

INTEGRAZIONE PTOF 2016 – 2017 - Schede progetti

Allegato n. 3	Recupero e potenziamento scuola primaria
	PROGETTO DI RECUPERO E POTENZIAMENTO SCUOLA PRIMARIA
PRIORITÀ E TRAGUARDI	Il progetto si configura come base strategica per il conseguimento delle priorità indicate dal RAV. A conclusione dell'autoanalisi che la scuola ha operato, si sono evidenziati alcuni punti di criticità e individuati le priorità e i traguardi su cui si intende agire al fine di migliorare gli esiti degli studenti.
SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE	L'obiettivo è di recuperare e di potenziare il livello di conoscenze, abilità e competenze in italiano e matematica e di migliorare anche i risultati nelle prove standardizzate nazionali. Ovviamente, nel corso dell'anno, gli obiettivi, se necessario, saranno rimodulati e implementati in riferimento al contesto e alle specifiche esigenze che si manifesteranno in itinere.
ATTIVITÀ PREVISTE	Si elaboreranno proposte concrete per sostenere e facilitare l'apprendimento di tutti i bambini. Le attività costituiranno un utile strumento di recupero per gli alunni che presentano apprendimenti a vario titolo difficili o parziali e un'opportunità di consolidamento e potenziamento per tutti. Individuati alcuni nuclei centrali dell'apprendimento per ogni classe, rifletteremo su come costruire una didattica graduale ed efficace che consideri nello specifico: i processi di apprendimento sottesi, le caratteristiche delle richieste scolastiche, le strategie e le facilitazioni per supportare gli allievi rendendoli attivi. ITALIANO – <u>nuclei tematici</u> : lettura – comprensione del testo – ortografia – espressione scritta – riflessione linguistica – studio. MATEMATICA – <u>nuclei tematici</u> : semantica e sintassi dei numeri – calcolo orale e scritto – geometria – misure – problemi – logica.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	Padroneggia la lingua italiana ed interagisce sul piano linguistico con diversi interlocutori. Comprende messaggi di genere diverso. Scrive testi corretti, chiari, e coerenti. Analizza dati e fatti della realtà, sperimenta, sviluppa e applica il pensiero matematico e il "problem solving" nella vita quotidiana. Opera con sicurezza nel calcolo.
RISORSE FINANZIARIE NECESSARIE	I costi previsti sono ampiamente sostenibili e si riferiscono alla fornitura di fotocopiatrici, stampanti e materiale di cancelleria già in uso nei plessi scolastici.
RISORSE UMANE (ORE)	Le 2 o 3 ore settimanali di laboratorio previste in orario curricolare saranno destinate alle attività di recupero e potenziamento. Inoltre, l'orario settimanale sarà organizzato in modo tale da avere la presenza di un insegnante di supporto che lavori su gruppi di alunni per classi parallele o a classi aperte.
METODOLOGIE E STRATEGIE	L'organizzazione degli interventi didattici sarà molto attenta alle differenze individuali nei ritmi e nei tempi di apprendimento <i>mastery learning</i> ; si definiranno le abilità concettuali e operative che gli alunni dovranno raggiungere al termine del percorso didattico, specificando gli obiettivi in grado di promuovere progressivamente le abilità finali. Attraverso il peer-tutoring, basato su un approccio cooperativo dell'apprendimento, si imparerà a lavorare con i compagni aiutandosi e sostenendosi reciprocamente, costruendo e condividendo il sapere in un clima basato sulla collaborazione. La attività per classi aperte consentiranno di mettere a disposizione le competenze degli insegnanti a tutti; si suddivideranno gli alunni per fasce di livello o, talvolta, si lavorerà con gruppi eterogenei.
INDICATORI	Conoscenze e abilità attese al termine di ogni classe. Esiti delle prove Invalsi e confronto con i dati regionali e nazionali.
VALORI ATTESI AL TERMINE DEL PERCORSO	L'obiettivo è di far maturare negli alunni la consapevolezza dei processi di apprendimento e di contribuire al successo formativo di tutti, inteso come sviluppo delle potenzialità di ognuno e della padronanza delle competenze.

