

PROGETTI A.S. 2022/23

Elenco sintetico progetti da attuare durante l'anno

PLESSO PRIMARIA "G. SABATINI" – COLLE UMBERTO

TITOLO PROGETTO	SEZIONE/CLASSE	FINALITÀ GENERALI
<p>PROGETTO CONTINUITA'/ EDUCAZIONE CIVICA:</p> <p>Per un cambiamento... cambiaMente! con approccio SERVICE LEARNING</p>	TUTTE	<p>Il progetto nasce dall'esigenza di dare un volto nuovo alle scuole ai quartieri in cui vivono i nostri alunni. I bambini saranno i protagonisti del cambiamento del loro territorio attraverso una collaborazione attiva nella riqualificazione della scuola, dei giardini, degli orti e dei parchi. In tal modo saranno un esempio anche per gli adulti, che non sempre si rendono conto di come la città e il quartiere siano beni comuni. Il Service Learning è un approccio pedagogico che coniuga, in un'ottica curricolare, l'apprendimento di vari contenuti disciplinari (learning) con contesti situazionali diversi, attraverso un servizio reso alla comunità (service). Favorire un rapporto di continuità metodologico-didattica ed una transizione serena tra i tre ordini di scuola. Favorire una prima conoscenza del futuro ambiente scolastico, fisico e sociale. Favorire la crescita e la maturazione complessiva del bambino. Sviluppare attività individuali e di gruppo fra ordini di scuola. Promuovere la socializzazione, l'amicizia e la cooperazione .</p>
<p>PROGETTO SCUOLE VIAGGIANTI</p>	TUTTE	<p>Il progetto è in linea con "RiGenerazione scuola", il piano per la transizione ecologica e culturale delle scuole, in coerenza con il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) e gli SDGs dell'Agenda 2030 dell'ONU. L'obiettivo è sperimentare una nuova modalità di educazione alla sostenibilità utilizzando metodologie didattiche innovative che valorizzino il potenziale creativo e narrativo degli studenti attraverso il digitale e il teatro.</p>
<p>ROBOTICA EDUCATIVA CON LEGO WeDo</p>	<p>CL. 2 CL. 3 CL. 4</p>	<p>Sviluppare gradualmente il pensiero computazionale che permetterà di acquisire l'abilità nel trattare con problemi definiti in modo incompleto. Attraverso il coding e la robotica educativa vengono incoraggiate e sviluppate le attitudini creative degli studenti, nonché la loro capacità di comunicazione, cooperazione e lavoro di gruppo.</p>
<p>PROGETTO PON BROADWAY: il musical a scuola</p>	CL. 5	<p>Sviluppare la capacità dei ragazzi di partecipare all'esperienza musicale, sia nella dimensione espressiva del fare musica insieme attraverso il canto, sia in quella ricettiva dell'ascolto</p>
<p>PON POTENZIAMENTO LOGICA MATEMATICA E CODING</p>	<p>CL. 2 CL. 3</p>	<p>Incrementare la motivazione ad apprendere. Recuperare e potenziare le abilità linguistiche e logico- matematiche; Innalzare i livelli di competenza linguistica e logicomatematica; Migliorare le capacità intuitive e logiche Innalzare i livelli di autostima; Migliorare i processi di apprendimento per tutti e per ciascuno</p>

MATINEE AL MELIES	TUTTE LE CLASSI	Il cinema è un'arte preformativa, un'espressione artistica veicolata dall'uso del corpo e della voce attraverso un linguaggio espressivo e conoscitivo comune a tutti. Conoscere questo strumento significa educare ad una corretta e funzionale visione del film. Mattinee al Melies è uno spazio narrativo e comunicativo che offre l'opportunità di avvicinarsi al mondo del cinema che privilegia temi culturali e sociali rivolto al mondo dei più piccoli
PROGETTO LETTURA	TUTTE	Avvicinare i ragazzi 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
PROGETTO GIADA	CL 1 CL 2	Rispondere alle specifiche esigenze della Legge 170/2010 sui DSA. Aiutare la scuola nell'identificazione precoce e nell'individuazione di eventuali difficoltà di apprendimento legate all'ambito di letto-scrittura, consentendo interventi didattici mirati.
PROGETTO GESENU	TUTTE	Rispetto e tutela del patrimonio ambientale e sociale attuazione di comportamenti responsabili e corretti raccolta differenziata responsabilità ambientale (in base ai contesti)

