e differenziazione di parole corte, mezzane, lunghe, riconoscimento e accoppiamento di rime;
- area percettivo-motoria: apprendimenti che spaziano dalla motricità globale alla motricità fine e alla manipolazione, dalla postura del corpo alla corretta presa degli strumenti grafici;

Il progetto si svolgerà in maniera ludico-laboratoriale-cooperativa negli spazi dell'istituto (cortile, giardino, aule).

Le attività si svolgeranno nelle prime due settimane di settembre 2024, per un totale di 30 ore. Le attività saranno documentate attraverso foto e video e dalla realizzazione di manufatti laboratoriali prodotti dai bambini stessi.

Moduli: "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 finale si svolgerà 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: "Sport Insieme" scuola primaria

Il progetto si prefigge di promuovere la pratica sportiva tra i ragazzi in età scolare, per la risaputa valenza educativa.

CONTENUTI: pratica dell'S3 volley e del badminton a scuola

Le attività procedono secondo moduli gradualità:

1' modulo: passaggi della palla e introduzione del gioco a rete

2' modulo: battuta e alzata

3' modulo: palleggio e bagher

4' modulo: applicazione delle regole

5' modulo: impugnature della racchetta e l'introduzione del gioco a rete

6' modulo: swing e lancio

7' modulo: lancio e colpo

8' modulo: imparare a vincere.

OBIETTIVI: sviluppo delle abilità motorie generali per ragazzi in età scolare.

- Coordinazione oculo-manuale
- Presa e lancio
- Stabilità ed equilibrio
- Abilità di cambiare velocemente direzione
- Studio delle traiettorie
- Salto ed atterraggio
- Capacità decisionale e tattica

ATTIVITÀ E SOLUZIONI ORGANIZZATIVE:

- Esercizi di controllo della palla
- Esercitazioni individuali e di gruppo per lo studio delle traiettorie
- Esercitazioni con la racchetta e il volano
- Attività di potenziamento muscolare
- Mobilizzazione articolare
- Esercitazioni individuali, a piccoli gruppi e in coppia.

Modulo: "Keramos" 1 e 2 scuola secondaria

Il modulo 'Keramos' si propone di sviluppare la creatività attraverso la creazione di oggetti in ceramica, collegandosi alla tradizione territoriale dell'artigianato vietrese. Gli alunni svilupperanno e potenzieranno le capacità di comprensione, rielaborazione e produzione di manufatti artistici; il lavoro di gruppo favorirà la socializzazione e consentirà, anche in un'ottica orientativa e di prevenzione della dispersione, di prendere coscienza delle proprie inclinazioni, di valorizzare la propria identità culturale e le opportunità offerte dal territorio. Gli alunni svilupperanno le proprie abilità manuali e di coordinamento visuomotorio, affinando nel contempo le competenze sociali di collaborazione, condivisione, rispetto delle regole e dei compiti assegnati, necessarie all'apprendimento e alla prevenzione della disaffezione scolastica.

Il modulo è diretto agli alunni delle tre classi della scuola secondaria, con particolare riguardo agli alunni a rischio dispersione e con BES.

Obiettivi specifici

- ideazione e progettazione originali
- realizzazione di elaborati personali
- utilizzo di strumenti, tecnica, materiali e regole per ottenere un manufatto in ceramica

Obiettivi trasversali

Consapevolezza ed espressione culturale

Spirito di iniziativa e imprenditorialità

Saranno utilizzati il laboratorio di arte con i materiali occorrenti: argilla, colori, pennelli, tornio, forno, ecc.

I contenuti riguardano la conoscenza dei materiali, degli strumenti per lavorarli, dei cicli produttivi di un manufatto e dei termini specialistici, le tecniche di modellazione e decorazione. La metodologia sarà incentrata sull'apprendistato cognitivo e il lavoro di gruppo. Al termine l'alunno sarà in grado di ideare e realizzare un manufatto in modo originale e consapevole.

Modulo: “Matematica e Realtà” secondaria

Il progetto “Matematica & Realtà” si basa su un approccio sperimentale alla matematica, conformemente alle Indicazioni Nazionali del 2012, ed 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;
- raccordare il “pensare” e il “fare” utilizzando strumenti adatti a percepire, interpretare e collegare tra loro fenomeni naturali o sociali.

Modellizzare situazioni reali, vicine al vissuto di ogni allievo attraverso attività laboratoriali di gruppo divertenti e accattivanti, è l'obiettivo principale del corso. La proposta formativa di Matematica&Realtà si basa sull'analisi di situazioni problematiche che prendono spunto dalla vita quotidiana (un articolo di giornale, una notizia presa dalla rete...) per dare agli allievi la percezione immediata che stanno analizzando una situazione reale. Con opportuni simboli, adeguati alla fascia scolare con cui si opera, si problematizza il contesto e si favorisce la “modellizzazione” della situazione problematica ricercando tra gli “oggetti matematici” studiati, quelli più opportuni alla riflessione e alla ricerca di strategie risolutive del problema con la conseguenza di motivare gli alunni, trasformare la classe in un laboratorio matematico e favorire i processi logici, di astrazione e di sintesi.