Allegato n. 4	Recupero e potenziamento scuola secondaria
PROGETTO DI RECUPERO E POTENZIAMENTO SCUOLA SECONDARIA	
PRIORITÀ E TRAGUARDI	<p>Il progetto si configura come base strategica per il conseguimento delle priorità indicate dal RAV.</p> <p>A conclusione dell'autoanalisi che la scuola ha operato, si sono evidenziati alcuni punti di criticità e individuati le priorità e i traguardi su cui si intende agire al fine di migliorare gli esiti degli studenti.</p>
SITUAZIONE SU CUI SI INTERVIENE	<p>L'obiettivo è di recuperare e di potenziare il livello di conoscenze, abilità e competenze in italiano, lingue, matematica e nelle prove standardizzate nazionali.</p> <p>Nel corso dell'anno e nel successivo triennio (2016-2019), gli obiettivi, se necessario, saranno rimodulati e adeguati al contesto e alle specifiche esigenze che si manifesteranno in itinere.</p>
ATTIVITÀ PREVISTE	<p>Le attività saranno strutturate per gruppi di classi parallele, in orario curricolare nei primi mesi dell'anno scolastico (con docenti in compresenza) e , a partire dal mese di Gennaio, ove se ne ravvisi la necessità, in ore pomeridiane extracurricolari destinate a gruppi di alunni individuati dai consigli di classe. Le attività costituiranno un utile strumento di recupero per gli alunni che presentano apprendimenti a vario titolo difficoltosi o parziali.</p> <p>Sono previste le seguenti attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Lavori di gruppo. · Controllo della comprensione. · Sollecitazione degli interventi e degli interessi. · Esercitazioni guidate. · Prove e attività differenziate e semplificate su obiettivi minimi. · Schede strutturate. · Esercizi guidati a livello crescente di difficoltà. · Studio guidato con l'aiuto dell'insegnante e/o un compagno. · Esercizi di rafforzamento del calcolo. · Attività guidate per potenziare la comprensione di situazioni problematiche. · Suggestioni e accorgimenti per migliorare il metodo di studio. · Conferimento di incarichi.
TRAGUARDI DI COMPETENZA	<p>·L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Migliora i processi di socializzazione e gestire meglio le relazioni con gli altri. • Accresce l'interesse e la partecipazione alla vita scolastica e migliora l'autostima. • Sviluppa il senso di responsabilità. • Migliora l'attenzione • Consolida e potenzia le competenze comunicative anche attraverso l'uso di linguaggi non verbali. • Amplia conoscenze e potenzia le abilità strumentali di base. • Potenzia l'autonomia personale, sociale ed operativa.
RISORSE FINANZIARIE NECESSARIE	<p>I costi previsti sono ampiamente sostenibili e si riferiscono alla fornitura di fotocopiatrici, stampanti e materiale di cancelleria. Per le attività pomeridiane extracurricolari di cui sopra si utilizzerà la flessibilità oraria di tutti gli insegnanti di lettere dell'organico dell'autonomia. Ove l'organico d'Istituto dovesse deficitare dei docenti delle classi di concorso richieste tali ore saranno a carico del FIS.</p>
RISORSE UMANE (ORE)	Docenti curricolari e dell'organico di potenziamento
METODOLOGIE E STRATEGIE	Per il raggiungimento degli obiettivi ipotizzati i docenti utilizzeranno la metodologia del "cooperative learning", il "modeling" e "problem solving" .

Allegato n. 5	Potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicale, nell'arte e nella storia dell'arte, nel teatro, nel cinema, nelle tecniche e nei media
----------------------	---

5 a.

Denominazione progetto	SAGGIO DI NATALE - SAGGIO DI FINE ANNO
Destinatari	Alunni delle classi di strumento musicale
Finalità	Potenziamento delle abilità strumentali
Obiettivi	Ampliare e consolidare gli schemi motori di base; sviluppare/potenziare capacità condizionali, coordinative generali e speciali
Situazione su cui interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo.
Attività previste	Esercitazioni strumentali
Risorse umane (ore) /	Docenti di strumento musicale
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Manifestazioni finali	Esibizione: periodo che precede le vacanze natalizie - fine anno

5b.

Denominazione progetto	Musicando
Destinatari	Alunni delle classi V della scuola primaria . Durante le ore curricolari da ottobre a maggio
Finalità	Abituare gli alunni al linguaggio dei suoni
Obiettivi	Contribuire allo sviluppo dell'attitudine musicale. Avviare gli alunni alla conoscenza del mondo sonoro e del linguaggio musicale. Rendere capaci di usare il linguaggio musicale ed esprimersi attraverso di esso.
Situazione su cui interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo.
Attività previste	Educazione all'ascolto e alla pratica vocale, educazione ritmica e lettura di semplici brani tratti dal repertorio musicale popolare, della musica leggera, pop e dei brani di musica internazionale.
Risorse umane (ore) /	Docente dell'organico di potenziamento Giuseppe Agostino (A032)
Indicatori utilizzati	Valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Manifestazioni finali	Preparazione alunni alla prova attitudinale per essere ammessi allo studio di uno strumento a scelta tra flauto traverso, chitarra, pianoforte e sassofono.

