



<b>Istituzione Scolastica : I.C. E. De Filippo</b> <b>Sede legale: Sant'Egidio del Monte Albino</b> <b>Indirizzo : Via Leopardi,1</b>	<b>TITOLO PROGETTO</b>  <b>Uno, Noi, Tutti...per i Saperi</b> <b>II Annualità</b>	Allegato 3.a
---	--	--------------

## **PROGETTAZIONE DI DETTAGLIO**

Cod. Uff 683/2  
POR Campania FSE 2014/2020 – D.D. 339 del 25/07/2017  
Asse III Obiettivo Specifico 12 Azione 10.1

### **MODULO n. 1** *(da ripetere per ogni modulo)*

## **UNO,NOI,TUTTI....PROGRAMMATORI**

### **DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

Il pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini

. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco (Estratto dal progetto Programma il futuro del MIUR). Il percorso laboratoriale sarà condotto facendo conoscere ed utilizzando la piattaforma del Progetto «Programma il Futuro », progetto elaborato dal CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica) e dal MIUR e promosso in seno al Piano Nazionale Scuola Digitale. Il percorso risponde certamente alle Indicazioni Nazionali per il Curriculum (anche se nel documento non si fa esplicitamente riferimento al CODING), in particolare laddove a proposito delle «Competenze al termine del primo ciclo di istruzione» si dice che bisogna promuovere il «pensiero razionale» per la risoluzione di diverse situazioni reali, che è necessario incentivare la capacità di lavorare in gruppo per raggiungere uno scopo comune, che risulta indispensabile sviluppare le competenze digitali negli alunni. Inoltre, durante il corso sarà utilizzato il più diffuso strumento "tool" di programmazione visuale: SCRATCH. Con questo strumento gli alunni saranno immersi in un ambiente logico e matematico dove la creatività e la fantasia avranno un ruolo centrale.

Con scratch non si apprende un linguaggio specifico di programmazione che magari, quando i bambini e i ragazzi saranno adulti, sarà già stato accantonato da anni, ma un modo di ragionare consapevole e dà una prospettiva diversa che permette loro di diventare soggetti attivi della tecnologia. Le finalità:

- favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema
- Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale)
- Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree)

### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

Dal 16 Aprile all'11 Giugno

## **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Capoluogo- Sant'Egidio

## **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Il modulo è rivolto a un numero minimo di 20 alunni della SS1° che hanno poca attitudine alle discipline scientifiche e tecnologiche e che necessitano di acquisire abilità di studio.

## **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

Per lo svolgimento delle attività la scuola metterà a disposizione un'aula provvista di LIM e almeno 10 computer con collegamento ad internet.

## **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

n.1 docente esperto esterno individuato dall' Associazione Bimed; 1 co-docente esperto esterno per 18 h individuato da Bimed ; 1 docente tutor interno

## **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Questionario iniziale , in itinere e finale

## **MODULO n. 2** *(da ripetere per ogni modulo)*

## **UNO NOI TUTTI DIGITAL INCLUDING: INFORMATICA CHE PASSIONE!**

### **DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

L'informatica svolge ormai un ruolo decisivo nella società attuale tanto che il suo inserimento nel processo formativo dei ragazzi è assolutamente inevitabile.

E' quindi indispensabile che la scuola si preoccupi di offrire agli studenti un'adeguata formazione affinché siano in grado di affrontare la realtà, anche attraverso l'impiego di queste tecnologie. Le metodologie informatiche hanno una forte valenza formativa in quanto favoriscono lo sviluppo delle capacità creative, logiche ed organizzative degli alunni e sono, quindi, un valido strumento di crescita per l'allievo. Il modulo intende promuovere l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica per garantire un uso consapevole e corretto del computer e della rete e favorire il successo formativo degli alunni.

Le nuove tecnologie, impiegate nella didattica, devono essere intese come ulteriore strumento per l'acquisizione e il potenziamento dei contenuti delle discipline e lo sviluppo del ragionamento logico necessario nella gestione delle informazioni, nella risoluzione del problem solving tipico dell'informatica e indispensabile nell'attività di programmazione procedurale. Altro aspetto formativo importante che emerge con l'impiego delle tecnologie informatiche è la necessità di progettare ed organizzare il lavoro che si intende realizzare, permettendo di percorrere le varie tappe in modo consapevole e di ricostruirle.

### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

Dall'10 Aprile al 6 Giugno

### **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Capoluogo –Sant'Egidio

## **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Il modulo è rivolto a un numero minimo di 20 alunni della Scuola Primaria

## **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

Per lo svolgimento delle attività la scuola metterà a disposizione un'aula provvista di LIM e almeno 20 computer con collegamento ad internet.

