



MIUR – USR ABRUZZO

ISTITUTO COMPRENSIVO “Don Milani” - LANCIANO

VIA NAPOLI 83 -66034 LANCIANO - TEL. 0872/713427 (Centralino) 717140 (Dirigente)

e-mail: chic839002@istruzione.it - chic839002@pec.istruzione.it –

sito internet: <https://www.comprensivodonmilanilanciano.edu.it>

C.F. 81006770697

ISTITUTO COMPRENSIVO N.2 – "DON LORENZO MILANI"-LANCIANO
Prot. 0005163 del 07/10/2019
(Uscita)

PUBBLICIZZAZIONE

Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020.

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE)

Avviso pubblico prot. 4396 del 9 marzo 2018 “ **REALIZZAZIONE PROGETTI DI POTENZIAMENTO DELLE COMPETENZE DI BASE IN CHIAVE INNOVATIVA, A SUPPORTO DELL’OFFERTA FORMATIVA**” – Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.2 A: Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

TITOLO DEL PROGETTO: **STUDENTI COMPETENTI** - ALUNNI PRIMARIA/SECONDARIA

CODICE PROGETTO: 10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4

CUP: B45E19000120006

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Comunica

A tutto il personale docente e non docente ed a tutta la comunità scolastica

che questa Istituzione ha ricevuto l'autorizzazione Prot. AOODGEFID/20645 del 21/06/2019 per la realizzazione del progetto **10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4**, per interventi volti al potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa relativa alle istituzioni scolastiche di I e II ciclo.

Nel presente progetto sono previsti nove moduli: 3 relativi all'arte, 2 all'ambito scientifico, 1 potenziamento della lingua inglese e due prevedono l'utilizzo della metodologia CLIL per l'insegnamento della lingua spagnola.

La realizzazione dei moduli formativi è resa possibile grazie al sostegno finanziario dell'Unione Europea attraverso F.S.E. .

DESCRIZIONE dei MODULI

Sottoazione	Codice progetto	Modulo
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4	PENSA, CREA, SCRIVI
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4	MATH-LAB
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4	RIFLETTO, COSTRUISCO E CREO - GRUPPO 1
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4	RIFLETTO, COSTRUISCO E CREO-GRUPPO 2
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4	A PICCOLI PASSI NELL'UNIVERSO
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4	LA NATURA È CREATIVA
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4	TEST YOUR ENGLISH
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4	COLORES, MUSICAS Y EMOCIONES GRUPPO 1
10.2.2A	10.2.2A-FSEPON-AB-2019-4	COLORES, MUSICAS Y EMOCIONES GRUPPO

I vincoli tassativi che i Progetti finanziati con fondi PON impongono sono i seguenti:

- Il corso deve essere di 30 ore.
- Gli iscritti devono partecipare almeno al 75% delle ore, pena l'annullamento del progetto e il ritiro del finanziamento.

È un'opportunità gratuita di migliorare le proprie conoscenze, ma la decisione di partecipare ai corsi pomeridiani PON deve essere presa con senso di responsabilità e grande serietà da parte delle famiglie e degli alunni.

Ci auguriamo che la partecipazione sia numerosa, tuttavia in caso di numeri eccessivamente alti dovremo procedere con l'applicazione di criteri selettivi per salvaguardare la sicurezza e fare in modo che la strumentazione necessaria per i corsi sia gestibile ed efficiente. I gruppi potranno essere formati al massimo da 25 studenti/esse.

La presente comunicazione è realizzata con gli obiettivi di:

- Pubblicazione e sensibilizzazione delle attività svolte con fondi comunitari;
- Garantire visibilità, trasparenza e ruolo dell'Unione Europea;

- Diffondere, presso l'Opinione Pubblica, la consapevolezza del ruolo delle Istituzioni, con particolare riguardo a quelle Europee, nel processo di Istruzione e formazione dei giovani per contribuire al raggiungimento, per tutti, del successo formativo.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.. Mario Gaeta

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3, comma 2, del D.Lgs. 39/93