5d

Denominazione progetto	Promozione degli strumenti musicali a fiato (flauto e sassofono)
Destinatari	Alunni delle classi V della scuola primaria
Finalità	Indirizzare gli alunni ad una scelta più variegata e consapevole rispetto ad altre scelte di strumenti più popolari quali chitarra e pianoforte.
Obiettivi	Conoscere le possibilità espressive degli strumenti a fiato
Situazione su cui interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo.
Attività previste	Presentazione , repertorio, ascolto ed eventuale prova degli strumenti musicali in questione
Risorse umane (ore) /	Docenti degli strumenti interessati
Indicatori utilizzati	Valutazione/monitoraggio delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Manifestazioni finali	Preparazione alunni alla prova attitudinale per essere ammessi allo studio di uno strumento a scelta tra flauto traverso, chitarra, pianoforte e sassofono.

Denominazione progetto	PROGETTO TEATRALE: "Atto primo..... Tutti in scena..... si apre il sipario"
Destinatari	Alunni dell'Istituto dei tre ordini di scuola
Priorità cui si riferisce	Migliorare i risultati scolastici come da PDM
Finalità	Consentire agli alunni di sviluppare un adeguato livello di competenze trasversali e scoprire la ricchezza della diversità
Situazione su cui interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo. Potenziamento della motivazione allo studio e dell'acquisizione delle competenze dei linguaggi espressivi
Attività previste	Presentazione e commento della commedia, individuazione delle caratteristiche di diversi personaggi, scelta dei ruoli, adattamento dei brani da eseguire adeguate alle capacità dei ragazzi.
Risorse umane (ore) / area	Docenti e Alunni dell'Istituto
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Risultati Attesi	Partecipazione attiva degli alunni di tutta la scuola ai percorsi dei laboratori teatrali e in special modo ai relativi spettacoli. Miglioramento delle relazioni all'interno di tutte le classi e delle sezioni. Promozione d'Istituto della "cultura all'arte e all'espressività", in specifico al teatro

Allegato n. 6	Potenziamento e valorizzazione delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano, nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea; matematico-logiche e scientifiche
----------------------	--

6a

Denominazione progetto	Giochi grammaticali a.s. 2016/2017
Destinatari	Alunni delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di 1° grado e alunni delle classi quinte della scuola primaria
Finalità	Fare amare e apprendere la grammatica della lingua italiana attraverso l'attività ludica e di gruppo
Situazione su cui interviene	Potenziamento della grammatica attraverso il gioco Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo. Potenziamento della motivazione allo studio e dell'acquisizione delle competenze dei linguaggi espressivi
Attività previste	Preparazione degli alunni, anche tramite una didattica ludica, e partecipazione degli stessi alle gare finali. Nell'anno scolastico 2016 – 2017 la fase finale si terrà alla Biblioteca comunale tra gli alunni dei due Istituti Comprensivi di Capo d'Orlando. Selezione d'Istituto: 08/05/2017 (primaria) 09/05/2017 (secondaria di primo grado) Selezione finale: 17/05/ore 15,00 Biblioteca comunale.
Risorse umane (ore) / area	Docenti dell'area linguistica
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Valori / situazione attesi	Maggior numero di alunni che si qualificano nelle gare

6b.

