



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI **pon**
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

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



ISTITUTO COMPRENSIVO “Raffaello Sanzio”

Viale Piemonte, 19 fraz. PORTO POTENZA - 62018 POTENZA PICENA (MC)

Tel. 0733/688197 - Fax 0733/881419 * C.F. 82001830437 * Cod.Mecc. MCIC813001

sito web: <http://www.icrsanzio.gov.it/> e-mail: mcic813001@istruzione.it Posta cert: mcic813001@pec.istruzione.it

Prot. n. 220/C14

Porto Potenza P. 13/01/2018

- Ai Genitori degli alunni delle
Sc. Primarie e Sec. di I grado
- Agli atti
- Al sito web dell'Istituto

Oggetto: Avviso Pubblico di selezione ai fini della partecipazione degli alunni al Progetto “Creare per Essere”, nell’ambito dei Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale (PON) “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 - avviso pubblico prot.n. 10862 del 16/09/2016 “Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l’apertura delle scuole oltre l’orario scolastico soprattutto nella aree a rischio e in quelle periferiche”; Asse I - Istruzione - Fondo Sociale Europeo (FSE); Obiettivo specifico 10.1 - Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa; Azione 10.1.1-Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità; sotto azione 10.1.1A: Interventi per la riduzione della dispersione scolastica e per il successo scolastico degli studenti; cod. identificativo progetto: 10.1.1A-FSEPON-MA-2017-83; CUP: E16D16004070002

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto il Programma Operativo Nazionale Plurifondo “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020;

Visto l’avviso pubblico AOODGEFID\prot. n. 10862 del 16/09/2016 rivolto alle Istituzioni scolastiche statali per la realizzazione di Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio, con l’Obiettivo specifico della “Riduzione del fallimento formativo precoce e della dispersione scolastica e formativa”, mediante **Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità**, emanato con i **Fondi Strutturali Europei**, nell’ambito del Programma Operativo Nazionale “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020, Asse I (Istruzione) - Fondo Sociale Europeo (FSE);

Vista la delibera di partecipazione al progetto PON, avviso n. 10862 del 16/09/2016, da parte del Collegio Docenti convocato in data 08/11/2016, agli atti con prot. n. 5173 A/19;

Vista la delibera di approvazione del progetto PON, relativo all’ avviso n. 10862 del 16/09/2016, da parte del Consiglio di Istituto, agli atti con prot. n. 5172 A/19 del 08/11/2016;

Vista la candidatura avanzata da codesto Istituto Scolastico n. 31933 in data 14/11/2016;

Vista la Nota autorizzativa M.I.U.R. Prot. n. AOODGEFID/31706 Roma, 24 luglio 2017, con oggetto “Autorizzazione progetto e impegno di spesa a valere sull’ Avviso pubblico prot. n. 10862 del 16/09/2016 - Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l’apertura delle scuole oltre l’orario scolastico soprattutto nelle aree a rischio e in quelle periferiche- “, con la quale si comunica all’I. C. R. Sanzio che il progetto presentato da codesta istituzione scolastica è formalmente autorizzato con **Cod. Identificativo Progetto 10.1.1A-FSEPON-MA-2017-83** (graduatoria approvata con provvedimento del Dirigente

dell’Autorità di Gestione Prot. n. Prot. 29241 del 18 luglio 2017; impegno finanziario relativo comunicato all’USR Marche con prot. AOODGEFID 28613 del 13/07/2017);
 Visti l’avviso di selezione rivolto al personale interno all’istituzione scolastica, per l’individuazione di n. 7 esperti, n. 7 tutor e n. 5 figure aggiuntive, ai fini della realizzazione dei vari moduli del progetto “Creare per Essere”, agli atti con prot. n. 5702 C14/C24 del 04/11/2017 e la pubblicazione della relativa graduatoria, prot. 6445/C14 del 02/12/2017;
 Visti l’avviso Pubblico per la selezione di n.2 Esperti e n. 3 Figure Aggiuntive Esterni, relativo al Progetto “Creare per Essere”, nell’ambito dei Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale (PON), prot. 6506/C14 del 05/12/2017, e la pubblicazione della graduatoria, relativa alla selezione di n.2 Esperti e n. 3 Figure Aggiuntive;
 Visto il Decreto di assunzione in bilancio del finanziamento relativo al progetto di cui sopra;
 Considerato che il Progetto “Creare per Essere” è costituito da n. 7 Moduli formativi, rivolti agli alunni di Scuola Primaria e Secondaria di I grado;
 Vista la necessità di individuare gli alunni di questo Istituto che parteciperanno alla realizzazione dei vari moduli previsti dal Progetto;

EMANA

il presente AVVISO PER LA SELEZIONE DEGLI ALUNNI PARTECIPANTI AL PROGETTO, in base ai moduli sinteticamente descritti nella seguente tabella:

MODULI FORMATIVI Ambito e Titolo	DESTINATARI	Tempi e destinatari del modulo	Descrizione del Modulo
1 Educazione motoria; sport; gioco didattico “SALTIAMOCI SU”	Max. 30 alunni Sc Primaria	<ul style="list-style-type: none"> • 30 ore totali; • al sabato, 10 – 13; • previste da 20/01/2018 a 31/06/2018 	<u>INCARICHI PREVISTI:</u> 1 esperto; 1 tutor; 1 assistente
2 Educazione motoria; sport; gioco didattico “RITMICA MENTE”	Max. 30 alunni Sc.Sec 1°grado	<ul style="list-style-type: none"> • 30 ore totali; • 3 ore max. in un giorno a settimana • dal 30/01/2018 al 31/06/2018 	<u>INCARICHI PREVISTI:</u> 1 esperto; 1 tutor; 1 assistente
3 Potenziamento lingua straniera “STORY TELLING”	Max. 30 alunni Sc Primaria	<ul style="list-style-type: none"> • 30 ore totali; • al sabato, 10 – 13; • previste da 20/01/2018 a 31/06/2018 	<u>INCARICHI PREVISTI:</u> 1 esperto; 1 tutor; 1 assistente
4 Potenziamento lingua straniera “LET'S LIVE ENGLISH (viviamo l'Inglese)”	Max. 30 alunni Sc.Sec 1°grado	<ul style="list-style-type: none"> • 30 ore totali; • 3 ore max. in un giorno a settimana • dal 30/01/2018 al 31/06/2018 	<u>INCARICHI PREVISTI:</u> 1 esperto; 1 tutor;
5 Innovazione didattica e digitale “ARTIGIANATO DIGITALE”	Max. 30 alunni Sc. Sec 1°grado	<ul style="list-style-type: none"> • 30 ore totali; • 3 ore max. in un giorno a settimana • dal 30/01/2018 al 31/06/2018 	<u>INCARICHI PREVISTI:</u> 1 esperto; 1 tutor; 1 assistente
6 Potenziamento competenze di base “GIORNALINO ON LINE”	Max. 30 alunni Sc. Primaria	<ul style="list-style-type: none"> • 30 ore totali; • al sabato, 10 – 13; • previste da 20/01/2018 a 31/06/2018 	<u>INCARICHI PREVISTI:</u> 1 esperto; 1 tutor; 1 assistente
7 Potenziamento delle competenze di base “VIVERE E NARRARE”	Max. 30 alunni Sc. Sec 1°grado	<ul style="list-style-type: none"> • 30 ore totali; • 3 ore max. in un giorno a settimana • dal 30/01/2018 al 31/06/2018 	<u>INCARICHI PREVISTI:</u> 1 esperto; 1 tutor;