## **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

n.1 docente esperto interno ; 1 docente tutor interno

## **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Questionario iniziale , in itinere e finale

## **MODULO n. 3**

*(da ripetere per ogni modulo)*

## **UNO NOI TUTTI PER ORIENTARSI (ORIENTERING): L'ORIENTAMENTO E L'INTERAZIONE CON L'ATTORNO.**

### **DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

L'uso corrente del digitale sta determinando una relazione con l'attorno sempre meno consapevole. Con il GPS pur raggiungendo luoghi prestabiliti rischiamo di perdere il contatto e la percezione del contesto di riferimento che rappresenta il "cammino" verso un qualunque obiettivo. È partendo da questo gap che il laboratorio attiva modalità di conoscenza e competenze tali da rideterminare la consapevolezza del se nel proprio attorno. Inoltre, attraverso l'orientering viene recuperata la relazione con i "beni" del territorio avvertiti come valore aggiunto della socialità.

Gli obbiettivi che il modulo persegue sono:

- sviluppare la comprensione delle mappe come rappresentazioni simboliche del terreno.
- insegnare le capacità di leggere la mappa come aiuto per completare il percorso;
- far conoscere il proprio attorno come uno dei numerosi aspetti dell'ambiente esterno;
- sviluppare fiducia e sicurezza in se stessi attraverso decisioni prese correttamente.
- Rafforzamento di concetti appartenenti alle materie curriculari.
- Il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria.
- Potenziare le capacità logiche, ottimizzare i tempi di lavoro e il metodo di studio e quindi miglioramento del successo formativo degli allievi nelle discipline curriculari
- l'acquisizione di competenze trasversali
- .

### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

Dal 7 Aprile al 19 Maggio

### **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Plesso Orta Loreto

## **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Il gruppo sarà formato da un massimo di 25 alunni della SS1°

## **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

L'istituto mette a disposizione degli utenti i propri spazi all'aperto, un'aula dotata di LIM per lo studio e l'analisi delle mappe.

Attrezzature richieste : 10 Bussole, 20 pettorine

## **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

n.1 docente esperto esterno individuato da Bimed; 1 co-docente esterno per 18 h individuato da Bimed ;  
1 tutor interno

## **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Questionario iniziale , in itinere e finale

## **MODULO n. 4**

*(da ripetere per ogni modulo)*

## **UNO NOI TUTTI...DANZANDO!**

### **DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

La danza rientra fra i percorsi formativi e le attività laboratoriali atte a favorire l'espressione creativa e la comunicazione anche all'interno di contesti formativi e sociali di vario genere. Il laboratorio si propone di analizzare non solo le motivazioni sociali e le riflessioni artistiche, ma anche i metodi e le strategie didattiche più appropriate per rendere le attività utili per la crescita dell'individuo.

Principali obiettivi specifici perseguiti:

- Scoprire e conoscere il proprio corpo (presa di coscienza delle possibilità individuali di uso e possibilità sonore del proprio corpo)
- Coordinare e sincronizzare i movimenti del corpo con gli stimoli sonori
- Orientarsi autonomamente nello spazio scolastico;
- Favorire il controllo dell'equilibrio, il coordinamento;
- Collaborare nei giochi/balli di gruppo;
- Sperimentazione e interiorizzazione delle competenze sensoriali e percettive;
- Consentire la socializzazione di adattamento, di cooperazione, di collaborazione.
- Scoprire e valorizzare la storia della ballo come luogo di incontro culturale tra i popoli e tra le generazioni passate

### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

Dal 11 Aprile al 12 Giugno

### **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Plesso San Lorenzo

### **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Destinatario del modulo sarà un gruppo eterogeneo di studenti composto dagli alunni per un massimo di 25 della SS1°

## **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

L'istituto metterà a disposizione degli utenti i propri spazi e le proprie attrezzature per i diversi incontri e laboratori.

## **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

n.1 docente esperto esterno individuato dall'Associazione Bimed; 1 docente tutor interno

## **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Questionario iniziale , in itinere e finale

## **MODULO n. 5**

### **UNO NOI TUTTI...MUSICANDO'**

#### **DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

La prima annualità del progetto ha visto gli allievi impegnati nell'esecuzione/interpretazione di piccole composizioni vocali e strumentali di musica d'insieme, diverse per epoche, generi, stili e tradizione musicale.