Denominazione progetto	GIOCHI MATEMATICI
Destinatari	AIPM - Alunni delle classi terze, quarte e quinte della scuola Primaria e tutti gli alunni della scuola Secondaria di 1° grado PRISTEM-BOCCONI – Gruppo di alunni interessati e con particolari attitudini della Secondaria di 1° grado
Finalità Obiettivi:	Diffondere l'interesse e l'amore per la Matematica Sviluppare capacità di analisi attraverso codici specifici; Acquisire strategie e procedure di elaborazione delle informazioni e delle conoscenze; Valorizzare le abilità logico-intuitive e creative; Recuperare i ragazzi che non hanno particolari interessi nei confronti della Matematica; Potenziare la collaborazione e sviluppare un corretto spirito competitivo.
Situazione su cui interviene	Potenziamento della matematica attraverso il gioco Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo. Potenziamento della motivazione allo studio e dell'acquisizione delle competenze logico-matematiche
Attività previste	Durante le ore curricolari ed extracurricolari si svolgeranno allenamenti con esercizi a difficoltà differenziata in funzione dell'età/classe degli alunni e/o gruppi di livello mediante testi cartacei/multimediali in prossimità delle gare/concorsi organizzati da Pristem- Bocconi, AIPM
Risorse umane (ore) / area	Docenti di matematica
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Stati di avanzamento	NOVEMBRE- Giochi d'Istituto AIPM, Giochi d'Autunno Pristem-Bocconi DICEMBRE – qualificazione AIPM MARZO – semifinali giochi provinciali Pristem-Bocconi MAGGIO – finale AIPM e finale Pristem-Bocconi
Valori / situazione attesi	Maggior numero di alunni che si qualificano alle finali (AIPM e Pristem- Bocconi) ed eventuale qualifica alle gare internazionali Pristem-Bocconi

6c.

Denominazione progetto	POTENZIAMENTO LINGUA INGLESE - biennale
Destinatari	Alunni delle classi seconde a.s. 2016/2017 , classi terze a.s. 2017/2018 della Scuola secondaria di primo grado
Finalità	Potenziamento e approfondimento delle abilità linguistiche (listening, speaking, reading , writing)
Situazione su cui interviene	Primo livello (classi seconde): -compresione dei messaggi e delle espressioni di uso quotidiano ; lettura ed espressione con pronuncia e intonazione corrette ; interazione semplice su argomenti di carattere quotidiano e personale Secondo livello (classi terze): comprensione di frasi ed espressioni usate frequentemente (informazioni personali, fare la spesa, geografia locale) Interazione in scambi dialogici usando un lessico adeguato e funzioni comunicative appropriate
Attività previste	Si privilegerà l'uso della lingua inglese in ogni ambito comunicativo, nel rispetto del livello complessivo del gruppo.
Risorse umane (ore) / area	Docenti di lingua inglese della Scuola secondaria di primo grado
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Valori / situazione attesi	Saper affrontare eventuali esami finalizzati al conseguimento di attestati di livello rilasciati dagli enti certificatori

6d

Denominazione progetto	ASSO DELLA GRAMMATICA INGLESE
Destinatari	Eccellenze delle classi quarte e quinte della Scuola Primaria
Finalità Obiettivi:	Utilizzare la lingua inglese per scopi comunicativi ed operativi Attivare abilità e conoscenze morfo –sintattiche per il conseguimento di competenze
Situazione su cui interviene	Potenziamento linguistico: aree comunicativa, grammaticale, lessicale e fonologiche
Attività previste	Attività che riguardano le diverse aree linguistiche, i classici inglesi e le attività digitali
Risorse umane (ore) / area	Docenti di lingua inglese della Scuola Primaria
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Traguardi	Comunicare in lingua inglese a livello elementare in semplici situazioni di vita quotidiana Conseguimento dell'attestazione finale Cambridge

Denominazione progetto	Erasmus+ Call 2016 - KA2 Partenariati Strategici tra sole scuole per lo Scambio di buone pratiche – Settore Scuola HEALTHY EUROPEAN CITIZENS-FOOD SECURITY
Destinatari	Il progetto coinvolge circa 60 alunni di tre classi della Scuola Secondaria di Primo Grado e prevede la collaborazione con le scuole dei paesi Finlandia, Polonia, Grecia e Turchia per la durata di due anni I partners del progetto sono le scuole di : Leppävesi – FINLANDIA Trikala – GRECIA İstanbul- TURCHIA Torun - POLONIA
Finalità	Promuovere la conoscenza di un sano stile di vita in relazione alle abitudini alimentari e alle attività sportive degli studenti.
Obiettivi	- Sviluppo di abitudini alimentari alternative basate su piatti nazionali condivisi tra i partecipanti con un chiaro accento sulle informazioni nutrizionali che i cibi contengono ed il valore che esse apportano al corpo umano. - Assunzione di uno stile di vita più sano per quanto riguarda lo sport e le abitudini alimentari in età pre-scolare. - Promozione dell'attività fisica come strategia per essere in buona salute, per l'inclusione sociale e la prevenzione della discriminazione. - Promozione dell'apprendimento delle lingue straniere moderne e delle culture europee. - Miglioramento dell'uso delle nuove tecnologie.
Situazione su cui interviene	Promuovere nelle scuole che sono coinvolte un processo di lotta contro l'obesità, di incrementare uno stile di vita sempre più attivo. Sviluppare la ricerca di un'alimentazione con cibi sani ed informazioni dietetiche per mense scolastiche Fornire raccomandazioni per migliorare la partecipazione allo sport a scuola.
Attività previste	Le attività del progetto inizieranno nel mese di Ottobre 2016 e termineranno nel mese di Maggio 2018. Le scuole europee dei paesi partner saranno accolte dal nostro istituto nel mese di Ottobre 2017 Durante i momenti di Hosting gli alunni saranno ospitati presso le famiglie dei loro coetanei e saranno a loro volta coinvolti in tutte le fasi dell'accoglienza.
Risorse umane (ore) / area	Insegnante responsabile Patrizia Biancuzzo E' prevista la mobilità all'estero di circa 20 alunni e di 7 docenti.
Indicatori utilizzati	Le attività si basano su casi reali di problemi di obesità di un esiguo numero di alunni presenti nelle scuole partner che seguendo le attività e imparando ad alimentarsi correttamente miglioreranno le loro problematiche e permetteranno di monitorare costantemente l'evoluzione delle attività. Il Team dei docenti coinvolti sperimenterà nuove metodologie di ricerca ed insegnamento
Manifestazioni finali	- Creazione di un prodotto singolare (info-book da studenti per studenti) per la promozione del quale i partecipanti sperimenteranno l'opportunità di praticare strategie di marketing per promuovere il prodotto (il suo design, il suo inserimento nelle fiere del libro, la sua visibilità on-line).