Si invitano i genitori a prendere visione del progetto pubblicato nel sito dell’Istituto, sezione PON, e allegato, in sintesi, alla presente.

CONDIZIONI per la PARTECIPAZIONE

1. Possono presentare domanda di partecipazione i genitori degli alunni delle classi Quinte di Scuola Primaria e di tutti e tre gli anni di corso di Scuola Secondaria di 1° grado, compilando e consegnando ad una delle maestre della classe per la scuola primaria o al coordinatore di classe per la Scuola Secondaria di 1° grado, entro il 17 Gennaio 2018 l'allegato A, contenente:
 - Domanda di adesione;
 - Scheda notizie anagrafiche dell'alunno partecipante;
 - Consenso al trattamento dei dati dello studente;
2. Si può scegliere di far partecipare il/la proprio/a figlio/a anche a più moduli.
3. Nel caso in cui le richieste pervenute saranno in esubero, rispetto al limite max. previsto dal modulo, si procederà alla selezione degli alunni da trasferire ad altro modulo in base a: proposta volontaria di cambiamento da parte dell'alunno; suggerimento di cambiamento da parte dei docenti, in base a criteri di beneficio sul piano motivazionale e formativo; precedenza per data e ora di invio della presente richiesta.
4. Le attività sono completamente gratuite, si svolgeranno presso la sede centrale, con incontri settimanali e in orario extrascolastico, nei periodi indicati in tabella, con date e orari da definire successivamente, tenendo conto delle disponibilità degli alunni.
5. Le attività dei singoli moduli prevedono la presenza di esperti esterni o interni, di tutor e di eventuali figure di supporto operativo e relazionale.

Per ulteriori informazioni ci si può rivolgere alla Segreteria, scrivendo all'indirizzo mcic813001@istruzione.it, oppure contattare i docenti Montecchiari Daniela per la Scuola Primaria e Dino Carlini per la Scuola Secondaria di 1° grado.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott.ssa Federica Lautizi

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO IN GENERALE

PREMESSA

Il PON (Piano Operativo Nazionale), finanziato con i fondi europei, rappresenta una nuova opportunità per rilanciare l'impegno di educare e formare tutti gli studenti. Gli ingredienti sono comunque gli stessi di sempre: il bisogno di suscitare interesse scolastico e quello di sviluppare competenze socio-culturali. La progettazione PON esige che ciò si realizzi, tassativamente, in uno spirito di innovazione, utilizzando: percorsi alternativi, operativi, condivisi, tesi ad applicare le conoscenze teoriche; giochi di ruolo; simulazioni della realtà; immaginazioni prospettiche. Il progetto avanzato dal nostro Istituto è intitolare "Creare per Essere" ed è stato autorizzato al finanziamento; si articola in 7 moduli e fanno riferimento a varie aree formative proprie dell'attività didattica curricolare, come dettagliato nell'avviso e qui solo elencati:

- SALTIAMOCI SU
- RITMICA MENTE
- STORY TELLING
- LET'S LIVE ENGLISH (viviamo l'Inglese)
- ARTIGIANATO DIGITALE
- GIORNALINO ON LINE
- VIVERE E NARRARE

OBIETTIVI

- Affiancare la didattica curricolare e sostenerne l'interesse attraverso attività laboratoriali
- Favorire l'interazione delle discipline in una concezione del sapere come unitario e come strumento per l'acquisizione di competenze;
- Favorire la socializzazione di alunni provenienti anche da realtà sociali e scolastiche diverse;
- Suscitare l'interesse degli alunni e migliorare le loro competenze comunicative;
- Educare insegnanti e studenti ad un uso consapevole e creativo degli strumenti digitali;
- Favorire il successo formativo e scolastico;
- Orientare alla conoscenza di sé, allo sviluppo delle relazioni interpersonali e con l'ambiente vitale;
- Evitare che le differenze si trasformino in disuguaglianze;
- Valorizzare il pluralismo culturale e territoriale;
- Educare all'empatia.

CARATTERISTICHE DEI DESTINATARI

Il progetto è rivolto agli alunni di scuola Primaria delle classi quinte e a gruppi di alunni a classi aperte di 1^e, 2^e e 3^e classi della scuola secondaria di 1^o grado; in particolar modo è destinato ad alunni con difficoltà di profitto o con debole interesse scolastico, a causa di disagi personali e/o familiari. Non sono esclusi alunni motivati e con risultati scolastici positivi, essenziali per il coinvolgimento dei meno interessati, per non isolare maggiormente gli alunni in difficoltà, ma anche per fornire loro il supporto e per cooperare insieme al raggiungimento di risultati positivi, attraverso la loro disponibilità e l'opera di tutoraggio.

AZIONI attuate

- Offrire chance di successo su un terreno pratico ed operativo, più congeniale all'età e alla condizione dell'alunno disagiato del 1^o ciclo scolastico;
- Far sperimentare, nell'ambito di attività laboratoriali (learning by doing), lo spirito di collaborazione (cooperative learning), il lavoro in piccoli gruppi;
- Promuovere un clima di benessere attraverso azioni di tutoring da parte di alunni più competenti;

- Far conseguire risultati concreti e quindi una maggiore autostima, attraverso la realizzazione di manufatti, prodotti culturali cartacei elaborati graficamente ...
- Far percepire l'ambiente scolastico come opportunità di realizzazione personale, grazie all'interazione con i coetanei, alla cooperazione e alla produzione condivisa, oltre la valutazione della prestazione;
- attuare una filosofia "open", aperta cioè alla collaborazione e alla condivisione della conoscenza dove l'insegnante diviene un "mentore" che lavora per favorire il dialogo e l'influenza reciproca fra gli studenti e lascia che i ragazzi copino, sbaglino e siano corretti dai loro compagni. In questa logica l'errore non è visto negativamente, ma è anzi un'occasione per progredire e migliorare;
- Promuovere attività accattivanti e non vincolate al giudizio del docente; ognuno deve e può esprimersi con quello che sa fare.