SperimentiAMO le Scienze

Il progetto “SperimentiAMO le scienze” intende avviare un percorso di attività laboratoriale di approfondimento delle diverse materie scientifiche (biologia, chimica, fisica, informatica e coding), che permetta di promuovere e sviluppare il pensiero scientifico, motivando il maggior numero di giovani ad intraprendere carriere in questi ambiti. L'attività di laboratorio e l'utilizzo di strumenti digitali catturano la naturale curiosità dei giovani e possono diventare un potente sussidio didattico in quanto divertono e affasciano i piccoli utenti stimolando la loro creatività, le loro funzioni logiche, di ragionamento e di apprendimento. L'attività viene svolta sotto forma di laboratorio tecnologico avanzato in cui imparare

attraverso il gioco. Prominente l'adozione delle metodologie relative al “problem solving”

e del “learn by doing” che abbattano l'approccio cattedratico a favore della sperimentazione in aula, rendendo fruibile a tutti i ragazzi e piacevole il trascorrere del tempo in aula.

Il progetto è rivolto agli alunni delle classi prime e seconde della scuola secondaria di I grado.

Obiettivo del progetto è favorire l'interesse e la curiosità degli alunni, per il mondo delle scienze, attraverso attività di laboratorio che interessino le diverse discipline scientifiche, mediante un approccio digitale, in grado di insegnare nello stesso tempo le basi del pensiero computazionale.

Laboratorio di Fisica

Conoscenza della conduttività elettrica

Primo approccio alla robotica educativa

Laboratorio di Coding con Scratch

Conoscenza dell'interfaccia Scratch 2.0

Laboratorio di Robotica Educativa

Basi di Elettronica

Le componenti robotiche

Modulo: “Parola Gesto Suono” scuola primaria

Il modulo Parola-gesto-suono, sviluppato come un'unità di apprendimento, grazie a una didattica laboratoriale e cooperativa si propone l'acquisizione di competenze musicali e trasversali finalizzate allo sviluppo globale della personalità del bambino, in particolare con bisogni educativi speciali, in funzione orientativa e di contrasto al rischio di dispersione. I destinatari sono gli alunni della scuola primaria. Durante le attività gli allievi impareranno, attraverso i suoni, lo strumentario Orff e il corpo, a relazionarsi positivamente con gli altri, a lavorare in gruppo e a rispettare le regole, condividendo le proprie doti artistiche e creative; potenzieranno le loro capacità di concentrazione, di coordinazione e di autocontrollo, utili ai fini dell'apprendimento e della prevenzione della devianza minorile, spesso causata da limitate risorse attentive e relazionali. I contenuti e gli obiettivi specifici saranno: - pratica vocale, associata ai gesti e alla divisione in sillabe; - produzione di semplici gesti, associati a melodie e a ritmi; - contribuire allo sviluppo

dell'attitudine musicale dei più piccoli sviluppare l'orecchio musicale e la capacità percettiva dell'ascolto, attivandolo a livello corporeo con il gesto, il movimento, il disegno, la voce; - favorire una crescita armonica: coordinamento, concentrazione, concetti spaziotemporali, lateralizzazione; - educare alla percezione dell'armonia: la musica come linguaggio, non solo ritmo e melodia, ma anche funzioni armoniche; - condividere esperienze sonore e inventare, riprodurre, imitare suoni o ritmi sia a livello corale che individuale.

RACCHETTE IN RETE

Il progetto scolastico "Racchette in Rete" si propone di avvicinare gli studenti della scuola secondaria di primo grado dell'IC Picentia agli sport di racchetta attraverso un percorso educativo e orientativo che unisca attività motoria, scoperta delle regole e dinamiche dei giochi, e conoscenza delle professioni legate al mondo dello sport.

Le discipline coinvolte sono: tennis, padel, badminton, pickleball, street racket e tennis tavolo. Questi sport, diversi per tecniche e contesti di gioco, offrono un'ampia gamma di esperienze motorie accessibili e stimolanti, favorendo la coordinazione, il fair play e il lavoro di squadra.

Il progetto è arricchito da tre uscite didattiche con finalità orientative, pensate per far conoscere agli studenti le diverse modalità di gestione delle strutture sportive:

- ASD Tennis Club Pontecagnano (SA): per esplorare l'organizzazione e la gestione quotidiana di una società sportiva monodisciplinare;
- Struttura polifunzionale Terzo Tempo Village (SA): per osservare il funzionamento di un centro sportivo multiservizi, che integra varie attività e professionalità;
- CUS (Centro Universitario Sportivo) di Baronissi (SA): per conoscere un impianto universitario e comprendere le connessioni tra sport, istruzione superiore e gestione pubblica.

