



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per Interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FESF)

ISTITUTO COMPRENSIVO "G.B. ANGIOLETTI"

Via Giovanni XXIII, 22 - 80059 Torre del Greco (NA) - Tel. 081.883.4623 - Fax 081.883.2671

PEO: naic8bm00d@istruzione.it - PEC: naic8bm00d@pec.istruzione.it - Sito web: www.icangioletti.edu.it

Cod. Mecc. NAIC8BM00D - C.F. 94032250634

Progetto: "SCENDIAMO IN CAMPO.....SCUOLA"

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)

Avviso n.4396 del 19/03/2018 per la realizzazione di progetti di potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa

Codice progetto: 10.2.2A-FSEPON-CA-2019-601

CUP J58H18000580007

Allegato 2 DESCRIZIONE DEI MODULI

1 CIACK.....GIRIAMO IN CORTO (primaria)

Il progetto permetterà di creare un ambiente di apprendimento inclusivo e ricco di stimoli, nel quale applicare, sviluppare, integrare il bagaglio di competenze acquisite in campo linguistico - comunicativo. Attraverso l'approccio laboratoriale si favorirà il coinvolgimento e la cooperazione, dando ad ogni bambino la possibilità di trovare la propria dimensione ottimale (sceneggiatore, attore, cameraman) e di contribuire in modo attivo al raggiungimento del risultato e al fine di produrre un breve testo per uso cinematografico.

2 L'ATELIER DELLA LOGICA (secondaria)

Il modulo si propone di realizzare un percorso ludico di recupero e potenziamento delle abilità linguistiche attraverso il pensiero "logico" che diventa esperienza e conoscenza. Dunque si vuole utilizzare il linguaggio come strumento per costruire ed organizzare pensieri "logici" che diventeranno esperienze e, successivamente, conoscenze.

STRUTTURA

- Somministrazione di schede d'ingresso/questionari per:
 - a) individuare i punti deboli nella formazione linguistica degli studenti
 - b) avere un elemento di confronto rispetto alle conoscenze che saranno acquisite al termine delle attività
- Svolgimento delle attività programmate
- Somministrazione di schede d'uscita

3 MATEMATICAMENTESCACCO MATTO (primaria)

Il modulo ha la finalità di rafforzare le competenze di base di matematica attraverso il gioco degli scacchi, al termine del corso i bambini, dovranno conoscere le regole del gioco degli scacchi e gli elementi strategici e tattici e dovranno essere in grado di giocare regolarmente una partita di scacchi, con una tecnica di gioco adeguata al livello di base.

4 UNA LIM PER AMICA (primaria)

Il progetto è finalizzato al potenziamento della matematica in un ambiente multimediale. La didattica di tipo laboratoriale tenderà ad integrare strumenti “tradizionali” a strumenti “tecnologici” (PC, LIM) per favorire una didattica attiva che vede nell’utilizzo delle nuove tecnologie una vera potenzialità.

5 MAT e ROBOT (secondaria)

L’obiettivo principale del modulo è quello di stimolare il pensiero computazionale e un approccio creativo e riflessivo alla risoluzione dei problemi. Introdurre i principi base del coding e della robotica e sollecitare interesse e curiosità verso nuovi codici attraverso un approccio ludico. Con il coding e la robotica educativa gli alunni si troveranno a risolvere problemi più o meno complessi, impareranno a programmare e a programmare per apprendere.

6 I SPEAK ENGLISH!!! (primaria)

La scelta del progetto nasce proprio dal bisogno di creare delle reali occasioni di uso della lingua inglese come mezzo di comunicazione e per rafforzare la competenza comunicativa. Si darà ampio spazio anche alla riflessione linguistica per l’approfondimento di alcuni aspetti della grammatica inglese.

7 LET’S GO PLAYING (secondaria)

L’idea del modulo “LET’S GO PLAYING” nasce dal desiderio di voler avvicinare i ragazzi alla conoscenza e all’uso della lingua inglese in un contesto spiccatamente innovativo dal punto di vista contenutistico e metodologico. Presupposto pedagogico-didattico su cui si fonda il modulo è che attraverso il gioco, la gamification ovvero la ludicizzazione dell’apprendimento, la seconda lingua diventi parte integrante del patrimonio di conoscenze, abilità e competenze sociali, digitali e organizzative di ogni singolo studente. miglioramento delle competenze di partenza
All’inizio del progetto il docente condurrà un’indagine iniziale, attraverso un entry test, che evidenzierà i punti di forza e di debolezza del gruppo classe e stabilirà le conoscenze, le abilità e le competenze dei discenti che si accingeranno a frequentare il corso, per meglio calibrare gli interventi didattici progettati.
Seguirà una valutazione in itinere per controllare le conoscenze

8 CRUZANDO ESPAÑA (secondaria)

Il modulo ha la finalità di consolidare le competenze di base nella lingua spagnola attraverso contenuti che riguardano la cultura spagnola, le tradizioni gastronomiche, la storia, i paesaggi, che saranno sviluppati attraverso un viaggio virtuale in diverse città della Spagna. Ci si propone di potenziare le seguenti abilità

- 1)Espressione orale
- 2)Comprensione del testo
- 3)Produzione ed espressione orale
- 4)Produzione ed espressione scritta
- 5)Livello A2 del Quadro Comune di Riferimento Europeo delle Lingue

Obiettivi

Gli alunni dialogano in lingua spagnola sugli argomenti trattati; si relazionano con altri ragazzi di scuole spagnole; conoscono aspetti significativi delle città spagnole sudiate; sanno progettare un

viaggio.

Metodologie

Le metodologie usate saranno: Cooperative Learning, Simulazione Role-play, Discussione, Didattica laboratoriale, in quanto ritenute le più rispondenti all' approccio comunicativo – funzionale adottato nell' insegnamento delle lingue straniere.

Saranno programmate verifiche in itinere e finali al fine di monitorare tutte le fasi del progetto.

9 UN TOUR A' TRAVERS LA FRANCE (secondaria)

Il modulo ha la finalità di consolidare le competenze di base nella lingua Francese attraverso contenuti che riguardano la cultura francese, le tradizioni gastronomiche, la storia, i paesaggi, che saranno sviluppati attraverso un viaggio virtuale in diverse città della Francia. Ci si propone di potenziare le seguenti abilità

- 1)Espressione orale
- 2)Comprensione del testo
- 3)Produzione ed espressione orale
- 4)Produzione ed espressione scritta
- 5)Livello A2 del Quadro Comune di Riferimento Europeo delle Lingue



IL DIRIGENTE SCOLASTICO
prof.ssa Rosaria Lo Priore

A handwritten signature in black ink, appearing to be "RLoPriore".