METODOLOGIE DIDATTICHE

- Procedere nelle conoscenze e nelle attività pratiche, in modo graduale, parallelo, formale e informale;
- Strutturare in modo sistematico, visibile e condiviso con gli alunni, contenuti, tempi e strumenti;
- Fissare tappe e scadenze in modo proporzionato all'alunno e coerente al raggiungimento del prodotto finale;
- promuovere l'atteggiamento di ricerca e il perseguimento dell'obiettivo di miglioramento;
- avvalersi di una metodologia "Tinkering" basata sul trinomio "Think-Make-Improve" (ovvero "pensa-crea-migliora") che prevede una prima fase di progettazione, una seconda fase operativa di prototipazione e una fase finale di verifica e miglioramento di quanto fatto;
- Autovalutare il proprio operato e valutare l'attività offerta dalla scuola;
- Pubblicare quanto realizzato e depositarlo in un archivio consultabile dal pubblico con mezzi informatici o esporlo visivamente nell'atrio della scuola, così da incentivare il desiderio di partecipazione, di realizzazione e di ottimizzazione del proprio lavoro.

MODALITÀ DI INTEGRAZIONE CON L'ATTIVITÀ SCOLASTICA CURRICOLARE

- forme di apprendimento basate su modalità più attive e coinvolgenti, che sviluppino comportamenti socio-relazionali positivi e promuovano lo sviluppo della creatività, anziché privilegiare la prestazione sulla base di una consegna;
- metodologia di lavoro operativo/laboratoriale, per il quale l'alunno, nell'ambito di contenuti delimitati, è educato a ricercare, sistemare e controllare più facilmente e principalmente informazioni utili ed essenziali;
- applicazione di conoscenze attraverso la realizzazione di prodotti personalizzati, utilizzando strumenti informatici e tecnologici;
- produzione di oggetti attraverso il presupposto di conoscenze teoriche fornite dalle discipline che sono presenti o nell'attuale percorso di studio o in futuri indirizzi scolastici;
- consolidamento e cura del rapporto alunno-docente, sulla base di ruoli propositivi e convergenti;
- condivisione in gruppo di progettazioni e realizzazioni, con opportune attribuzioni di funzioni e compiti, nel rispetto delle propensioni e delle attitudini.

CARATTERI INNOVATIVI DEL PROGETTO

- Attività con ausilio di strumenti informatici innovativi, quali: LIM, fotocamera; software di elaborazione grafica;
- Uscite all'esterno per attività di fotografia, di interviste, di osservazione, di ruolo e di comunicazione con la realtà, nella consapevolezza crescente dell'utilità della preparazione culturale (tecnica, linguistica, artistica ...);
- Contatti con realtà scolastiche significative (scolaresche dei territori terremotati, scuole superiori...), per un arricchimento sul piano umano, tecnologico, espressivo ...;
- Creazione di un prodotto finale fruibile dall'alunno e apprezzabile all'esterno;
- Attività di simulazione e di ruolo;

- Attività svolte da protagonisti assoluti, affiancati dall'insegnante guida-educatore;
- Attività di gioco con valenza didattica.

RISULTATI ATTESI

- Miglioramento della socializzazione e dei processi di integrazione;
- Maggiore autostima;
- Miglioramento dei risultati scolastici e della motivazione nello studio, favorito dalla pratica del dialogo e dall'attività didattica in situazioni concrete;
- Promozione di una visione positiva dell'istituzione scolastica, grazie ad un'offerta formativa più coinvolgente;
- Apprezzamento dello spirito di collaborazione, quale grande e fondamentale risorsa umana;
- Esperienza delle tecnologie come utili strumenti, piuttosto che come finalità di vita.

DESCRIZIONE DEI MODULI

Scheda modulo 1 "SALTIAMOCI SU"

1. Sintesi del modulo

Educazione motoria nelle classi quinte

2. Finalità e obiettivi

Finalità

Attraverso le attività proposte in forma ludica e sportiva, gli alunni potranno esplorare la socializzazione e lo sviluppo delle capacità motorie e coordinative. Inoltre potranno confrontarsi con esperienze e conoscenze di sport differenti.

Obiettivi Specifici

- Promozione della socializzazione e della cooperazione finalizzata al raggiungimento di un comune obiettivo
- Miglioramento della coordinazione, della capacità articolare e della resistenza finalizzata alla consapevolezza e allo sviluppo del proprio talento personale
- Conoscenza dei regolamenti degli sport di squadra finalizzata al rispetto dei comportamenti durante il gioco, alla consapevolezza della loro necessità e al fair play

3. Attività

Attraverso le attività proposte in forma ludica, gli alunni potranno fare esperienze positive sia nella socializzazione che nella cooperazione per un obiettivo comune in cui ognuno potrà mettere in gioco proprie competenze. Si potranno confrontare con esperienze di successo ed insuccesso (fair play); si alterneranno attività in palestra (esercizi, giochi) con attività in laboratorio, a gruppi ed individuali.

4. Strategie e metodologie, strumenti, spazi/ambienti di apprendimento, prodotti finali

Strategie e metodologie

I lavori da svolgere e i relativi esercizi correlati, saranno descritti e rappresentati prima in maniera sintetica e globale, per poi passare ad una spiegazione sempre più analitica, sfruttando la capacità di interazione della classe, la capacità di sviluppo di competenze e di discernimento individuale

Strumenti utilizzati

Attrezzatura personale e della palestra, come ad esempio palle, cerchi, cinesini, corde e tutto quanto disponibile e necessario per il raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Spazi/ambienti di apprendimento

Palestra e spazi all'aperto ove e quando possibile.

Prodotti finali

- Giochi e percorsi in palestra (documentati con foto e video)
- Cartelloni murali
- Articoli di giornale

Scheda Modulo 2 **RITMICA MENTE**

1. Sintesi del modulo

Il modulo Ritmica..Mente, promuove la collaborazione tra coetanei, la socializzazione, il rispetto delle regole e contribuisce ad accrescere il senso del bello e le possibilità espressive-comunicative, attraverso, principalmente, la pratica della ginnastica ritmica, che lega eleganza, agilità, flessibilità, grazia e maneggio di piccoli attrezzi. Al raggiungimento di questi importanti traguardi concorrono anche i ragazzi, che di solito considerano la ritmica uno sport femminile: viene proposta loro, infatti, la partecipazione attiva nelle collaborazioni proprie di questo sport, contribuendo a creare figure formate in coppia, trio o quartetto, fino alle piramidi umane, che richiedono equilibrio, cooperazione e fiducia nell'altro. La componente maschile inoltre, verrà avvicinata all'utilizzo dei piccoli attrezzi attraverso l'attività circense di giocoleria, cioè l'arte della manipolazione, del gioco con oggetti vari, con i quali compiere esercizi di destrezza, coordinamento, abilità, velocità, equilibrio e precisione con le varie parti del corpo.