METODO FEUERSTEIN	CL 2-3-4	In linea con le priorità strategiche che il nostro Istituto intende perseguire, relativamente all'innalzamento dei livelli di istruzione e competenze degli alunni, il progetto si propone di favorire la diffusione del Programma di Arricchimento Strumentale del M. Feuerstein, come attività di recupero/potenziamento delle abilità strumentali, che sono alla base degli apprendimenti disciplinari. In un'ottica di prevenzione del disagio giovanile che si manifesta sempre più con il progressivo disinteresse per lo studio e le attività scolastiche, per arrivare all'abbandono e alla dispersione, il Metodo Feuerstein, con l'azione del docente- mediatore mira a rafforzare negli alunni l'autostima e la motivazione intrinseca al compito, attraverso l'impostazione induttiva delle lezioni e la modalità dialogica e a sviluppare nel contempo strumenti concettuali e strategie adatte ad affrontare i problemi complessi che la vita attuale presenta.
PROGETTO MOTORIA: SCUOLA ATTIVA KIDS	CL 3/4	L'attività motoria contribuisce alla formazione della personalità dell'alunno attraverso la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea, nonché del continuo bisogno di movimento come cura costante della propria persona e del proprio benessere.
PROGETTO EDUCAZIONE STRADALE	TUTTE	Contribuire, attraverso l'educazione stradale al processo di formazione dei bambini, all'interno di quel grande campo di raccordo culturale ed interdisciplinare che è l'Educazione alla Convivenza Civile. L'educazione stradale non vuole, pertanto,

		essere sviluppata come una materia autonoma, ma collocata nella trasversalità del curricolo, in quella dimensione di autentica continuità educativa cui sono chiamate a concorrere le varie discipline. Il progetto, come esplicitato nella premessa, nasce dalla consapevolezza della necessità di attivare una conoscenza delle regole di base che salvaguardino la sicurezza stradale, congiunta al valore che assume sempre, nel contesto educativo, l'introdurre le tematiche del rispetto degli altri
PROBLEMI AL CENTRO	Tutte	Promuovere un atteggiamento positivo verso la matematica, Percepire la matematica come disciplina d'idee, ragionamenti, creatività, comunicazione, collaborazione, spirito critico.
CERTIFICAZIONE LINGUISTICA INGLESE: "STARTERS"	CL 5	Attivare percorsi significativi nella pratica della lingua straniera, al fine di consentire agli alunni la loro realizzazione culturale e intellettuale per essere capaci di interagire e comunicare con persone di lingua diversa dalla propria.
GIOCHIAMO A FARE TEATRO	TUTTE LE CLASSI	Migliorare la conoscenza di sé, del proprio corpo e delle sue potenzialità espressive - Sviluppare le proprie abilità comunicative utilizzando la voce, il corpo e il movimento <ul style="list-style-type: none"> - Usare consapevolmente i cinque sensi e migliorare gesti e movimenti attraverso la conoscenza e la sperimentazione di diverse modalità di utilizzo dello spazio, distinguendo dimensioni e forme dello stesso - Imparare a respirare e ad usare la voce in sintonia con il corpo e in relazione a situazioni diverse - Sperimentare una diversa immagine di sé e un rapporto creativo con il proprio corpo e con gli oggetti, anche in relazione agli altri e allo spazio - Promuovere la ricerca di tempi e modi per raccontarsi nel rispetto delle proprie esigenze, di quelle altrui e delle regole sociali - Sviluppare la capacità di sentirsi, di ricordare, di immaginare, di porsi in rapporto con l'altro da sé, di mettersi nei panni di e di fare come se, quindi di essere se stessi e di capire gli altri. - Superare la timidezza, rafforzare la fiducia in sé e sviluppare il senso di responsabilità - Controllare l'emotività e sviluppare la capacità di gestire situazioni di tensione emotiva - Convogliare la propria energia nella drammatizzazione - Favorire la naturale inclinazione del bambino al fantastico e all'immaginario - Sviluppare la capacità di memorizzazione e migliorare l'attenzione Promuovere la creatività e il desiderio di apportare contributi personali