SINTESI DESCRITTIVA DEI MODULI FORMATIVI

N	MODULO	DESCRIZIONE	ORE	DESTINATARI
1	Pensa, crea, scrivi	Il modulo prevede l'utilizzo dell'attività teatrale, artistica e musicale attraverso cui gli alunni miglioreranno le proprie qualità espressive, arricchiranno le conoscenze lessicali, si confronteranno con testi stimolanti dal punto di vista linguistico. La drammatizzazione sarà un pretesto per comunicare, capire e conoscere se stessi e gli altri, diventare interprete e protagonista all'interno del gruppo-classe, rafforzare la percezione del mondo e di sé attraverso il movimento, la parola, il gesto e il suono. L'attivazione della scrittura creativa si porrà come strategia operativa funzionale al perseguimento di obiettivi linguistici finalizzati a consolidare le potenzialità espressive e a stimolare una gestione consapevole delle strutture semantiche, sintattiche e lessicali. La musica e l'arte per fornire agli alunni una maggiore capacità di lettura attiva e critica della realtà nonché una ulteriore opportunità di conoscenza e di espressione ed un contributo al senso di	30	Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)

		appartenenza sociale.		
2	MATH-LAB	Attività di recupero Finalità 1. Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che fanno intuire come gli strumenti matematici che si imparano ad utilizzare, siano utili per operare nella realtà. 2. Recuperare/consolidare/potenziare le abilità di calcolo, di soluzione di un problema, di riconoscimento delle figure piane, di utilizzo di indagini. 3. Sviluppare competenze trasversali: consapevolezza di sé, autocontrollo per la gestione delle emozioni e dello stress, autonomia, risolvere i problemi, prendere decisioni, creatività, ascolto attivo/empatia, comunicazione efficace, essere solidale e cooperativo, saper stabilire relazioni efficaci.	30	Allievi secondaria inferiore (primo ciclo)
3	RIFLETTO, COSTRUISCO E CREO - gruppo 1	Il modulo prevede l'utilizzo della didattica laboratoriale si avvale della metodologia del coding che sfrutta la ricerca/azione, poiché intende il laboratorio il luogo privilegiato in cui il bambino è attivo, progetta, sperimenta personalmente. Il bambino, posto nella condizione di esprimersi liberamente nella molteplicità dei linguaggi delle diverse discipline, impara facendo. Infatti, con il coding , gli studenti possono avvicinarsi al pensiero computazionale e alla capacità di risolvere problemi in maniera efficiente e collaborativa, competenze trasversali utili per formare il cittadino del futuro. Nei laboratori di matematica si utilizzeranno strumenti di varia natura, dai materiali più poveri e tradizionali, come carta, fogli quadrettati e trasparenti, spilli, riga e compasso, costruzioni tipo lego o pyssla per realizzare creazioni con la Pixel Art, Dress Code e percorsi con Cody-Roby a quelli più recenti come software di geometria, collegamenti Internet, piattaforma Scratch e Code.org, Minecraft.....che consentono agli studenti	30	Allievi (Primaria primo ciclo)