Le proposte sono quindi mirate a formare un gruppo dedito all'attività specifica della ginnastica ritmica ed un altro impegnato a realizzare attività che fungono da "contorno-supporto", così da creare i presupposti per una manifestazione-spettacolo finale, ove ognuno sia protagonista e parte essenziale della gruppo-squadra.

Alcune lezioni si svolgeranno nella palestra della ASD ginnastica di Porto Potenza P., perché dotata di attrezzature idonee al raggiungimento degli obiettivi: la disponibilità di tali strumenti e materiali è gratuita, come già stabilito con l'Associazione Sportiva privata, in fase di candidatura.

2. Finalità

Combattere la dispersione scolastica strettamente connessa al disagio affettivo, sociale, esistenziale e familiare, attraverso la pratica di uno sport altamente socializzante che, sviluppando grazia ed eleganza, padronanza del corpo, senso del ritmo, stimoli per la personalità, suscita il gusto del bello e lo studio-ricerca di forme e movimenti espressivi e originali.

Attraverso la pratica della ginnastica ritmica, in tutte le sue forme, siano esse di gioco-sport che di attività pre-sportiva o competitiva, si intende far vivere esperienze di partecipazione e di coinvolgimento, rivolte a tutti gli alunni della scuola secondaria, allo scopo di sviluppare la consapevolezza dello stretto e imprescindibile rapporto tra impegno e realizzazione.

Saldare l'istituzione scuola con il tessuto sociale del territorio che la circonda, sulla base di attività sportive espressive, originali, plurali e coordinate.

Sperimentare il gusto di diventare capace, grazie all'impegno nell'esercizio, nell'attenzione e nell'autocontrollo.

3.Obiettivi Specifici

- Conoscenza del proprio corpo allo stato statico, dinamico e di volo;
- Conoscenza degli elementi di pre-acrobatica;
- Conoscenza degli elementi di acrobatica;
- Affermazione di ogni individuo attraverso il gioco;
- Stimolo della capacità di interagire in modo costruttivo e propositivo con l'altro;
- Acquisizione della "regola" nell'esecuzione dei piccoli esercizi proposti, così da permettere la formazione della persona e la convivenza con il gruppo;
- Ascolto dei vari generi musicali al fine di acquisire un'apertura mentale, la sensibilità per il ritmo e lo stimolo all'espressività;
- Espressione della propria personalità e strutturazione del carattere all'insegna di: sicurezza, autocontrollo, coraggio, determinazione e autostima.

4. Descrizione delle attività da svolgere

- Fase di riscaldamento, che prevede esercizi atletici, pre-atletici, stretching, preparazione fisica generale e specifica;
- Esercitazioni a corpo libero;
- Esercitazioni con attrezzi codificati (palla, nastro, clavette etc.)
- Esercitazioni con attrezzi non codificati (foulard, palline ecc..)
- Esercizi di familiarizzazione con i compagni e di fiducia reciproca
- Esercizi di equilibrio statico, dinamico e in volo
- Esercizi di equilibrio reciproco (per collaborazioni e prese)
- Studio delle prese e delle collaborazioni attive e passive
- Esercitazioni a corpo libero di acrobatica e pre-acrobatica
- Esercizi con base musicale per lo sviluppo del senso ritmico(coreografia)

- Giocoleria individuali con tre oggetti (palline, cerchi, foulard ecc..)
- Giocoleria a coppie con oggetti (palle)
- Attività di pre-acrobatica ed acrobatica nella palestra messa a disposizione da A.S.D. Ginnastica di Porto Potenza (affiliata CSEN, regolarmente iscritta al CONI)
- Preparazione di un esercizio collettivo con base musicale e saggio-spettacolo

5. Strategie e metodologie, strumenti, spazi/ambienti di apprendimento, prodotti finali

Strategie e metodologie

L'insegnante promuoverà un atteggiamento di ricerca delle soluzioni per tentativi ed errori nei *ragazzi*, evitando di imporre le attività, ma guidando nel rispetto dei tempi, delle regole e delle capacità di ognuno, sollecitando la riflessione sulle proprie azioni. L'apprendimento, attraverso l'esperienza, sarà volto a stimolare e potenziare le capacità di attenzione, ascolto, concentrazione, osservazione, confronto, riflessione, che sono alla base della crescita personale di ognuno. Essenziale sarà promuovere la cooperazione attraverso le attività ludiche; sarà compito dell'insegnante far sì che nessuno si senta escluso, ma che tutti siano parte attiva del gruppo-squadra.

Strumenti utilizzati

- Attrezzi codificati
- Attrezzi non codificati
- Attrezzatura per riproduzione di musiche.
- Air track, trave di equilibrio, materassi paracadute (forniti dalla Asd Ginnastica Porto Potenza)
- Oggetti di giocoleria

Spazi/ambienti di apprendimento

Palestra della scuola secondaria di primo grado Palestra della A.S.D. ginnastica Porto Potenza

Prodotti finali

- 1-Partecipazione alle manifestazioni del paese (es: consegna della bandiera blu)
- 2-Saggio spettacolo, all'interno dell'Istituto.

Scheda modulo 3 **STORY TELLING**

1. Sintesi del modulo

Il progetto nasce fondamentalmente per far sperimentare ai ragazzi il piacere di poter comunicare in lingua inglese attraverso attività pluridisciplinari. Spontaneità e intelligenza del cuore sono alla base di questo progetto che, attraverso una serie di situazioni ludiche, di letture animate e di lavori di gruppo, intende potenziare la produzione scritta e orale della lingua inglese. Le storie lette e raccontate verranno poi drammatizzate e rappresentate mediante produzioni grafiche e digitali. La mediazione anche di un insegnante madrelingua garantirà agli studenti un'esposizione massima e pressoché continua alla lingua inglese.

2. Finalità e obiettivi

Finalità

- Sviluppare le abilità di ascolto e di interazione;
- Promuovere la collaborazione attraverso attività di gruppo;
- Sviluppare le abilità organizzative
- Valorizzare le competenze acquisite e dare l'opportunità a tutti gli alunni di manifestare le proprie capacità comunicative, puntando sulle risorse di ciascun studente, qualsiasi esso sia, indipendentemente dalla tipologia o dalla qualità o dal livello.