PROGETTO SCACCHI	TUTTE LE CLASSI	<p>Numerosi studi dimostrano che il gioco degli scacchi agisce positivamente, tra gli altri, sui seguenti fattori:</p> <p>Concentrazione; e; Creatività; Pianificazione, volontà di riuscire; Organizzazione metodica dello studio; Capacità decisionale; Logica matematica.</p>
PROGETTO SOS IMPOLLINATORI (Associazioni Monti del Tezio)	TUTTE LE CLASSI	<p>comprensione dell'importanza del mondo vegetale per la sopravvivenza della vita animale;</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscenza della riproduzione del mondo vegetale e dell'importanza dell'impollinazione mediata dagli insetti; - conoscenza delle problematiche ambientali che stanno mettendo a rischio la vita degli insetti impollinatori e del mondo vegetale; - studiare piccole strategie quotidiane per la salvaguardia degli insetti impollinatori; - sviluppare la creatività e la manualità attraverso la costruzione di Bee Hotels o casette per insetti impollinatori; utilizzo dei Bee Hotels per l'impollinazione delle coltivazioni orto-frutticole.
PROGETTO SHE Scuole per la salute in Europa	TUTTE LE CLASSI	<p>La promozione della salute a scuola può essere descritta come "qualsiasi attività intrapresa per migliorare e/o proteggere la salute di ciascun individuo presente all'interno della comunità scolastica"³.</p> <p>La promozione della salute a scuola comprende sia l'educazione alla salute insegnata durante le lezioni, sia tutto l'impegno dedicato a creare un contesto, delle policy scolastiche e un curriculum didattico orientati alla promozione della salute stessa. Una scuola che promuove salute adotta un approccio globale. Essa è molto di più di una scuola che promuove attività di salute. Essa promuove la salute e il benessere in modo sistematico e integrato e utilizza una programmazione e policy scritte. Una scuola che promuove salute è orientata all'azione e alla partecipazione; tutta la comunità scolastica, inclusi gli studenti, gli insegnanti, il personale non docente e i genitori, assumono un ruolo attivo nel processo decisionale e nelle iniziative. La scuola punta al capacity building che è connesso allo sviluppo della conoscenza, delle abilità e del coinvolgimento di tutta la comunità scolastica nella promozione della salute e del benessere.</p>
PROGETTO OBIETTIVO DIGIT@LE	TUTTE LE CLASSI	<p>Il progetto ha la priorità di raggiungere la "costruzione di strumenti per valutare (e autovalutare) il livello di raggiungimento da parte degli alunni delle competenze chiave e di</p>

		<p>cittadinanza” e come uno degli obiettivi di processo, tramite i quali raggiungere la priorità individuata, “la promozione di metodologie didattiche innovative e dell’utilizzo delle TIC per aiutare gli alunni a migliorare il livello delle competenze di base”, nonché “la creazione di un ambiente di apprendimento più coinvolgente, accattivante e motivante”. In particolare poi, tra le competenze chiave europee che devono essere acquisite dai giovani alla fine del loro ciclo di istruzione obbligatoria, per la loro preparazione alla vita adulta e alla vita lavorativa, formando allo stesso tempo una base per l’apprendimento futuro, particolare attenzione si vuol riservare alle competenze trasversali quali appunto la “competenza digitale” (che consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione) e “imparare ad imparare” (collegata all’apprendimento, all’abilità di perseverare nell’apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento sia a livello individuale sia in gruppo, a seconda delle proprie necessità, e alla consapevolezza relativa a metodi e opportunità).</p>
LA VALIGIA DEL NARRATORE: ATTIVITA’ DI PROMOZIONE ALLA LETTURA	CL. 1-2-3	Offrire un contatto precoce con il libro, stimolare il desiderio di leggere, far scoprire la biblioteca ai ragazzi
PROGETTO INFO-DIDA (sperimentazione CINI)	CL. 3	Sviluppare gradualmente il pensiero computazionale che permetterà di acquisire l’abilità nel trattare con problemi definiti in modo incompleto. Avvicinarsi ad alcuni concetti di base dell’informatica.
AMICA SOFIA	CL. 4-5	Aiutare i bambini a considerare il loro potenziale individuale e di gruppo per affrontare i problemi e rispondere alle questioni che la vita ci pone, in accordo con le emozioni e situazioni della vita.
Progetto IL GIUDICE ALLA ROVESCIA	TUTTE LE CLASSI	Il progetto si propone di favorire l’idea che le regole hanno una funzione positiva e protettiva per il vivere in comune al fine di sviluppare il senso civico della cittadinanza consapevole. La finalità è quella di condurre gli alunni a riconoscere le dinamiche di ogni conflitto, elaborando le regole per risolverlo. I ragazzi saranno chiamati a scoprire che la regola migliore è quella di cercare il dialogo e di riconoscere il punto di vista altrui. Il fine ultimo è favorire il senso di responsabilità individuale e la consapevolezza che in democrazia le regole si costruiscono dal basso.