Allegato n. 7	Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica
---------------	---

7a

Denominazione progetto	“La Legalità incontra i ragazzi “
Destinatari	classi V scuola primaria – classi I scuola secondaria
Priorità cui si riferisce	Migliorare le competenze chiave e di cittadinanza come da PDM
Traguardo di risultato (event.)	Consentire agli alunni di sviluppare un adeguato livello di competenze chiave e di cittadinanza. Promuovere alla cittadinanza attiva e alla legalità.
Obiettivo di processo (event.)	Migliorare l’ambiente di apprendimento ampliando le attività didattiche laboratoriali e l’apprendimento cooperativo.
Situazione su cui interviene	Prevenzione di ogni forma di violenza dentro e fuori la scuola. Contrastare il fenomeno del bullismo. Potenziare il senso di appartenenza ad una comunità territoriale sana e giusta. Conoscere la storia della mafia territoriale e provinciale
Attività previste	Lettura e comprensione della Costituzione Italiana: discussioni, riflessioni e considerazioni. Cineforum in orario scolastico seguito da dibattito sulle tematiche emerse dalla visione di film e di documentari. Incontri con i militari dell’arma dei Carabinieri e la Polizia di Stato inerenti tematiche di disagio giovanile (droga-cyber bullismo e alcool). Incontro con familiari di vittime di mafia della provincia. Lettura di un testo sulla tematica e incontro - dibattito con lo scrittore. Partecipazione alla giornata della memoria di Falcone – Borsellino (23 maggio 2017)
Risorse umane (ore) / area	Docenti dell’area linguistica- storia e arte e immagine.
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell’apprendimento (in itinere ed alla fine dell’intervento formativo)
Stati di avanzamento	Prima fase: documentazione Si procederà alla formazione di un regolamento della vita scolastica di classe scritto dai ragazzi stessi, partendo dall’analisi dei bisogni del gruppo, dei diritti e dei doveri degli alunni e di tutti gli operatori della scuola. <u>Conoscenza dei fenomeni di illegalità sul territorio e nel mondo</u> <u>Visione di film e documentari</u> Incontri con esperti. Raccolta dati relativi alla situazione sul territorio. Incontri con rappresentanti delle Forze dell’Ordine, della Magistratura, dell’associazionismo locale. Seconda fase: partecipazione Partecipazione alla giornata della memoria di Falcone – Borsellino (23 maggio 2017)
Valori / situazione attesi	Produzione di elaborati di vario genere: prodotti multimediali, artistici e cartelloni informativi

Allegato 8	Potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati ad uno stile di vita sano.
-------------------	---

8 a

Denominazione progetto	VIVI LO SPORT
Destinatari	Alunni dell'Istituto
Finalità	Sviluppare e consolidare la collaborazione e la socializzazione attraverso attività ludico motorie
Obiettivi	Ampliare e consolidare gli schemi motori di base; sviluppare/potenziare capacità condizionali, coordinative generali e speciali
Situazione su cui interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo.
Attività previste	Test di rilevamento delle capacità motorie Atletica leggera e giochi di squadra Partecipazione alle gare
Risorse umane (ore) / area	Docenti di Ed.Fisica ed Esperti esterni volontari
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Manifestazioni finali	Partecipazione ad attività di gioco- sport, e Gare Sportive Studentesche (GSS) in relazione alla fascia d'età