Obiettivi Specifici

- Sviluppare e potenziare le abilità di produzione orale e scritta nella lingua inglese
- Sviluppare e potenziare le competenze di comunicazione in lingua inglese

3. Descrizione delle attività da svolgere

- Lettura animata di storie in lingua inglese
- Produzione di canovacci per la drammatizzazione delle storie stesse
- Ricerca in rete di elementi culturali propri e intrinseci alle storie stesse (British culture and civilization) per giungere ad una più precisa contestualizzazione dei vari episodi
- Elaborazione di produzioni grafiche attraverso software didattici
- Laboratori con produzione di lavori di gruppo e/o individuali

4. Strategie e metodologie, strumenti, spazi/ambienti di apprendimento, prodotti finali

Strategie e metodologie

Cooperative Learning, rote-play, work-in-pairs sono alla base di una didattica estremamente trasversale ed inclusiva volta al raggiungimento di un apprendimento significativo, che passa attraverso lo svolgimento di una serie di attività autentiche: attività complesse, contestualizzate con valore nel mondo reale. La varietà delle attività proposte permetteranno a ciascun studente di trovare il proprio canale preferenziale comunicativo (grafico, grafico-digitale e/o prettamente linguistico-espressivo) e quindi trovare la propria piena realizzazione.) Le strategie didattiche dunque non partiranno dai limiti degli studenti, non da ciò che manca loro, bensì dalle risorse che ciascuno di essi hanno, secondo una precisa e chiara finalità, quella dell'inclusione.

Strumenti utilizzati

Computer e software multimediali didattici per la creazione di testi recitativi digitali e/o di giochi o quiz inerenti ai racconti ascoltati e rielaborati; testi in lingua inglese (racconti, storie, video, canzoni) strumenti e materiali di varia tipologia atti a realizzazioni grafico- pittoriche

Spazi/ambienti di apprendimento

Aula multimediale, aule strutturate e arredate in modo tale da favorire i lavori di gruppo e attività di tipo laboratoriali.

Prodotti finali

- Testo teatrale cartaceo e digitale;
- drammatizzazione teatrale;
- (letture animate individuali e/o di gruppo.

Scheda Modulo 4 LET'S LIVE ENGLISH (Viviamo l'Inglese)

1. Sintesi Modulo

Creazione, da parte esclusivamente dei partecipanti, di un opuscolo o giornalino, tipo fumetto, da utilizzare come depliant di guida turistica per la conoscenza e la valorizzazione dei luoghi del proprio territorio. Il prodotto finale sarà il risultato di un processo costituito dall'implicazione di più competenze (linguistiche, grafiche e fotografiche, informatiche, organizzative), e da più operazioni, quali:

- a) **ideazione e strutturazione, su carta, di scene** che riproducono le possibili interazioni (domande e risposte), immaginate dagli alunni, tra guide e turisti inglesi, in relazione ai vari contesti turistici;
- b) **simulazione**, nei reali contesti turistici presi in considerazione, delle scene ideate (gli alunni assumono il ruolo di guide e di turisti) e ripresa fotografica di queste;
- c) **elaborazione**, in aula, delle immagini acquisite, attraverso programmi **grafico-informatici**: le foto scattate vengono stilizzate per rendere non identificabili i soggetti al fine di una pubblicazione del materiale e per rendere più artistiche e avvincenti le stesse immagini
- d) **composizione grafica e digitale** delle scene, con **inserimento delle vignette** relative ai dialoghi in lingua
- e) ottimizzazione e **stampa** a colori su carta
- f) **montaggio video** sequenziale delle scene, con inserimento dei dialoghi in voci.

In questo modo, gli stessi alunni sono i soggetti principali per ogni fase del processo: agiscono in qualità di attori, interpretando, nei vari dialoghi immaginati, il ruolo di ipotetici turisti in visita ai luoghi del territorio e, nello stesso tempo, quello di guide turistiche.

2. Finalità generali e obiettivi specifici

Finalità

- Migliorare le capacità di relazione e di socializzazione, come pure le competenze didattiche, attraverso il lavoro di gruppo
- Superare difficoltà emotive e migliorare la consapevolezza di se stessi
- Rafforzare la motivazione all'apprendimento della Lingua Inglese
- Comprendere l'importanza della lingua come strumento di comunicazione con altri popoli e culture
- Favorire il successo scolastico attraverso la realizzazione di un prodotto proprio e originale, capace di prevenire situazioni di disagio socio-affettivo e di rischio di abbandono scolastico
- Ampliare la conoscenza dell'ambiente in cui si vive, scoprire le proprie radici culturali e sviluppare il senso di appartenenza al territorio
- Comunicare attraverso l'espressione verbale e il linguaggio iconico, per arricchire il messaggio e coinvolgere maggiormente la persona
- Rendere più appetibile la dimensione culturale, attraverso il coinvolgimento in situazioni concrete, la ricerca del bello e la complicità del gioco di ruolo
- Acquisire capacità metodologiche per:
 - individuare i possibili contenuti (in questo caso, oggetto di interazione)
 - organizzare il lavoro secondo criteri di priorità procedurale e cronologica, come pure in base ad esigenze previsionali e finalizzate.
 - sviluppare capacità di scelte consapevoli e ragionate

Obiettivi Specifici

- Consolidare le competenze comunicative nelle 4 abilità della Lingua: listening, speaking, reading, writing
- Saper porre domande specifiche e saper rispondere su contesti e situazioni riguardanti luoghi di interesse turistico, culturale, storico, paesaggistico
- Saper utilizzare il registro linguistico formale e/o informale adatto alle varie situazioni comunicative
- Saper utilizzare le appropriate funzioni linguistiche in situazioni comuni (chiedere e dare informazioni stradali, di orari e costi, descrivere luoghi, invitare, confrontare, esprimere opinioni, suggerire, ecc.)
- Comprendere un resoconto storico e saper selezionare informazioni
- Saper usare pronuncia, intonazione e accento corretti
- Osservare la realtà circostante e rappresentarla con immagini, in modo finalizzato ed efficace (giusta composizione degli elementi)

- Conoscere la fotocamera e saper fotografare i vari contesti, in base alle diverse esigenze comunicative
- Padroneggiare semplici programmi informatici per diventare autori di prodotti digitali e cartacei significativi, funzionali e, insieme, accattivanti

3. Descrizione delle attività da svolgere

Queste le fasi di lavoro:

