

Progetto LOGOS

Didattica della Comunicazione Didattica

Sintesi del progetto

Comunicazione e comunità hanno la stessa radice linguistica: le comunità esistono attraverso la condivisione di significati comuni e di forme comuni di comunicazione (J. Rifkin).

Il progetto "Didattica della comunicazione didattica" nasce per sviluppare, all'interno del curriculum scolastico, aspetti metodologici e didattici riguardanti lo sviluppo dell'area dei linguaggi verbali, non verbali e multimediali nella scuola.

Destinatari

Alunni della Scuola Primaria

Finalità

Valorizzare la comunicazione, in termini di linguaggi, arte, musica, danza, scrittura, cinema, software, come strumento per interpretare, riprodurre, arricchire trasformare la formazione e la cultura.

Sviluppare la capacità di ciascuno di comunicare comprendendo e trasmettendo messaggi in modo efficace e con l'uso di diversi linguaggi.

Metodologia

Le attività che verranno proposte agli alunni costituiranno un percorso organico e integrato concordato tra i referenti della rete provinciale e con gli esperti e coordinatori della rete nazionale. Si seguirà l'approccio costruzionista e saranno privilegiate le forme del cooperative learning e del peer tutoring.

Obiettivi

Padronanza della lingua italiana.

Capacità di comunicare oralmente, di leggere, comprendere e interpretare testi di vario tipo.

Capacità di scrivere testi utilizzando anche le tecnologie della comunicazione e dell'informazione.

Sviluppo della comunicazione attraverso l'espressività e la pluralità dei linguaggi.

Tempi

Intero anno scolastico.

Luoghi

Aule, laboratorio multimediale.

Mezzi/strumenti

Libri, colori, fogli colorati.

PC, stampante.

Videoregistratore e registratore.

Lim.

Contenuti

Creazione di ipertesti e di materiali multimediali.

Drammatizzazione e rappresentazione di testi.

Giornalino scolastico.

Attività teatrali e musicali.

Risorse umane

Interne: docenti

Esterne: esperti della comunicazione, pedagogisti.

Verifica e valutazione

Le verifiche e la valutazione del percorso formativo verranno svolte sia in itinere che alla conclusione delle attività, e si avvarranno di momenti di verifica grafico-operativa, allo scopo di rilevare l'apprendimento maturato sia in termini di conoscenze che di sviluppo di competenze relative agli obiettivi.

Saranno monitorate e poi valutate: motivazione, fattibilità, correttezza processuale, efficacia.

La valutazione della effettiva riuscita del progetto e dell'arricchimento apportato alle attività curriculari potrà essere rilevata dall'osservazione anche del coinvolgimento degli alunni, nell'interesse e nella collaborazione dimostrati nello svolgimento delle attività proposte.

Progetto

Laboratorio informatica - Competizione CASTORO

(in collaborazione con l'Università degli Studi di Cassino)

Sintesi del progetto

Il Laboratorio di Tecnologie dell'istruzione e dell'apprendimento del Dipartimento di Scienze umane e sociali dell'Università di Cassino, che negli ultimi anni ha partecipato a molteplici attività di studio e ricerca sull'alfabetizzazione digitale e sullo sviluppo delle competenze digitali, dal 2009 rappresenta l'Italia nel comitato scientifico organizzativo della competizione internazionale "Castoro". La competizione mette a confronto ragazzi che appartengono a tre diverse fasce d'età:

- a) **benjamin, ragazzi e ragazze di età compresa tra 10 e 12 anni (corrispondenti alle classi 4 e 5 elementare e 1 media),**
- b) **juniores, di età compresa tra 13 e 15 anni (corrispondenti alle classi 2 e 3 media e 1 superiore),**
- c) **seniores, di età compresa tra 16 e 19 anni (ultimi anni della scuola media superiore).**

Destinatari

Alunni della Scuola Primaria

Finalità

La finalità della manifestazione, a livello nazionale, è la valutazione delle competenze digitali dei giovani che vi partecipano. Attraverso di essa si vogliono motivare ed incentivare i giovani all'approfondimento delle conoscenze e allo sviluppo delle abilità e delle competenze della società della conoscenza, necessarie oltre che al successo scolastico, all'apprendimento lungo tutto l'arco della vita ed allo sviluppo di un nuovo e più esteso concetto di cittadinanza.

Obiettivi

Alfabetizzazione informatica di base.
Creazione, elaborazione e uso di testi e immagini.

Contenuti

Elaborazione di testi.
Iper testi e ipermedia.
Utilizzo di CD rom didattici.
Esercitazioni.

Metodologia

Le attività che verranno proposte agli alunni costituiranno un percorso organico e integrato concordato con gli esperti dell'Università. Si seguirà l'approccio costruzionista e saranno privilegiate le forme del problem solving, del cooperative learning e del peer tutoring.

Tempi

Ottobre 2013 – Gennaio 2014.

Luoghi

Laboratorio multimediale.

Mezzi/strumenti

Computer. Stampante. Programmi per le esercitazioni. Piattaforma di e-learning Moodle.

Risorse umane

Interne: docenti
Esterne: prof. Antonio Cartelli,
dell'Università degli Studi di Cassino.

Verifica e valutazione

Le verifiche e la valutazione del percorso formativo verranno svolte sia in itinere che alla conclusione delle attività, e si avvarranno di momenti di verifica grafico-operativa, allo scopo di rilevare l'apprendimento maturato sia in termini di conoscenze che di sviluppo di competenze relative agli obiettivi.