8 b

Denominazione progetto	CORRI NEL PARCO
Destinatari	Alunni dell'Istituto
Finalità	Preparare gli alunni per la partecipazione alla manifestazione <i>Corri nel Parco</i> che si terrà a Cesarò nel mese di maggio
Obiettivi	Acquisire valide conoscenze sulla struttura e sulle peculiarità del Parco dei Nebrodi. Conoscere concetti di educazione ambientale e in modo particolare inerenti al parco dei Nebrodi.
Situazione su cui interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo. Favorire il corretto ed educativo rapporto di fruizione del patrimonio naturalistico.
Attività previste	Attività di staffetta e di corsa campestre.
Risorse umane (ore) / area	Docente di Ed. Fisica Vinci
Indicatori utilizzati	Osservazione degli alunni coinvolti nelle attività di allenamento di staffetta e corsa campestre e del loro comportamento durante la gara. Questionario
Manifestazioni finali	Gara di staffetta e corsa campestre che si terrà a Cesarò nel mese di Marzo.

Allegato 10	Continuità e Orientamento
--------------------	----------------------------------

Denominazione progetto	<i>Camminamente a spasso nel mio territorio tra arte, natura e cultura "</i>
Finalità:	<p>Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari, le finalità e metodologie utilizzate.</p> <p>Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni</p> <p>Far acquisire sensibilità e rispetto verso il patrimonio artistico - naturale</p> <p>Sviluppare la capacità di sapersi muovere nel proprio territorio.</p> <p>Utilizzare gli strumenti multimediali.</p> <p>Motivare la ricerca</p> <p>Capacità di osservare, ascoltare e comprendere</p> <p>Capacità di utilizzare le conoscenze acquisite.</p> <p>Riconoscere le problematiche ambientali</p>
Destinatari:	<p>Alunni ultimo anno scuola dell'Infanzia – alunni classi prime scuola Primaria.</p> <p>Alunni delle classi I A –B- C della Scuola Secondaria Primo grado e alunni delle classi V scuola primaria</p>
Situazione su cui interviene	Condivisione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, dell'integrazione e della motivazione allo studio
Attività	<p>Lettura e analisi del territorio. Visite guidate.</p> <p>Realizzazione di foto.</p> <p>Incontri con tour operator</p>
Valori / situazione attesi	Comprendere il valore delle risorse presenti sul territorio

Allegato 11	Progetti scuola dell'Infanzia
--------------------	--------------------------------------

Allegato 11 a	progetto: TEATRO
Denominazione progetto	" UN VIAGGIO TRA EMOZIONI E SENTIMENTI"
Destinatari	Scuola dell'infanzia
Finalità	<p>Favorire la conoscenza e la crescita comunicativa attraverso la drammatizzazione di esperienze relative alle ricorrenze principali.</p> <p>Avviare il bambino a riflettere sulle proprie emozioni.</p>
Attività previste	<p>Attraverso il gioco del teatro i bambini sperimentano durante le ore di laboratorio teatrale, attraverso la finzione e quindi in una situazione "protetta", storie e situazioni dove poter giocare con le proprie potenzialità, superare i propri limiti, scoprire e valorizzare sé stessi.</p> <p>Al termine dei vari percorsi si terrà una rappresentazione teatrale.</p>
Risorse umane (ore) / area	Docenti della scuola dell'infanzia
Valori / situazione attesi	Recite in occasione delle principali manifestazioni e a fine anno che creino un clima di partecipazione e collaborazione tra le varie componenti.

Allegato 11b	Progetto Inglese "Hello Children"
Destinatari	I bambini dell'ultimo anno di frequenza della scuola dell'infanzia di tutti i plessi (nelle sezioni in cui sia presente la docente specialista di lingua inglese)
Finalità	Sollecitare e consolidare le competenze relazionali e riflessive indispensabili alla comunicazione. Favorire nel bambino un rapporto positivo con la seconda lingua. Favorire l'acquisizione degli strumenti necessari per un confronto diretto tra la propria cultura e le altre.
Situazione su cui si interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo.
Attività previste	Le attività proposte saranno sempre in forma ludica, attraverso giochi di gruppo, a coppie, privilegiando soprattutto la fase orale; ci si potrà avvalere dell'ausilio di (marionette animate) che faranno da tramite tra l'insegnante ed il gruppo dei bambini per stimolare e tenere vivo il loro interesse e la partecipazione attiva, favorendo quindi l'apprendimento. Saranno altresì proposti giochi di gruppo, attività manipolative, costruzione di cartelloni, conte, canzoni, filastrocche, schede.
Risorse umane (ore) / area	Docenti Infanzia
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Prodotti finali	Cartelloni, canzoni, filastrocche, schede.