1. Individuazione dei luoghi, delle situazioni e delle esperienze che si possono ipotizzare in un itinerario turistico nel contesto del territorio locale: la spiaggia, la torre di Sant'Anna, il parco dei laghetti, il teatro Mugellini, una villa storica;
2. Creazione di dialoghi in lingua con strutturazione di domande e risposte prevedibili nei vari contesti di incontro (in spiaggia, in un negozio, in strada, al parco, al bar, in famiglia, presso monumenti e luoghi di importanza storica, ecc.) e trascrizione degli stessi;
3. Essenziale rappresentazione grafica in schizzi delle scene immaginate, con individuazione ed indicazione delle varie inquadrature fotografiche, tenendo conto della futura composizione dell'immagine unitamente alla/e vignetta/e
4. Approccio alla fotocamera reflex: conoscenza di elementi e funzioni; esercizi di addestramento; valutazione dei risultati.
5. Uscite nel territorio per fotografare le scene e i luoghi ideati nella sequenza strutturata, nei punti di vista stabiliti e nella composizione prevista.
6. Scelta delle foto e montaggio delle immagini prodotte con vignette contenenti i dialoghi creati - Rielaborazione in stile fumetto, per sottogruppi, avvalendosi di specifici programmi software e visualizzazione finale su LIM.
7. Produzione cartacea finale con veste tipografica accattivante.
8. Previa conoscenza di un software di editing, produzione video in base alle sequenze realizzate, con l'integrazione dell'audio in lingua, frutto della registrazione pregressa dei dialoghi delle varie vignette, pronunciati dagli alunni in aula.

4. Strategie e metodologie, strumenti, spazi/ambienti di apprendimento, prodotti finali

Strategie e metodologie

Il progetto si avvale di un approccio metodologico innovativo, rispetto alla lezione frontale: mette l'alunno al centro del processo di apprendimento e attua l'insegnamento attraverso il suo coinvolgimento. Le attività progettate sono state concepite con una metodologia che si reputa efficace, in quanto strategica e maieutica, mirando a stimolare la curiosità e l'interesse degli alunni, a spostare l'attenzione dalla teoria alla realtà, dal piano puramente teorico al pratico, dalla grammatica al dialogo in situazione, ad operare confronti fra le diverse realtà socio-culturali.

Le attività, svolte con queste diverse forme di interazione, sono funzionali a stimolare l'attenzione e l'interesse e sono un veicolo per la socializzazione.

L'innovazione consiste nel "favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti quali l'osservazione diretta, la ricerca-azione, l'uso dei linguaggi artistici e multimediali, il lavoro cooperativo in piccoli gruppi, i laboratori del fare, il gioco strutturato, che consentano di esplorare campi e metodologie diverse, per approdare a risultati più ricchi e più partecipati (perciò più duraturi e significativi) sebbene ugualmente rigorosi e controllati".

In termini più pratici, vengono costruiti testi autentici: le difficoltà linguistiche sono oggetto di elaborazione e intervento dell'insegnante che guida gli allievi nella scelta degli elementi fondamentali per la comunicazione.

Strumenti utilizzati

Lavagna LIM, computer, software, sussidi audiovisivi, fotocamera, materiali autentici quali documentazioni storiche, depliant turistici e di pubblicità, fotocopie di materiale vario, vocabolario bilingue, stampante a colori

Spazi/ambienti di apprendimento

- Aule della scuola
- Ambienti esterni: laghetti, spiaggia, monumenti e luoghi storici

Prodotti finali

- Opuscolo cartaceo, stile fumetto
- DVD Audiovideo in Lingua

Scheda modulo 5 **ARTIGIANATO DIGITALE**

1. Sintesi del modulo

Il progetto mira ad introdurre gli alunni al mondo dell'artigianale digitale, partendo dalla concezione di un prodotto fino alla sua realizzazione con le più recenti tecniche di manifattura 2.0. Il percorso corrobora le competenze fornite dalla didattica tradizionale, inserendole in un contesto innovativo con approccio laboratoriale; al contempo i ragazzi avranno modo di conoscere le più recenti tecnologie manifatturiere applicandole ad un processo creativo di cui loro sono gli attori principali.

2. Finalità e obiettivi

Finalità

Consolidamento delle competenze creative ed artistiche
Avvio e consolidamento delle competenze scientifiche e tecniche
Attivazione delle capacità di risoluzione dei problemi
Acquisizione del controllo dei processi creativi e tecnici
Sviluppo del pensiero laterale

Obiettivi Specifici

Principi di design di prodotto
Modellazione 3D
Tecniche di manifattura additiva (stampa 3d)
Tecniche di manifattura sottrattiva (fresa CNC)
Tecniche di marcatura, incisione e taglio laser
Uso strumentale della tecnologia

3. Descrizione delle attività da svolgere

La prima fase del progetto avrà carattere teorico-pratico e sarà orientata a fornire agli alunni i principi di storia e teoria del design; attraverso lo svolgimento di piccoli compiti o con attività ludiche i ragazzi approfondiranno la capacità di lettura degli oggetti e dei simboli che popolano la loro vita scolastica, e saranno accompagnati a darne una valutazione critica tentando di ricostruirne a ritroso il processo creativo proponendo un gioco ispirato al ready-made di Duchamp.

La seconda fase, meramente teorica, sarà costituita da lezioni frontali per l'apprendimento del software di modellazione 3D SketchUp e delle principali tecniche di manifattura additiva e sottrattiva e di incisione laser. La terza fase vedrà gli alunni cimentarsi con il processo creativo e tecnico proponendo un manufatto di loro invenzione, o individuato tra vari oggetti ritenuti utili e funzionali: si impegneranno quindi con la progettazione, la modellazione e la realizzazione con tecnica a scelta di un oggetto reale, affrontando tutti i problemi concettuali e costruttivi che questo comporta. I modelli digitali generati dagli studenti verranno caricati sulla piattaforma online Sketchfab che li renderà usufruibili in realtà virtuale (VR) permettendo ai ragazzi e alla comunità così di vivere una nuova affascinante esperienza di fruizione delle creazioni 3D.

4. Strategie e metodologie, strumenti, spazi/ambienti di apprendimento, prodotti finali

Strategie e metodologie

Il metodo didattico fondamentale è quello del cosiddetto learning by doing: l'impostazione laboratoriale del progetto mette direttamente a contatto le informazioni con i problemi reali, dando una nuova veste ed una utilità pratica alle competenze curricolari, rafforzandole ed estendendole. Anche nelle lezioni frontali la natura stessa del software di modellazione 3D condurrà gli alunni ad acquisirne i fondamentali nel momento stesso in cui provano a costruire artefatti: anche in questo caso la parte teorica non è mai scindibile dalla sua applicazione pratica, contribuendo a fissare più efficacemente le informazioni.

Il processo, dalla modellazione alla fabbricazione, implicherà e favorirà, inoltre, l'azione di tutoraggio tra gli alunni, chiamati a realizzare un prodotto avvalendosi delle istruzioni ricevute e delle loro capacità.