		di acquisire le competenze per il potenziamento delle capacità creative, nell'ideazione di storie interattive, giochi, percorsi, animazioni grafiche, simulazioni.		
4	RIFLETTO, COSTRUISCO E CREO- gruppo 2	Il modulo prevede l'utilizzo della didattica laboratoriale si avvale della metodologia del coding che sfrutta la ricerca/azione, poiché intende il laboratorio il luogo privilegiato in cui il bambino è attivo, progetta, sperimenta personalmente. Il bambino, posto nella condizione di esprimersi liberamente nella molteplicità dei linguaggi delle diverse discipline, impara facendo. Infatti, con il coding, gli studenti possono avvicinarsi al pensiero computazionale e alla capacità di risolvere problemi in maniera efficiente e collaborativa, competenze trasversali utili per formare il cittadino del futuro. Nei laboratori di matematica si utilizzeranno strumenti di varia natura, dai materiali più poveri e tradizionali, come carta, fogli quadrettati e trasparenti, spilli, riga e compasso, costruzioni tipo lego o pyssla per realizzare creazioni con la Pixel Art, Dress Code e percorsi con Cody-Roby a quelli più recenti come software di geometria, collegamenti Internet, piattaforma Scratch e Code.org, Minecraft.....che consentono agli studenti di acquisire le competenze per il potenziamento delle capacità creative, nell'ideazione di storie interattive, giochi, percorsi, animazioni grafiche, simulazioni.	30	Allievi (Primaria primo ciclo)
5	A PICCOLI PASSI NELL'UNIVERSO	Il progetto prevede l'introduzione dei ragazzi alle scienze astronomiche ed il coding mostrando come queste due discipline siano connesse e come la realizzazione di piccoli programmi possa risolvere alcuni problemi di previsioni dei cicli lunari e delle eclissi. Verranno quindi calcolate delle date di fenomeni celesti in cui i ragazzi potranno verificare anche tramite osservazione con i telescopi la bontà delle loro previsioni. Attraverso la logica dei laboratori hands-on, il gioco e l'esperimento intende coinvolgere e stimolare anche i più piccoli ad	30	Allievi (Primaria primo ciclo)

		osservare il cielo e ad imparare i concetti base dell'astronomia. A PICCOLI PASSI NELL'UNIVERSO e' suddiviso in tre moduli , in particolare gli alunni vengono invitati all'osservazione e allo studio del Sole e della Luna,ad approfondire la conoscenza del pianeta Terra e ad analizzare alcuni fenomeni fisici/astronomici . Gli studenti sono spinti a familiarizzare con il metodo scientifico, a sperimentare in prima persona ed a costruire piccoli strumenti.		
6	La Natura è creativa	Cercheremo attraverso la creatività, di ricreare quella serie di infinite connessioni -segniche sono alla base di ogni forma di vita, partiremo da segni complessi pittorici sino ad arrivare alla esemplificazione del linguaggio per approdare al pittogramma. 1° incontro: Si socializza con presentazioni di routine, si guarda un filmato sulla natura, alla fine del filmato, ognibambino/a, ragazzo/a, dovrà esprimere una sensazione, e un proprio giudizio sul ruolo che la natura ha sugli esseri umani, scrivendolo su di un foglio. 2°incontro: Cartoncini e carte di diverse granulosità (ruvido, liscio ecc), formeremo attraverso segni ripetuti una texture sul cartoncino.Con varie tecniche dallo strappo al taglio sezioniamo il cartoncino in tante parti, i pezzetti di carta ottenuti serviranno a costruire un cerchio. 3°incontro: costruire un altro cerchio, questa volta utilizzando tutti i materiali di risulta dei precedenti incontri, un altro con il fondo bianco che sarà riempito di disegni precedentemente scelti, e l'ultimo colorandolo di rosso. Su di un cartoncino lungo apporre in sequenza i cerchi, partendo dagli ultimi sino ad arrivare al primo del secondo incontro. L'evoluzione del cerchio. 4° incontro: Cosa è un pittogramma? Una vera e propria impronta genetica che ci tramandiamo da millenni . 5° incontro: Nuovamente si visionano una serie di pittogrammi, ci si allena e si	30	Allievi (Primaria primo ciclo)

		cerca un proprio modo di costruire la propria immagine sulla natura, albero, nuvola, tigre, lupo, foglia... che diventerà un pittogramma. 6° incontro: Pensiamo alla fratellanza, all'amicizia, all'affetto che ci lega ad un elemento naturale - il mare il bosco, un animale domestico...- elaboriamo la nostra sintesi nel pensare all'immagine che significhi protezione di quel elemento. 7° incontro il percorso dei precedenti incontri con i prodotti finali sarà apposto su di un cartoncino lungo, come fosse una specie di cronistoria dell'evoluzione di un pensiero. Al PC l'operatore illustrerà il software grafico, si faranno prove ed esperimenti. 8° incontro: Si continuano a sperimentare le risorse digitali 9° incontro: Dal pittogramma alle immagini vettoriali. 10° incontro: Si costruisce il proprio volantino A4, con slogan che dovrebbero indurre al rispetto della natura. Il proprio pittogramma sarà il logo. Altresì si costruirà un volantino con i pittogrammi del gruppo lavoro. Tutte le sequenze differenti verranno assemblate per fare un manifesto con al centro Darwin		
7	TEST YOUR ENGLISH	Il progetto ha come finalità il miglioramento della qualità dell'apprendimento della lingua inglese e, in particolare, è inteso a fare acquisire agli studenti coinvolti una competenza comunicativa nelle quattro abilità linguistiche, che permetta loro di comprendere, interagire ed esprimersi in contesti di vita quotidiana, muovendosi liberamente tra gli ambiti più vari: vita familiare e professionale, musica, sport, viaggi, ambiente, società, politica, con linguaggio articolato e di largo uso. Gli esami sono strutturati in livelli secondo il Quadro Comune Europeo. Il progetto nasce dall'esigenza di fornire agli studenti una preparazione tale da sostenere con esito		