Allegato 11 c	ESPLORO E SCOPRO IL COMPUTER
Destinatari	Alunni ultimo anno scuola dell'Infanzia
Finalità	Avviare un rapporto creativo con l'informatica per disegnare, colorare, inventare, stampare, inserire foto, costruire immagini.
Attività previste	Conoscenza degli elementi che costituiscono il computer. Operazioni di accensione e spegnimento Giocare ed apprendere con i diversi software didattici. Utilizzare il programma di disegno "PAINT"
Risorse umane	Docenti scuola dell'Infanzia
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)

Allegato 11 d	Orto didattico
Destinatari	Alunni della scuola dell'infanzia e primaria di tutti i plessi
Finalità	Avvicinare in modo ludico – pratico i bambini alla conoscenza della natura come risorsa insostituibile. Prendere coscienza dell'importanza di conoscere il proprio territorio e valorizzare i saperi delle generazioni precedenti. Costruire relazioni scuola – famiglia.
Situazione su cui si interviene	Sollecitare l'interesse e l'attenzione degli alunni verso le discipline curriculari e trasmettere come la realtà viene interpretata con strumenti quali l'osservare, il
Attività previste	Individuazione delle aree da destinare all'orto e scelta delle coltivazioni da realizzare. Semina e cura degli ortaggi nelle varie fasi di crescita. Stesura di schede che permettono ai bambini di osservare, descrivere, organizzare il materiale e le informazioni raccolte. Raccolta dati e trasmissione del materiale attraverso fotografie e cartelloni.
Risorse umane (ore) / area	Docenti dell'Infanzia e della scuola primaria. Comune di Capo d'Orlando Genitori e nonni degli alunni
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo). Le osservazioni riguarderanno lo star bene a scuola, l'interesse e la partecipazione
Prodotti finali	Realizzare materiale iconografico e/o su supporto informatico. Usare i diversi linguaggi e le tecniche linguistiche diversificate.

Allegato 12	Programmazione delle attività formative rivolte al personale
--------------------	---

Allegato 12 a	La formazione digitale è in evolution.....
Destinatari	Tutti i docenti di ogni ordine e grado dell'Istituto
Finalità	1. Fornire ai docenti gli strumenti metodologici e didattici per un utilizzo critico e consapevole dei contenuti didattici digitali con l'uso di strumenti tecnologici online e d'aula, intesi come strumenti e metodologie orientate al rinnovamento della didattica tradizionale. 2. Permettere ai docenti l'acquisizione delle competenze necessarie a progettare e realizzare contenuti didattici digitali e a contestualizzarli in propri ambienti di apprendimento, valorizzando così l'esperienza e la creatività di ciascun insegnante
Situazione su cui si interviene	La formazione digitale si rivela fondamentale per incrementare la qualità dell'insegnamento e garantire un'istruzione efficace, nell'ambito di una necessaria azione di rinnovamento organizzativo, strutturale e metodologico dell'intero sistema scolastico secondo il piano di miglioramento d'istituto.
Attività previste	Utilizzo delle tecnologie in dotazione(PC-LIM) negli ambiti disciplinari Avvio all'uso della Dashboard Introduzione alla Flipped Classroom
Risorse umane (ore) / area	Esperto esterno, animatore digitale, docenti e tecnico del team digitale.
Indicatori utilizzati	Monitoraggio sugli apprendimenti e sull'efficacia della sperimentazione. Monitoraggio/Tracciamento dell'impiego dei contenuti digitali nell'ambito dell'ambiente di apprendimento.
Prodotti finali	Condivisione e valutazione dei prodotti multimediali