Strumenti utilizzati

Postazione PC
Software SketchUp
Piattaforma web Sketchfab
Visore VR cardboard
Stampante 3D multifunzione (stampa 3D, fresa CNC, incisore laser)
Smartphone

Spazi/ambienti di apprendimento

Locali scolastici

Prodotti finali

L'esito del progetto saranno i prodotti realizzati dai *ragazzi*, per i quali saranno chiamati ad esplicitare il processo creativo e costruttivo attraverso testi, disegni, diagrammi e con una presentazione al pubblico. Gli oggetti reali e tutti gli altri elaborati prodotti possono essere oggetto di uno specifico allestimento, mentre la loro controparte virtuale sarà pubblicata su una piattaforma online, andando a costituire una galleria virtuale dell'istituto.

Scheda Modulo 6 GIORNALINO ON LINE

1. Sintesi del modulo

L'idea è quella di affrontare con gli alunni i principali meccanismi del linguaggio del Web, dando loro la possibilità di sviluppare un proprio **progetto editoriale** e farlo conoscere a tutti attraverso la Rete. L'analisi e lo studio di comunicati multimediali offrono l'opportunità per acquisire le competenze necessarie per progettare e realizzare in gruppo, con consapevolezza delle scelte, un giornalino scolastico on line, con attività guidate opportunamente predisposte. La classe si trasforma in una **piccola redazione**, una palestra per imparare anche dai propri errori di comunicazione e per comprendere le strategie degli altri. I *ragazzi* sperimentano inoltre **uno stile di scrittura nuovo**, quello tipico del Web, con le sue regole, giocano inoltre con la grafica e il colore per trovare il layout più congeniale ai contenuti.

2. Finalità e obiettivi

Finalità

L'ideazione di questo progetto è scaturita dalla consapevolezza che il bambino di oggi è "multimediale", il suo vissuto è "multimediale" perché le modalità di cui si serve per acquisire ed elaborare conoscenze e per entrare in relazione con gli altri si basano sull'integrazione di un'ampia varietà di mezzi (giochi, libri, televisione, computer...).

Il progetto di scrivere un Giornalino on line rappresenta un'innovazione culturale e metodologica che risponde all'esigenza di contestualizzare, integrare ed organizzare i saperi al fine di valorizzare le competenze acquisite e di offrire un'opportunità a tutti gli alunni per manifestare i propri talenti. Le NT agiscono come potenti amplificatori sulle dimensioni della comunicazione, offrono la possibilità di ritoccare, migliorare, arricchire permettendo forme di condivisione e di visibilità allargata. L'evento comunicativo risulta svincolato dalle strutture spazio-temporali, in quanto realizzabile ovunque e in ogni momento essenzialmente diverso da quello tradizionale, in presenza e scritto.

Obiettivi Specifici

- Conoscere ed approfondire i modelli della comunicazione
- Acquisire la consapevolezza delle caratteristiche dei singoli media e la loro combinazione nell'efficacia della comunicazione
- Sviluppare uno spirito critico nella fruizione di comunicati multimediali
- Acquisire le competenze per progettare, strutturare e realizzare un prodotto multimediale
- Sviluppare competenze imprenditoriali

3. Attività

L'analisi e lo studio di comunicati multimediali offrono l'opportunità per acquisire le competenze necessarie per progettare e realizzare in gruppo. La lettura critica di messaggi multimediali offrirà l'occasione di sviluppare competenze personali di fruizione consapevole dei messaggi stessi. I *ragazzi* poi progetteranno e realizzeranno con attività di laboratorio un ambiente digitale, dal punto di vista sia della grafica che del contenuto. Sperimenteranno uno stile di scrittura nuovo, tipico del linguaggio web integrato con il tipico codice giornalistico.

Con lavori individuali e lavori di gruppo verranno predisposti i contenuti da pubblicare, gli alunni potranno scrivere secondo i loro interessi e preferenze

4. Strategie e metodologie, strumenti, spazi/ambienti di apprendimento, prodotti finali

Strategie e metodologie

L'articolazione del progetto si basa sull'approccio costruttivista socio-culturale e prevede molteplici modalità di intervento che mirano a promuovere atteggiamenti di esplorazione-costruzione e a facilitare momenti di collaborazione e cooperazione. La presentazione di un compito autentico, qual è la progettazione e realizzazione di un giornalino on line, coinvolge in prima persona il bambino rendendolo protagonista attivo e responsabile del proprio percorso formativo. In questo contesto il docente assume un ruolo di tutor che accompagna lo studente nella costruzione di conoscenze facilitando l'apprendimento con funzioni di scaffolding e di coaching.

Secondo tale prospettiva le strategie didattiche maggiormente utilizzate sono la *lezione euristica* piuttosto che quella espositiva-frontale, la *discussione* guidata con domande-stimolo, il *problem solving* attraverso la presentazione di problemi aperti, il *lavoro di gruppo* nelle varie fasi di realizzazione del compito autentico.

Strumenti utilizzati

Affinché ciascun studente abbia l'opportunità di elaborare personalmente ed attivamente le proprie conoscenze, verranno utilizzati diversi strumenti così classificati:

- MEDIATORI ATTIVI: osservazione diretta; esercitazioni per ideare, progettare, realizzare comunicati multimediali più o meno complessi; uso di software specifici per la realizzazione del giornalino on line.
- MEDIATORI ICONICI: materiali visivi da utilizzare per la documentazione, l'analisi e l'interpretazione; codificazione grafico-figurativa di oggetti, schematizzazioni di concetti, mappe concettuali.
- MEDIATORI SIMBOLICI: discussioni finalizzate a sintetizzare/omologare informazioni raccolte, narrazioni più o meno complesse, sintesi scritte, definizioni di concetti, formulazione di giudizi, riflessioni sui linguaggi e sulla loro combinatoria, finalizzate all'individuazione di regole, applicazione e controllo di regole apprese in precedenza nella realizzazione del compito autentico: il giornalino on line.

Spazi/ambienti di apprendimento

Aula scolastica, attrezzata con computer e con arredi organizzati in maniera tale da favorire la collaborazione e la cooperazione tra gli alunni nelle varie fasi di attuazione del progetto.

Prodotti finali

Giornalino on line con varie rubriche.

