|  | | |
| --- | --- | --- |
| 1. **Istituzione Scolastica - Istituto Comprensivo “Aldo Moro”** 2. **Sede legale** 3. **Indirizzo Via R.Viviani, 2 - 81100 Maddaloni CE** | **TITOLO PROGETTO**  **I.C. Aldo Moro, una scuola da vivere** | Allegato 3.a |

**PROGETTAZIONE DI DETTAGLIO**

***PROGETTO “SCUOLA VIVA 2021 - 2027 – Cod. Uff 113***

***CUP. E14C22001320002***

1. ***PR Campania FSE+ 2021/2027– D.D. n. 506 del 01/10/2021***

***Priorità 2- Obiettivo Specifico ESO4.6-Azione correlata 2.f. 6***

| **MODULO n. 1 “IO CHEF”** |
| --- |

**DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

|  |
| --- |
| Il progetto si rivolge agli alunni delle classi della Scuola Primaria con l’obiettivo di avvicinare i bambini ai concetti del coding, dell’elettronica e della robotica. Le esperienze laboratoriali si terranno presso l’aula di robotica del plesso, attrezzata con strumenti tecnologici quali tablet, notebook, kit mBot e altro. MBot è un robot educativo per principianti che rende l’apprendimento della programmazione robot semplice e divertente. Gli alunni, attraverso una metodologia ludico - sperimentale, conosceranno i fondamenti della programmazione basata su blocchi e avranno la possibilità di sviluppare le loro capacità logiche e di progettazione, di ampliare la dimensione interattiva negli alunni, sviluppando una più ampia conoscenza della tecnologia e delle scienze.  Si procederà con esperienze di apprendimento unplugged (senza computer e senza rete) basate sul gioco e sulla didattica della scoperta e solo in un secondo momento si utilizzeranno strumenti tecnologici (pc, LIM, tablet, software, app o piattaforme dedicate). Nello specifico si elencano le attività da svolgere:   * Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio dell’aula con scacchiere mobili appositamente realizzate; spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa. * Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi. * Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un disegno/percorso. * Giochi con le carte del Cody Roby. * Programmazione di algoritmi su carta a quadretti. * Attività di PIXEL ART realizzate attraverso la lettura di codici e l’utilizzo della piattaforma Zaplycode. * Esecuzione delle attività di programmazione visuale sul sito CODE.ORG e conseguimento del relativo certificato. * Primi passi di coding sulla piattaforma SCRATCH.   Le attività consentiranno anche di sviluppare abilità trasversali quali la capacità di formulare ipotesi per risolvere problemi, di ricostruire la sequenza di un’azione svolta, di cogliere lo scorrere del tempo, di utilizzare un lessico specifico. In particolare gli obiettivi formativi trasversali da raggiungere:   * recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio * sviluppare autonomia operativa * sviluppare attenzione,concentrazione e motivazione * sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all’attività proposta * fare esperienza di lavoro di gruppo * favorire l’integrazione di alunni diversamente abili * favorire l’integrazione di alunni stranieri * favorire lo spirito collaborativo; stimolare il pensiero creativo * accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l’autostima * sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi |

**TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

| Un’apertura settimanale per un totale di 30 ore da svilupparsi da settembre 2023 a gennaio 2024 |
| --- |

**SEDE DELLE ATTIVITÀ**

| I.C. Aldo Moro - Maddaloni |
| --- |

**DESTINATARI** **DELLE ATTIVITÀ**

| Alunni delle classi terze della Scuola Secondaria I° Grado |
| --- |

**ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

| Lim per la proiezione di filmati e computer; attrezzi per cucinare e alimenti necessari per la realizzazione di piatti locali. Si prevede l'utilizzo delle cucine della Società Social School Chef via delle Industrie Caserta. |
| --- |

**RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

| Il tutor interno, espressione delle risorse del corpo docente con esperienze affini, 1 esperto con competenze ,conoscenze ed esperienze in campo culinario, messo a disposizione dal partner promotore del modulo. |
| --- |

**STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

| Per valutare il raggiungimento degli obiettivi prefissati e per verificare i traguardi di apprendimento raggiunti si utilizzeranno griglie di rilevazione e osservazioni iniziali, in itinere e finali. Le osservazioni riguarderanno soprattutto lo "star bene a scuola", l'interesse e la partecipazione degli alunni alle attività, il gradimento delle attività svolte. Inoltre saranno valutati i progressi negli apprendimenti e nelle abilità, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche, la capacità di cogliere gli elementi essenziali propri dell'attività svolta, l'utilizzo consapevole, rispettoso e adeguato delle attrezzature, dei materiali e dello spazio. Tali osservazioni saranno effettuate durante le attività o al termine delle stesse, sia in classe che all’aperto. Sul registro di classe verranno verbalizzati gli incontri con i collaboratori esterni e la programmazione dell'attività. |
| --- |

| **MODULO n. 2 “TEATRANDO……INSIEME”** |
| --- |

**DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

|  |
| --- |
| Rendere i bambini protagonisti, soggetti attivi e partecipi alla realizzazione di un progetto condiviso accresce l’autonomia, mantiene alta la motivazione, stimola la ricerca e l’autoapprendimento. Cercando di imparare a conoscere se stessi, le proprie emozioni, il proprio corpo con i suoi movimenti e i suoi gesti, i bambini saranno coinvolti insieme ai compagni in attività che richiedono impegno personale, ascolto e fiducia nei confronti degli altri e della propria persona con una maggiore disponibilità nella comunicazione.  Gli obiettivi sottesi al modulo sono:   * miglioramento dell’integrazione, della socializzazione e delle capacità espressive individuali; * acquisizione di una migliore conoscenza di sé, consapevolezza e gestione delle proprie emozioni * autocorrezione dei comportamenti non adeguati * scoperta delle interazioni tra il linguaggio musicale, mimico, vocale e della drammatizzazione * acquisizione di competenze di dizione e recitazione.   I contenuti proposti, saranno sviluppati con metodologia laboratoriale ludico/espressiva, attraverso la realizzazione delle seguenti attività teatrali:   * Giochi corporei che facilitano l'integrazione * Giochi creativi-espressivi/ giochi di regole per condividere, per aver fiducia nell'altro. * Costruire, recitare, drammatizzare una storia. * Attività di ascolto, legate alla gestualità, all'espressione corporea. * Attività che mirano alla relazione positiva, il singolo al “servizio” della comunità scolastica.   Le fasi laboratoriali previste :  1. Giochi di conoscenza e di fiducia. Questi giochi hanno lo scopo di creare un clima di fiducia e di conoscenza del gruppo e del conduttore, per conoscersi e di relazionarsi all’altro. I giochi di fiducia sono basati sul contatto corporeo e visivo, canale privilegiato in teatro, servono per cominciare a conoscersi senza avere paure o timori, ad aprire nuove strade di comunicazione con sé e con gli altri.  2. La voce e il gesto. Si gioca con la propria voce, essa può svelare dei segreti ed essere ritrasformata, e non usandola dare più importanza al gesto che l’accompagna.  3. Lo spazio. Ritrovare lo spazio per stare in scena avendo la percezione di sé e degli altri, allora si camminerà nello spazio in strani modi e maniere, facendo finta di essere al mare o nel bosco da soli o in compagnia, uno spazio per sé o insieme ad altri, facendo finta di essere piccolissimi, grandissimi, duri, morbidi, strani, normali.  4. L’improvvisazione. L’improvvisazione da modo ad ognuno di esprimersi liberamente, usando strategie e giochi si aiutano gli attori a dare libero sfogo alla fantasia ricreando realtà vissute, viste, raccontate da altri,e reinventarle a partire dal nostro sé; qui la creatività della parola e dell’azione avviene in modo improvviso e vero perché non c’è tempo per il pensiero, ma solo per l’azione.  Al termine sarà realizzato uno spettacolo teatrale con relativa produzione multimediale.  I risultati attesi da questa attività sono:   * dare una più forte connotazione interdisciplinare al teatro; * sottolineare la valenza educativa dell’esperienza teatrale come occasione di crescita; * far vivere ai bambini in modo divertente e intelligente l’esperienza teatrale rendendola creativa e stimolante; * rafforzare il desiderio di conoscere l’altro; * educare alla collaborazione e alla cooperazione; * favorire la partecipazione attiva dei bambini a sostegno di tematiche quali l'arte, l’ambiente, l’ecologia e la pace. * sviluppo di competenze trasversali. * ricaduta positiva del progetto nel percorso didattico di ciascun alunno.   Si prevede inoltre l’eventuale partecipazione di alunni disabili. Infatti, il teatro è strumento essenziale non solo alla maggiore integrazione con i ragazzi normodotati, ma anche per sviluppare capacità come la creatività, l'autoconsapevolezza, la capacità di affrontare i propri sentimenti, i dubbi, le fantasie, senza lo sforzo che è invece richiesto nelle attività prettamente scolastiche. |

**TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

| Un’apertura settimanale per un totale di 30 ore da svilupparsi da settembre 2023 a gennaio 2024 |
| --- |

**SEDE DELLE ATTIVITÀ**

| I.C. Aldo Moro - Maddaloni |
| --- |

**DESTINATARI** **DELLE ATTIVITÀ**

| Alunni della Classi V della scuola primaria - Plessi: S. Pertini /Don Milani |
| --- |

**ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

| Lim per la proiezione di filmati; attrezzi e oggetti di scena necessari per la realizzazione della drammatizzazione, tessuti, maschere e parrucche. Materiale di facile consumo quali cartoncini bristol, colori, pennarelli, risme di carta, cartucce per stampanti, inchiostro per fotocopiatrice, foto digitali. Si prevede di utilizzare il Teatro dell’I.C. Aldo Moro di Maddaloni e si richiede la possibilità di acquistare un sipario. |
| --- |

**RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

| Il tutor interno, espressione delle risorse del corpo docente con esperienze affini, 1 esperto con competenze, conoscenze ed esperienze in campo teatrale e 1 codocenza messi a disposizione dal partner promotore del modulo. |
| --- |

**STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

| Per valutare il raggiungimento degli obiettivi prefissati e per verificare i traguardi di apprendimento raggiunti si utilizzeranno griglie di rilevazione e osservazioni iniziali, in itinere e finali. Le osservazioni riguarderanno soprattutto lo "star bene a scuola", l'interesse e la partecipazione degli alunni alle attività, il gradimento delle attività svolte. Inoltre saranno valutati i progressi negli apprendimenti e nelle abilità, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche, la capacità di cogliere gli elementi essenziali propri dell'attività svolta, l'utilizzo consapevole, rispettoso e adeguato delle attrezzature, dei materiali e dello spazio. Tali osservazioni saranno effettuate durante le attività o al termine delle stesse, sia in classe che all’aperto. Sul registro di classe verranno verbalizzati gli incontri con i collaboratori esterni e la programmazione dell'attività. |
| --- |

| **MODULO n. 3 “IL GIOCO DEGLI SCACCHI”** |
| --- |

**DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

| Gli scacchi sono un gioco universale, antichissimo, di origine leggendaria, che mette insieme Oriente e Occidente, e presenta aspetti cognitivi, affettivi, immaginativi che, coinvolgendo varie dimensioni dello sviluppo cognitivo, sono adatti per progetti educativi e rieducativi indirizzati a diverse fasce di età. Il percorso si articolerà in tre fasi, quella teorica, quella pratica e agonistica come di seguito declinato:   * FASE 1 – Il gioco degli scacchi - Presentazione del corso - Le regole del gioco * FASE 2 – Imparo a giocare - Esercitazioni pratiche * FASE 3 – Gareggio: gare di scacchi a squadre   Ogni lezione sarà articolata in quattro possibili momenti:  1. Esposizione teorica su scacchiera magnetica ed esercitazioni;  2. Partite simultanee (l’istruttore gioca contemporaneamente)  3. Partite tra gli allievi (individuali e a squadre) sotto la supervisione degli istruttori-educatori con verifica della correttezza delle mosse e del comportamento.  4. Quiz e problemi scacchistici da risolvere singolarmente o in gruppi contro ogni singolo allievo.  Le attività consentiranno anche di sviluppare abilità trasversali quali la capacità di formulare ipotesi per risolvere problemi, di ricostruire la sequenza di un’azione svolta, di cogliere lo scorrere del tempo, di utilizzare un lessico specifico. In particolare gli obiettivi formativi trasversali da raggiungere:   * recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio * sviluppare autonomia operativa * sviluppare attenzione,concentrazione e motivazione * sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all’attività proposta * fare esperienza di lavoro di gruppo * favorire l’integrazione di alunni diversamente abili * favorire l’integrazione di alunni stranieri * favorire lo spirito collaborativo; stimolare il pensiero creativo * accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l’autostima * sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi |
| --- |

**TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

| Un’apertura settimanale per un totale di 30 ore da svilupparsi da settembre 2023 a gennaio 2024 |
| --- |

**SEDE DELLE ATTIVITÀ**

| I.C. Aldo Moro Maddaloni |
| --- |

**DESTINATARI** **DELLE ATTIVITÀ**

| Alunni delle classi prime della Scuola Secondaria di I° Grado |
| --- |

**ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

| Non sono richiesti spazi o attrezzature particolarmente sofisticati; aule con LIM e del PC; scacchiere e scacchi; manuali per gli alunni con le regole. Tappeto scacchiera da esterno. |
| --- |

**RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

| Il tutor interno, espressione delle risorse del corpo docente con esperienze affini, 1 esperto con competenze , conoscenze ed esperienze in campo scacchistico, messo a disposizione dal partner promotore del modulo |
| --- |

**STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

| Per valutare il raggiungimento degli obiettivi prefissati e per verificare i traguardi di apprendimento raggiunti si utilizzeranno griglie di rilevazione e osservazioni iniziali, in itinere e finali. Le osservazioni riguarderanno soprattutto lo "star bene a scuola", l'interesse e la partecipazione degli alunni alle attività, il gradimento delle attività svolte. Inoltre saranno valutati i progressi negli apprendimenti e nelle abilità, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche, la capacità di cogliere gli elementi essenziali propri dell'attività svolta, l'utilizzo consapevole, rispettoso e adeguato delle attrezzature, dei materiali e dello spazio. Tali osservazioni saranno effettuate durante le attività o al termine delle stesse, sia in classe che all’aperto. Sul registro di classe verranno verbalizzati gli incontri con i collaboratori esterni e la programmazione dell'attività. |
| --- |

| **MODULO n. 4 “CODING E ROBOTICA: GIOCARE PER APPRENDERE”** |
| --- |

**DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

|  |
| --- |
| Il progetto si rivolge agli alunni delle classi della Scuola Primaria con l’obiettivo di avvicinare i bambini ai concetti del coding, dell’elettronica e della robotica. Le esperienze laboratoriali si terranno presso l’aula di robotica del plesso, attrezzata con strumenti tecnologici quali tablet, notebook, kit mBot e altro. MBot è un robot educativo per principianti che rende l’apprendimento della programmazione robot semplice e divertente. Gli alunni, attraverso una metodologia ludico - sperimentale, conosceranno i fondamenti della programmazione basata su blocchi e avranno la possibilità di sviluppare le loro capacità logiche e di progettazione, di ampliare la dimensione interattiva negli alunni, sviluppando una più ampia conoscenza della tecnologia e delle scienze.  Si procederà con esperienze di apprendimento unplugged (senza computer e senza rete) basate sul gioco e sulla didattica della scoperta e solo in un secondo momento si utilizzeranno strumenti tecnologici (pc, LIM, tablet, software, app o piattaforme dedicate). Nello specifico si elencano le attività da svolgere:   * Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio dell’aula con scacchiere mobili appositamente realizzate; spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa. * Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi. * Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un disegno/percorso. * Giochi con le carte del Cody Roby. * Programmazione di algoritmi su carta a quadretti. * Attività di PIXEL ART realizzate attraverso la lettura di codici e l’utilizzo della piattaforma Zaplycode. * Esecuzione delle attività di programmazione visuale sul sito CODE.ORG e conseguimento del relativo certificato. * Primi passi di coding sulla piattaforma SCRATCH.   Le attività consentiranno anche di sviluppare abilità trasversali quali la capacità di formulare ipotesi per risolvere problemi, di ricostruire la sequenza di un’azione svolta, di cogliere lo scorrere del tempo, di utilizzare un lessico specifico. In particolare gli obiettivi formativi trasversali da raggiungere:   * recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio * sviluppare autonomia operativa * sviluppare attenzione,concentrazione e motivazione * sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all’attività proposta * fare esperienza di lavoro di gruppo * favorire l’integrazione di alunni diversamente abili * favorire l’integrazione di alunni stranieri * favorire lo spirito collaborativo; stimolare il pensiero creativo * accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l’autostima * sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi |

**TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

| Un’apertura settimanale per un totale di 30 ore da svilupparsi da settembre 2023 a gennaio 2024 |
| --- |

**SEDE DELLE ATTIVITÀ**

| Plessi di scuola primaria Don Milani e S. Pertini – Sede centrale |
| --- |

**DESTINATARI** **DELLE ATTIVITÀ**

| Alunni della Classi V dell’a.s. 2023/2024 ( Plessi: S. Pertini /Don Milani) |
| --- |

**ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

| Saranno messi a disposizione degli alunni:   * Pc ; * LIM; * Internet per collegamento ai siti: Programmailfuturo.it e Code org, Scratch; Blockly, ZaplyCode e altre piattaforme free di Coding o di Pixel art. * Materiale di facile consumo; mazzo di carte e scacchiera mobile per gioco unplugged “Cody&Roby” * materiale non strutturato per creare i percorsi; * robot educativi |
| --- |

**RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

| Il tutor interno, espressione delle risorse del corpo docente con esperienze affini, 1 esperto con competenze, conoscenze ed esperienze nel campo della robotica e del coding, messo a disposizione dal partner promotore del modulo. |
| --- |

**STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

| Per valutare il raggiungimento degli obiettivi prefissati e per verificare i traguardi di apprendimento raggiunti si utilizzeranno griglie di rilevazione e osservazioni iniziali, in itinere e finali. Le osservazioni riguarderanno soprattutto lo "star bene a scuola", l'interesse e la partecipazione degli alunni alle attività, il gradimento delle attività svolte. Inoltre saranno valutati i progressi negli apprendimenti e nelle abilità, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche, la capacità di cogliere gli elementi essenziali propri dell'attività svolta, l'utilizzo consapevole, rispettoso e adeguato delle attrezzature, dei materiali e dello spazio. Tali osservazioni saranno effettuate durante le attività o al termine delle stesse, sia in classe che all’aperto. Sul registro di classe verranno verbalizzati gli incontri con i collaboratori esterni e la programmazione dell'attività. |
| --- |

| **MODULO n. 5** **“ UN PIANETA PER SOGNARE…UN AMBIENTE DA SALVARE”** |
| --- |

**DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

|  |
| --- |
| L’intento del percorso progettuale aspira a far adottare ai giovani studenti comportamenti e stili di vita che mettano tutti gli esseri umani nelle condizioni di vivere dignitosamente e senza essere privati dei beni fondamentali. In quest’ottica, l’educazione ambientale non può essere intesa come semplice apprendimento nozionistico ma deve essere sviluppata direttamente attraverso il fare, con la riprogrammazione dei propri comportamenti quotidiani e dei temi che riguardano l’intera società, come i cambiamenti climatici, la riduzione dei rifiuti, la salvaguardia del paesaggio, il rispetto per ogni essere vivente, il consumo consapevole e una sana alimentazione. Il modulo intende quindi sviluppare l’orto a scuola, con l’obiettivo di coltivare “saperi” per educare al rispetto dell’ambiente in cui si vive e alla conoscenza dello stesso. Nella scuola l’orto permette di imparare “facendo”, di sviluppare la manualità utilizzando gesti antichi, di sviluppare il concetto del “prendersi cura di…” e il rapporto reale e pratico con gli elementi naturali e ambientali, di imparare ad aspettare, di cogliere il concetto di diversità e di lavorare in gruppo. L’orto inoltre permette agganci reali con l’educazione alimentare e l’alimentazione sostenibile: gli alunni, attraverso le attività di semina, cura, raccolta e compostaggio, apprendono concretamente i principi dell’educazione ambientale e alimentare, imparano ad inserire nella loro alimentazione più frutta e verdura, comprendono che si può coltivare in modo biologico i vegetali di cui ci nutriamo, diventando contemporaneamente consumatori e produttori. Coltivare l’orto favorisce lo sviluppo del pensiero scientifico, e arricchisce le conoscenze di scienze naturali degli alunni, dall’osservazione della composizione del terreno all’osservazione della crescita ed evoluzione delle piante. Le attività consentiranno anche di sviluppare abilità trasversali quali la capacità di formulare ipotesi per risolvere problemi, di ricostruire la sequenza di un’azione svolta, di cogliere lo scorrere del tempo e delle stagioni, di riconoscere gli attrezzi usati e la loro funzione, di riconoscere gli ortaggi e le loro caratteristiche, di utilizzare un lessico specifico. Tre le direzioni da seguire nello sviluppo delle attività:   * Coltivazione dell'orto attraverso la lavorazione del terreno, concimazione, semina, annaffiatura, diradamenti, raccolta; la scelta della coltivazione, le semine o i trapianti e lo sviluppo degli ortaggi fino alla raccolta; la cura e la pulizia della superficie da coltivare, dalle foglie in autunno e inverno, dalle erbe in primavera ed estate. * Stesura di schede che consentano ai bambini di osservare, descrivere, organizzare il materiale e le informazioni raccolte; la raccolta di informazioni e di osservazioni sulle piante esaminate o altre attraverso sezioni di tronco, rami, radici e sui rapporti con terra, acqua e luce. * Raccolta di dati e trasmissione del lavoro svolto, attraverso fotografie, cartelloni e storytelling del lavoro svolto   Le attività consentiranno anche di sviluppare abilità trasversali quali la capacità di formulare ipotesi per risolvere problemi, di ricostruire la sequenza di un’azione svolta, di cogliere lo scorrere del tempo, di utilizzare un lessico specifico.  In particolare gli obiettivi formativi trasversali da raggiungere:   * recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio * sviluppare autonomia operativa * sviluppare attenzione,concentrazione e motivazione * sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all’attività proposta * fare esperienza di lavoro di gruppo * favorire l’integrazione di alunni diversamente abili * favorire l’integrazione di alunni stranieri; * favorire lo spirito collaborativo; * stimolare il pensiero creativo; * accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l’autostima; * sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi. |

**TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

| Una/due aperture settimanali per un totale di 30 ore da svilupparsi da maggio e giugno 2023 |
| --- |

**SEDE DELLE ATTIVITÀ**

| Scuola Primaria Sandro Pertini e Scuola primaria Don Milani |
| --- |

**DESTINATARI** **DELLE ATTIVITÀ**

| I destinatari delle attività previste da questo modulo sono gli alunni delle classi terze della scuola primaria di entrambi i plessi, S.Pertini e Don Milani. |
| --- |

**ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

| Materiale di facile consumo quale: a) Terriccio, bulbi da fiore e da orto, semi, piantine, piante aromatiche, sacchi di plastica; b) Cartoncini bristol, colori, pennarelli, risme di carta, cartucce per stampanti, inchiostro per fotocopiatrice, foto digitali.  Attrezzature utilizzate a) guanti da giardinaggio, zappe, vanghe, rastrelli, innaffiatoi, b) Sussidi didattici quali microscopio, serre idroponiche, kit di esperimenti di botanica e sulle energie alternative, kit di analisi del terreno, giochi didattici in possesso della scuola sull'energia pulita, stazione meteo didattica portatile, kit di osservazione di radici e lombrichi, kit di esperimenti di botanica; computer e stampante. |
| --- |

**RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

| Il tutor interno, espressione delle risorse del corpo docente con esperienze affini, 1 esperto con competenze,conoscenze ed esperienze in campo agricolo, messo a disposizione dal partner promotore del modulo. |
| --- |

**STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

| Per valutare il raggiungimento degli obiettivi prefissati e per verificare i traguardi di apprendimento raggiunti si utilizzeranno griglie di rilevazione e osservazioni iniziali, in itinere e finali. Le osservazioni riguarderanno soprattutto lo "star bene a scuola", l'interesse e la partecipazione degli alunni alle attività, il gradimento delle attività svolte. Inoltre saranno valutati i progressi negli apprendimenti e nelle abilità, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche, la capacità di cogliere gli elementi essenziali propri dell'attività svolta, l'utilizzo consapevole, rispettoso e adeguato delle attrezzature, dei materiali e dello spazio. Tali osservazioni saranno effettuate durante le attività o al termine delle stesse, sia in classe che all’aperto. Sul registro di classe verranno verbalizzati gli incontri con i collaboratori esterni e la programmazione dell'attività. |
| --- |