		positivo gli esami di certificazione esterna. Tale bisogno è confermato dalla nostra esperienza pluriennale e dalla richiesta stessa degli studenti, molti dei quali desiderano continuare l'esperienza della certificazione linguistica Cambridge che hanno iniziato già alla Scuola Elementare		
8	COLORES, MUSICAS Y EMOCIONES gruppo 1	CLIL DI ARTE/MUSICA E SPAGNOLO ALUNNI CLASSI QUINTE Premettendo che la metodologia CLIL incoraggia e consente un insegnamento più efficace della L2 nelle sue forme più complesse in quanto calate in un contenuto reale, in particolare nello studio della Storia dell'Arte e della musica; – è coerente con la Direttiva Europea relativa alle "key competencies" (dicembre 2006) – motiva alla riflessione e all'acquisizione di una terminologia specifica – favorisce un approccio più metodico grazie alla necessità di una procedura di analisi step by step e al focus sulla terminologia, sul significato e sull'uso delle parole. – utilizza la didattica laboratoriale, capace di coniugare il sapere al fare e, in tal modo, di essere fortemente motivante allo studio; · Introdurre la lingua spagnola attraverso le discipline (arte e musica); · creare occasioni di uso "reale" della LS; · apprendere elementi lessicali in L1 e L2 collegati ad argomenti di tipo artistico e musicale; · conoscere artisti e cantanti di musica pop; · conoscere alcune canzoni di cantanti italiani in lingua spagnola; · saper riconoscere alcune opere artistiche; · saper riconoscere le tecniche artistiche specifiche dell'opera; · saper realizzare, utilizzando una tecnica appresa, un'opera d'arte.	30	Allievi (Primaria primo ciclo)
9	COLORES, MUSICAS Y EMOCIONES gruppo 2	CLIL DI ARTE/MUSICA E SPAGNOLO ALUNNI CLASSI QUINTE Premettendo che la metodologia CLIL incoraggia e consente un insegnamento più efficace della L2 nelle sue forme più	30	Allievi (Primaria primo ciclo)

		complesse in quanto calate in un contenuto reale, in particolare nello studio della Storia dell'Arte e della musica; - è coerente con la Direttiva Europea relativa alle "key competencies" (dicembre 2006) - motiva alla riflessione e all'acquisizione di una terminologia specifica - favorisce un approccio più metodico grazie alla necessità di una procedura di analisi step by step e al focus sulla terminologia, sul significato e sull'uso delle parole. - utilizza la didattica laboratoriale, capace di coniugare il sapere al fare e, in tal modo, di essere fortemente motivante allo studio; · Introdurre la lingua spagnola attraverso le discipline (arte e musica); · creare occasioni di uso "reale" della LS; · apprendere elementi lessicali in L1 e L2 collegati ad argomenti di tipo artistico e musicale; · conoscere artisti e cantanti di musica pop; · conoscere alcune canzoni di cantanti italiani in lingua spagnola; · saper riconoscere alcune opere artistiche; · saper riconoscere le tecniche artistiche specifiche dell'opera; · saper realizzare, utilizzando una tecnica appresa, un'opera d'arte.			
--	--	---	--	--	--