Scheda modulo 7 VIVERE e NARRARE

1. Sintesi del modulo

Il Progetto si basa su specifiche attività di gruppo (realizzate in orario extrascolastico) di Scrittura creativa e di Rappresentazione teatrale legate al tema attuale del terremoto, utili per lo sviluppo armonico ed integrale dello studente come persona e cittadino, nella promozione di una maggiore conoscenza di sé e della realtà che lo circonda, nel rispetto di regole e norme legate al rischio sismico presente nel territorio maceratese e nel riconoscimento di diversità ed aspetti comuni del vissuto quotidiano. Il Progetto prevede il coinvolgimento attivo degli studenti, in modo da aiutarli ad apprendere e a selezionare le informazioni, a sviluppare delle relazioni interpersonali e con l'ambiente a loro circostante, valorizzando il pluralismo culturale e territoriale.

2. Finalità e obiettivi

Finalità

Scopo principale del Progetto è quello di mettere in Rete due scuole distanti e diverse dello stesso territorio, quello maceratese, colpito di recente da un forte sisma, nella consapevolezza che il primo centro di aggregazione che può mantenere insieme i Comuni colpiti in forme diverse da uno stesso tragico evento naturale sia proprio la scuola. Essa deve e può fare da collante dei vari aspetti sociali e umani connessi ad un dramma di vita vissuta come il sisma, perché per i ragazzi avere un punto di

riferimento come la scuola in una comunità colpita e ferita gravemente nella sua storia e nel suo quotidiano presente è fondamentale affinché si possa iniziare a sperare in una vera e sicura rinascita. "Ripartiamo dalla scuola" è infatti il motto scelto dalle scuole delle Marche e dal Ministero dell'Istruzione per garantire una forma di intervento ottimale dopo il drammatico evento sismico dello scorso anno.

Obiettivi Specifici

Il Progetto mira più direttamente a consolidare negli studenti partecipanti alcune competenze curricolari di tipo linguistico (ideare e produrre testi creativi corretti, coerenti e coesi). Esso inoltre vorrebbe potenziare la capacità comunicativo-relazionale nella forma espressiva della drammatizzazione dei vissuti in forma teatrale, della quale peraltro va esaltata l'efficacia come metodologia didattica utilissima per il superamento dei limiti relazionali più ricorrenti (incertezze, paure, ansie...). L'efficacia formativa del Progetto verrà misurata anche attraverso il raggiungimento di un obiettivo informativo, promuovendo nei ragazzi la consapevolezza civica del rischio sismico quale elemento quotidiano del nostro vivere in una zona, quella degli Appennini, soggetta a scosse anche di forte intensità e di alta pericolosità per l'incolumità di chi vi abita. Un altro importante obiettivo formativo consisterà nel favorire la cittadinanza attiva con la condivisione di esperienze con chi è svantaggiato o in difficoltà a causa del terremoto subito. Il progetto mira anche a far interiorizzare agli studenti comportamenti individuali da attuare in caso di pericolo sismico e a far acquisire una conoscenza storica e geografica del fenomeno geologico che ha colpito la nostra Regione. Gli studenti partecipanti potranno rafforzare ed approfondire le conoscenze sul fenomeno del terremoto ed acquisire abitudini non tipicamente legate all'apprendimento curricolare, quali l'empatia e la solidarietà fra pari.

3. Attività

Nel percorso progettuale la riflessione sul terremoto inizierà con un approccio diretto fatto con una uscita didattica sul posto nei luoghi del sisma da parte degli studenti del nostro Istituto (visita guidata ad un comune del territorio maceratese che ha subito danni nell'ultimo terremoto): durante questa esperienza formativa alle percezioni individuali dei segnali visibili prodotti dalle scosse si unirà la registrazione delle emozioni provate dagli abitanti del posto (interviste sul posto fatte a bambini e ragazzi delle scuole e ad adulti). Il modulo proseguirà poi nel nostro Istituto con la trascrizione dei dati sensoriali ed emozionali percepiti nella visita al Comune terremotato sotto forma di testo scritto (scrittura creativa di un testo scenico di immaginazione, dapprima divisi in sottogruppi con valutazione dei diversi elaborati e scelta finale di uno sviluppo condiviso), a cui seguirà in estate la rappresentazione sotto forma di drammatizzazione teatrale del testo prodotto dai nostri allievi. L'apprendimento sul campo e la consapevolezza acquisita di alcune tematiche scientifiche e storiche verranno veicolati attraverso l'esperienza teatrale stessa, capace di coinvolgere tutti i partecipanti in tutti i suoi aspetti (dalla sceneggiatura sotto forma di scrittura creativa all'azione scenica vera e propria, dalla creazione di semplici scenografie a quella di canzoni o altre sonorità, essendo presente nel nostro Istituto Comprensivo un Indirizzo musicale).

4. Strategie e metodologie, strumenti, spazi/ambienti di apprendimento, prodotti finali

Strategie e metodologie

Il progetto prevede come strategie formative prevalenti quelle del teatro e del viaggio d'istruzione sui luoghi del terremoto, da attuare in stretta collaborazione con un Istituto Comprensivo del maceratese. Le strategie didattiche che si intendono utilizzare saranno prevalentemente quelle che prevedono:

- Attività laboratoriale con produzione di lavori di narrazione (story telling) e drammatizzazione teatrale.
- Realizzazione di incontri ed interviste con produzione di testi di informazione/comunicazione.

Si utilizzeranno inoltre le seguenti metodologie didattiche:

- Lezioni/seminari tenuti dall'esperto/a
- Educazione di tipo cooperativo e Tutoring fra pari
- Scrittura narrativa creativa e story telling
- Apprendimento attraverso il fare, l'ideare, l'interagire
- Visite di scoperta e osservazione diretta del territorio
- Partecipazione a interviste/uscite/manifestazioni/ eventi/ecc.

Strumenti utilizzati

Per la scrittura creativa: supporti informatici a disposizione della scuola, fotocopie, libri di testo, o in uso alla biblioteca

Per il teatro: attrezzature e altri strumenti scenici a disposizione della scuola

Per le uscite sul territorio: mezzi idonei agli spostamenti

Spazi/ambienti di apprendimento

Per la scrittura creativa: aule con LIM della scuola, Aula di Informatica, biblioteca scolastica,

Per il teatro: palcoscenico a disposizione della scuola

Per le uscite sul territorio: locali scolastici ed altri edifici del Comune terremotato scelto per collaborare al progetto

Prodotti finali

La metodologia di apprendimento prevalentemente scelta, cioè quella dell'intervista con story telling e della drammatizzazione conclusiva in teatro, prevede come prodotto finale la stesura di un testo narrativo di scrittura creativa a cui seguiranno una o due rappresentazioni sceniche che avranno luogo nel nostro Comune entro il mese di luglio 2018 in occasione della festa patronale, a cui verranno invitati i giovani del Comune terremotato, che saranno ospiti del nostro Comune e potranno eventualmente rappresentare in scena una propria storia.