"Racchette in Rete" intende fornire agli studenti un'esperienza formativa completa e coinvolgente, promuovendo uno stile di vita attivo, l'inclusione attraverso lo sport e un primo contatto con il mondo delle professioni sportive e gestionali.

Modulo "Laboratorio di Teatro"

Il modulo "Laboratorio di teatro", destinato a 20 alunni della scuola secondaria, si propone, attraverso attività collaborative e laboratoriali, di condurre gli allievi a progettare e realizzare una performance, al fine di contribuire alla formazione tecnico artistica e nel contempo allo sviluppo delle competenze linguistiche, di consapevolezza ed espressione culturale e di cittadinanza. Le attività privilegeranno il metodo della scoperta, attraverso giochi ed esercizi psicomotori. In gruppo, dopo aver scoperto le possibilità espressive e comunicative del corpo, dello sguardo e della voce, gli alunni si cimenteranno, guidati, nell'improvvisazione e, partendo da un tema dato, creeranno collettivamente una serie di scene, che diventeranno un vero e proprio spettacolo. Ogni ragazzo sarà messo in condizione di imparare dagli altri e con gli altri, riconoscendosi competente e portatore di conoscenze.

Attraverso i giochi di ruolo, imparerà l'uso coordinato di voce, corpo, faccia e respirazione, e creerà scenografie e costumi dello spettacolo finale. Si utilizzeranno strumenti audio video (casche, microfoni mixer), costumi per le prove e quanto necessario allo spettacolo.

Gli obiettivi sono l'aumento dell'autostima e il controllo dell'emozionalità, la socializzazione all'interno del gruppo di lavoro, la capacità di collaborare, di impegnarsi per raggiungere un risultato e di rispettare le regole. Infine, l'animazione teatrale persegue il potenziamento delle capacità di ascolto, concentrazione e memoria, necessarie per prevenire l'insuccesso formativo e la disaffezione scolastica.

CONTENUTI

Conoscenza del proprio corpo e delle potenzialità di voce, gestualità, ecc.

Controllo della respirazione

Utilizzo dello spazio teatrale

Improvvisare situazioni su tema dato o inventato

Improvvisazione di semplici testi

Esercizi di memorizzazione e recitazione

Creazione di storie e scenografie

Alla fine del modulo, gli allievi avranno appreso i rudimenti della recitazione e del movimento scenico, migliorando le capacità comunicative, motorie e di espressione, avranno imparato a collaborare e a rispettare le norme di comportamento, i pensieri e le opinioni altrui.

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 "Teatro in inglese" scuola primaria

L'idea progettuale che si vuole realizzare si basa sull'intenzione di coniugare il mondo del teatro e delle emozioni e la lingua inglese. Il percorso prevede un laboratorio teatrale con dei momenti di recitazione in lingua inglese, a cura di un docente di lingua inglese e di un esperto di teatro. L'intento è quello di realizzare degli sketch completamente in lingua inglese, che aiutino così gli alunni a mettere in pratica la lingua inglese ma nel contempo a divertirsi stando in gruppo. Il laboratorio teatrale in lingua inglese offre allo studente un contesto ideale per l'acquisizione e l'apprendimento della lingua straniera, attraverso l'utilizzo di un insieme di pratiche teatrali quali l'espressione, la gestualità, la comunicazione, volte ad una naturale acquisizione delle competenze didattiche.

Modulo "Avvio al Francese" scuola primaria

Il modulo di Francese alla scuola primaria si propone di avviare gli alunni delle classi V alla lingua francese che affronteranno l'anno successivo alla scuola secondaria di primo grado. L'approccio alla disciplina sarà realizzato con attività laboratoriali, nelle quali la lingua è appresa per agire linguisticamente e per vivere esperienze di incontro e di comunicazione vicine agli interessi e al mondo degli alunni.

Le lezioni si basano sulle 4 competenze: comprensione e espressione orali, comprensione e espressione scritte.

I destinatari sono gli alunni delle classi I-II-III della scuola secondaria di primo grado

TRAGUARDI E OBIETTIVI

- l'alunno ascolta, comprende e utilizza il lessico del suo vissuto;
- comprende il significato globale di testi e dialoghi;
- comunica con i compagni in lingua;
- sviluppa le competenze/ relazioni esercitando in un contesto attivo le abilità linguistiche;

CONTENUTI

- parlare di sé e delle azioni quotidiane;
- parlare dei propri interessi/sport;
- parlare di argomenti di civiltà francese;
- parlare dei propri progetti;
- chiedere e dare informazioni (meteo, indicazioni stradali);

Saranno utilizzate strategie quali role-playing, peer to peer, strumenti LIM, supporti audio-video, laboratorio di lingue.