Nel corso della seconda annualità si lavorerà per rafforzare e implementare le competenze già acquisite al fine di consentire ai fruitori di raggiungere una elevata padronanza dei contenuti: sia in contesti esclusivamente musicali, sia in forma scenica (ovvero in rapporto ad altre forme espressive artistiche performative quali la danza, il teatro ecc.).

Principali obiettivi specifici perseguiti

- Sviluppare la percezione e l'attenzione uditiva
- Esplorare la propria voce (cantare in gruppo), esercitare la memoria
- Ascoltare se stesso e gli altri (integrazione nel gruppo)
- Esprimere idee ed emozioni (sviluppo di capacità espressive e creative come invenzioni di ritmi, di sequenze...)
- Scoprire e manipolare strumenti musicali popolari (sviluppare la propria immaginazione e creatività)
- Scoprire negli oggetti comuni uno strumento con capacità sonore e musicali
- Scoprire e sperimentare i principali parametri musicali

#### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

Il modulo avrà la durata di 30 ore complessive suddivise in incontri di 3 ore ciascuno.

Dal 9 Aprile al 12 Giugno

#### **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Plesso San Lorenzo

#### **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Destinatario del modulo sarà un gruppo eterogeneo di studenti della Scuola Primaria dell'istituto per un massimo di 25. Gli alunni saranno scelti tra quelli a rischio dispersione e saranno quindi provenienti da diverse classi, questo permetterà di creare un gruppo che si confronterà in maniera costante. A questo gruppo si uniranno i genitori, questo per permettere all'Istituto di aprirsi al territorio facendo entrare nel proprio contesto anche l'ambito familiare

#### **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

Per lo svolgimento delle attività la scuola metterà a disposizione un'aula provvista di LIM con collegamento ad internet.

Impianto audio e gli strumenti musicali necessari per le attività pratiche.

#### **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

N.1 Esperto esterno individuato dall'associazione BIMED, n. 1 co docente esterno individuato

dall'associazione BIMED(12 h)  
N. 1 Tutor interno

### **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Questionari iniziali, in itinere, finali

## **MODULO n.6**

### **UNO NOI TUTTI... PER IL BEN-ESSERE PSICOFISICO**

#### **DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ**

Il laboratorio, è proteso a stimolare una relazione verso principi necessari alla costruzione dell'individuo ma, pure, a rendere il soggetto un'entità orientata verso la qualificazione del contesto di riferimento e delle relazioni sociali. L'attività perciò si propone di giungere all'obiettivo di far conoscere ai fruitori del percorso il proprio corpo e il suo funzionamento; padroneggiare le conoscenze e le abilità che, a partire dalle modificazione dell'organismo, consentono, mediante l'esercizio fisico, l'attività motorio-espressiva, il gioco organizzato e la pratica sportiva individuale e di squadra, un equilibrato ed armonico sviluppo della persona.

#### **TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE**

Il modulo avrà la durata di 30 ore complessive suddivise in incontri di 3 ore ciascuno con cadenza settimanale per un totale di 10 settimane.  
Dal 6 Aprile al 8 Giugno

#### **SEDE DELLE ATTIVITÀ**

Scuola Primaria Sant'Egidio Capoluogo

#### **DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ**

Destinatario del modulo sarà un gruppo eterogeneo di studenti delle classi 3<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup>della Scuola Primaria dell'istituto per un massimo di 25. Gli alunni saranno scelti tra quelli a rischio dispersione e saranno quindi provenienti da diverse classi, questo permetterà di creare un gruppo che si confronterà in maniera costante. A questo gruppo si uniranno i genitori, questo per permettere all'Istituto di aprirsi al territorio facendo entrare nel proprio contesto anche l'ambito familiare

#### **ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ**

L'istituto mette a disposizione degli utenti i propri spazi all'aperto e la propria palestra. In questo modo gli utenti potranno usufruire delle giuste attrezzature per lo svolgimento delle attività.

#### **RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI**

N.1 Esperto esterno individuato dall'associazione BIMED  
N. 1 Tutor interno

### **STRUMENTI DI VALUTAZIONE**

Questionari iniziali, in itinere, finali

## MODULO n. 7

### UNO NOI TUTTI... UNO NOI TUTTI METTIAMOCI IN GIOCO

#### DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ

Il modulo proposto mira a costruire un'offerta sportiva articolata. La principale finalità è costruire un raccordo tra le attività motorie svolte in orario curriculare ed extracurricolare, svolte in maniera più informale e potenziando l'aspetto ludico. Esso viene proposto nella convinzione che, in ordine alla prevenzione della dispersione, la dimensione sportiva sia tra quelle privilegiate e maggiormente inclusive. I principali obiettivi sono:

- educare ad un corretto e sano sviluppo psicofisico;
- favorire l'acquisizione dell'autonomia, dell'autostima, della capacità di collaborazione;
- favorire la consapevolezza della propria corporeità, la coordinazione motoria, lo sviluppo dell'equilibrio psico-fisico;
- sviluppare la capacità di affrontare le difficoltà e la consapevolezza delle proprie possibilità;
- soddisfare le esigenze di gioco e di movimento in un clima collaborativo e cooperativo e di integrazione.

#### TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE

Il modulo avrà la durata di 60 ore (30+30) complessive suddivise in incontri di 3 ore ciascuno con cadenza settimanale per un totale di 10 settimane.  
Dal 5 Maggio al 10 Luglio

#### SEDE DELLE ATTIVITÀ

Scuola Secondaria plesso Orta Loreto

#### DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ

Sono previsti 40 alunni: 20 delle classi Prime della scuola secondaria di primo grado e 20 delle classi Quinte della Scuola primaria.

#### ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ

L'istituto mette a disposizione degli utenti i propri spazi all'aperto e la propria palestra.

Attrezzature richieste: 5 Palloni Minibasket; 15 Palloni Basket;  
5 Palloni Minivolley; Carrello per palloni; 3 Palloni Calcetto;  
10 pettorine (5 rosse, 5 gialle) ; 1 pacco (qt.20) cinesini, 10 coni,  
10 cerchi, 25 Kimoni Judo, 1 plintino a dorso curvo.

#### RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI

N. 2 Esperti esterni individuati dalle associazioni: A.P.S- A.S.D. IL RIO e A.S.D. S. EGIDIO/CORBARA BASKET 2009  
N. 2 Tutor interni  
N. 1 Figura Aggiuntiva Docente Sostegno

#### STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Questionari iniziali, in itinere, finali

## MODULO FORMAZIONE

### UNO, NOI, TUTTI IN FORMAZIONE PER LA DIDATTICA DIGITALE

#### DESCRIZIONE ATTIVITÀ E FINALITÀ

Tale modulo nasce per permettere ai docenti tutor interni alla scuola di adempiere al meglio al proprio compito, in particolare di facilitare i processi di apprendimento degli allievi, di collegare le attività di ciascun modulo con la didattica curricolare, di verificare valutazione/certificazione degli esiti formativi degli allievi e di monitorare la ricaduta dell'intervento sul curricolare.

Il percorso offrirà spunti didattici ai partecipanti al fine di sperimentare in classe le diverse metodologie didattiche proposte durante i moduli.

Ogni docente tutor dovrà essere utilizzatore, abile ed efficace, delle tecnologie multimediali e social; aldilà dei concreti vantaggi pratici e didattici, potrà usufruire di un canale di comunicazione (ma anche di apprendimento, condivisione e motivazione) che lo metterà in contatto diretto e funzionale con i propri alunni.

Obiettivi:

- accrescere competenze nell'utilizzo metodologico delle competenze digitali
- utilizzare di piattaforme interattive(classi virtuali, social learning) su cui condividere materiale, documenti, confronti nei forum.
- collaborare in vista di una condivisione della conoscenza e evoluzione del concetto di ambiente di apprendimento.
- focalizzare il proprio potenziale "creativo" per ricercare nuove e diversificate strategie didattiche.
- sviluppo di una cultura della valutazione
- facilitare i processi di apprendimento degli allievi,
- monitorare la ricaduta di ciascun modulo sull'attività curricolare

#### TEMPISTICA DI REALIZZAZIONE

Il corso avrà la durata di 40 ore organizzate in 10 incontri di 4 ore cad.

Dal 24 marzo al 7 giugno.

#### SEDE DELLE ATTIVITÀ

Il corso si terrà presso il plesso Capoluogo, negli spazi della scuola attrezzati con una LIM, Copertura Wi Fi, Connessione internet e almeno 1 computer per ogni due partecipanti.

#### DESTINATARI DELLE ATTIVITÀ

Docenti interni alla scuola.

#### ATTREZZATURE/SUPPORTI TECNOLOGICI UTILIZZATE NELLE ATTIVITÀ

Il corso si terrà presso gli spazi della scuola attrezzati con una LIM, Copertura Wi Fi, Connessione internet e almeno 1 computer per ogni due partecipanti.

#### RISORSE UMANE IMPIEGATE CON I RISPETTIVI RUOLI

N. 1 Esperto esterno individuato dall' associazione: BIMED

#### STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Questionari iniziali, in itinere, finali