Allegato 12 b	Sportello digitale
Destinatari	Tutti i docenti di ogni ordine e grado dell'Istituto
Finalità	Supportare tutti coloro che desiderano intraprendere percorsi digitali legati alla didattica e che trovano difficoltà legate alla gestione di software e alla scelta di percorsi didattici compensativi per una didattica inclusiva.
Situazione su cui si interviene	Venire incontro alle piccole e grandi difficoltà che i docenti incontrano nello sperimentare nuove strategie e metodologie didattiche
Attività previste	Sportello di consulenza digitale a cui i docenti possono accedere su prenotazione.
Risorse umane (ore) / area	Animatore digitale e membri del team digitale
Indicatori utilizzati	Monitoraggio sugli apprendimenti e sull'efficacia della sperimentazione. Monitoraggio/Tracciamento dell'impiego dei contenuti digitali nell'ambito dell'ambiente di apprendimento.
Prodotti finali	Condivisione e valutazione dei prodotti multimediali

Allegato 12 b	Alfabetizzazione informatica
Destinatari	Tutti i docenti di ogni ordine e grado dell'Istituto
Finalità	Fornire una alfabetizzazione informatica, livello essenziale , ai partecipanti. Fornire una migliore conoscenza a coloro che abbiano delle nozioni di base.
Situazione su cui si interviene	Venire incontro alle piccole e grandi difficoltà che I docenti incontrano nell'utilizzo del computer e dei principali programmi di videoscrittura.
Attività previste	I contenuti del corso verranno sviluppati attraverso spiegazioni orali, esempi ed esercitazioni utilizzando il computer e/o la LIM. Comprensione delle funzioni dei componenti principali del computer. Conoscenza delle principali funzioni del Sistema operativo. Utilizzo dei programmi di scrittura Word e Writer. Uso di internet per ricercare dati e documenti nella rete. Uso della posta elettronica.
Risorse umane (ore) / area	Docente esperto dell'Istituto
Indicatori utilizzati	Verifica, in itinere, delle competenze acquisite.

Allegato 16	Progetti inclusione
--------------------	----------------------------

16 a

Denominazione progetto	Sport Insieme
Destinatari	Alunni con BES
Finalità	Promuovere le abilità psicomotorie degli alunni e conseguire risultati più specifici sul piano dell'espressione, della valorizzazione di sé, dell'orientamento spazio-temporale e uno sviluppo più armonico del fisico e della mente.
Situazione su cui interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell'autocontrollo.
Attività previste	giochi individuali (gioco funzionale, gioco imitativo, gioco simbolico); giochi di gruppo (giochi con la palla, esercizi propedeutici al tennis); giochi di squadra (giochi propedeutici alle attività sportive, staffette); esercizi di equilibrio statico,
Risorse umane (ore) / area	Docenti di Educazione Fisica
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell'apprendimento (in itinere ed alla fine dell'intervento formativo)
Risultati attesi	Interazione con i compagni di classe attraverso la didattica inclusiva

16 b

Denominazione progetto	“CREO, GIOCO E IMPARO”
Destinatari	Alunni con BES
Finalità	Sviluppare le capacità creative e logiche attraverso attività manipolative, senso-percettive ed espressive.
Situazione su cui interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell’autocontrollo.
Attività previste e risultati attesi	Realizzazione e/o decorazione di vasi in terracotta con tecniche varie di pittura; Reperimento e invaso di piante grasse; Creazione di disegni con gli stampini; Decorazione di mattonelle; Realizzazione di disegni realizzati intingendo le dita nel colore utilizzando tinte primarie e secondarie; Produzione di tavole grafiche ed eventuale stampa dei disegni; Fruizione e collocamento del prodotto finito.
Risorse umane (ore) / area	Docenti di Educazione Artistica e di Sostegno
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell’apprendimento (in itinere ed alla fine dell’intervento formativo)

16 c

Denominazione progetto	“TECNOLOGICA- MENTE”
Destinatari	Alunni con BES
Finalità	Promuovere l’autonomia, favorire l’apprendimento, la comunicazione e il gioco attraverso l’attuazione di un laboratorio tecnologico-informatico
Situazione su cui interviene	Condividizione di esperienze, rafforzamento della socializzazione, della collaborazione e dell’autocontrollo.
Attività previste	Esercitazioni con l’ utilizzo di strumenti informatici, software specifici e internet.
Risorse umane (ore) / area	Docenti di Tecnologia e Sostegno
Indicatori utilizzati	Monitoraggio e controllo degli interventi formativi; valutazione delle competenze iniziali e finali dei partecipanti; valutazione dell’apprendimento (in itinere ed alla fine dell’intervento formativo)
Risultati attesi	Interazione con i compagni di classe attraverso la didattica inclusiva e fruizione autonoma di mezzi multimediali.