| **MODULO n. 6**   **“LA SCUOLA IN UN CLICK: LABORATORIO DI FOTOGRAFIA”** |
| --- |

**DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

|  |
| --- |
| Nella scuola le possibilità di utilizzo della fotografia sono davvero ampie. L’idea di fondo su cui si articola il modulo è utilizzare la fotografia al servizio di progetti di comunicazione e documentazione; in particolare si intende realizzare un catalogo fotografico sui manufatti artistici, creati dagli alunni, e/o su beni culturali/artistici presenti sul territorio. Il catalogo documenterà non solo il manufatto ma la sua genesi, dall'idea progettuale alla realizzazione e all’esposizione in mostra o in catalogo.  Il progetto si sviluppa in due diversi ambiti formativi:   1. per permettere ai ragazzi di scoprire e capire la fotografia e le sue enormi possibilità espressive, si analizzeranno i grandi autori e la fotografia come forma d’arte e d’espressione; 2. per creare ed utilizzare la fotografia, gli alunni saranno guidati all’acquisizione di competenze digitali che prevedano l’utilizzo di software specifici e nuove tecnologie, video o smartphone.   Finalità:   * acquisizione delle competenze in ambito grafico e fotografico con la realizzazione di un prodotto finale   Obiettivi   * La fotografia come linguaggio: analisi del linguaggio fotografico, la composizione e le sue regole. Sperimentiamo, progettiamo e realizziamo un progetto fotografico. Regole base di composizione e tecnica fotografica. * La fotografia come racconto dell’opera d’arte. integrando testo, foto e video. Lo storytelling ed i nuovi strumenti. * La fotografia alla portata di tutti: Iphoneart e Smartphone: conoscenza delle app per creare, modificare e condividere immagini.   Le attività consentiranno anche di sviluppare abilità trasversali quali la capacità di formulare ipotesi per risolvere problemi, di ricostruire la sequenza di un’azione svolta, di cogliere lo scorrere del tempo, di utilizzare un lessico specifico. In particolare gli obiettivi formativi trasversali da raggiungere:   * recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio * sviluppare autonomia operativa * sviluppare attenzione,concentrazione e motivazione * sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all’attività proposta * fare esperienza di lavoro di gruppo * favorire l’integrazione di alunni diversamente abili * favorire l’integrazione di alunni stranieri * favorire lo spirito collaborativo; * stimolare il pensiero creativo; * accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l’autostima * sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi |

**TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

| Un’apertura settimanale per un totale di 30 ore da svilupparsi da settembre 2023 a gennaio 2024 |
| --- |

**SEDE DELLE ATTIVITÀ**

| I.C. Aldo Moro - sede centrale, via Viviani 2 Maddaloni |
| --- |

**DESTINATARI** **DELLE ATTIVITÀ**

| Alunni della classi seconde della S.S I grado |
| --- |

**ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

| * Macchina fotografica digitale professionale * Videocamera digitale * Pc completo di stampante a colori e scanner * Software di fotoritocco (Photoshop, altri…) |
| --- |

**RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

| Il tutor interno, espressione delle risorse del corpo docente con esperienze affini, 1 esperto con competenze, conoscenze ed esperienze nel campo della fotografia, messo a disposizione dal partner promotore del modulo. |
| --- |

**STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

| Per valutare il raggiungimento degli obiettivi prefissati e per verificare i traguardi di apprendimento raggiunti si utilizzeranno griglie di rilevazione e osservazioni iniziali, in itinere e finali. Le osservazioni riguarderanno soprattutto lo "star bene a scuola", l'interesse e la partecipazione degli alunni alle attività, il gradimento delle attività svolte. Inoltre saranno valutati i progressi negli apprendimenti e nelle abilità, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche, la capacità di cogliere gli elementi essenziali propri dell'attività svolta, l'utilizzo consapevole, rispettoso e adeguato delle attrezzature, dei materiali e dello spazio. Tali osservazioni saranno effettuate durante le attività o al termine delle stesse, sia in classe che all’aperto. Sul registro di classe verranno verbalizzati gli incontri con i collaboratori esterni e la programmazione dell'attività. |
| --- |

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

**Prof.ssa Ione Renga**

Documento firmato digitalmente ai sensi del Codice

dell’Amministrazione Digitale e normativa connesse