Saranno monitorate e poi valutate: motivazione, fattibilità, correttezza processuale, efficacia.

La valutazione della effettiva riuscita del progetto e dell'arricchimento apportato alle attività curriculari potrà essere rilevata dall'osservazione anche del coinvolgimento degli alunni, nell'interesse e nella collaborazione dimostrati nello svolgimento delle attività proposte.

L'esito della Competizione è parte integrante della valutazione stessa.

Progetto Cl@ssi 2.0

Finalità

Il Progetto è volto alla realizzazione di un ambiente di apprendimento in cui si promuova la crescita degli alunni con il supporto attivo delle nuove tecnologie. Il Progetto mira a promuovere lo sviluppo delle potenzialità di singoli e di gruppi di alunni con e nell'uso delle tecnologie, favorire la motivazione ad apprendere con una gestione più flessibile dello spazio-aula, facilitare l'apprendimento di tutte le discipline con l'uso della LIM.

Destinatari

Alunni della Scuola Primaria Maranola - classe prima

Obiettivi

Alfabetizzazione informatica di base.
Creazione, elaborazione e uso di testi e immagini.

Contenuti

Elaborazione di testi.
Ipertesti e ipermedia.
Utilizzo di CD rom didattici.
Esercitazioni.

Tempi

Intero anno scolastico.

Luoghi

Aula multimediale.

Mezzi/strumenti

Si individuano le attrezzature necessarie:
LIM + Videoproiettore Ottica Ultracorta + Notebook
+ Accessori;
9 Tablet Android con Tastiera per le isole di apprendimento (minimo 1 per ogni 2 alunni);
Server con Multipoint per Cloud Computing con accesso RDP dall'esterno;
Software di integrazione dei Tablet con la LIM;
Piattaforma E-Learning e WIKI;
Software per cattura e produzione Streaming;
Kit per realizzare Learning Object SCORM
Compatibili.

Metodologia

Per l'azione didattica, la LIM prenderà il posto della cattedra; i banchi saranno disposti per gruppi e l'organizzazione del contesto classe sarà mirata a favorire il cooperative learning. Si prevede l'acquisto di nuovi banchi, con il contributo del Comune di Formia, che saranno collocati in modo che gli alunni possano guardare la LIM, lavorare in gruppo e autonomamente, sviluppando abilità con l'uso dello strumento, partecipando attivamente, attuando esperienze di apprendimento diversamente strutturate; i docenti saranno impegnati nella trasformazione della didattica di aula, di classe, di gruppo in modo più funzionale e creativo. Ogni banco sarà dotato di un tablet interagente con la LIM attraverso apposito software. Il tablet con sistema Android, strumento di fruizione di contenuti e di interazione con la LIM, sarà arricchito da una docking station con tastiera che lo converte in uno strumento di produzione contenuti. Il tutto sarà potenziato da un server con sistema operativo Windows Multipoint consentendo l'uso di Windows 7 o 8 su tablet, attraverso i servizi di remote desktop, e anche l'accesso da casa dell'alunno con pc, tablet e smartphone, sfruttando la tecnologia cloud computing.

Risorse umane

Interne: docente referente Paone Carmela

Verifica e valutazione

Le verifiche e la valutazione del percorso formativo verranno svolte sia in itinere che alla conclusione delle attività, e si avvarranno di momenti di verifica operativa, allo scopo di rilevare l'apprendimento maturato sia in termini di conoscenze che di sviluppo di competenze relative agli obiettivi. La valutazione della effettiva riuscita del progetto e dell'arricchimento apportato alle attività curriculari potrà essere rilevata dall'osservazione anche del coinvolgimento degli alunni, nell'interesse e nella collaborazione dimostrati nello svolgimento delle attività proposte.

Progetto **Le tradizioni**

Sintesi del progetto

Il progetto trova la sua motivazione nella necessità di recuperare e valorizzare la propria identità, attraverso lo studio e la conoscenza delle proprie radici e tradizioni. Quindi, ci si propone di conservare e, là dove è necessario, recuperare l'identità culturale nella e della comunità di Maranola. Solo suscitando sin da piccoli tali valori si potrà educare alla realizzazione di una comunità attiva, collaborativa e consapevole.

Destinatari

Alunni della Scuola Primaria plesso Maranola

Finalità

Attraverso la conoscenza diretta del territorio, la presa di coscienza dei suoi cambiamenti e lo studio delle radici e delle tradizioni, usi e costumi locali, ci si propone di stimolare negli alunni il senso di appartenenza alla comunità di origine, nonché un interesse costruttivo e positivo per i beni ed i servizi comuni ed il rispetto del territorio.

Obiettivi

Realizzare strategie euristiche fondate sul recupero del patrimonio culturale-sociale-economico-storico-architettonico del paese e del territorio.

Costituire un Museo permanente delle tradizioni che si costituisca come luogo di testimonianza del patrimonio culturale e sociale del territorio e come centro vivo di partecipazione e di ricerca, per rendere viva l'identità storica della comunità ed attuare il legame tra passato e presente. Il Museo, raccoglierà le documentazioni video-foto-grafiche raccolte nel corso dei percorsi conoscitivi, i reperti recuperati presso le famiglie e i materiali prodotti nelle diverse «botteghe».

Contenuti

Festività.
Tradizioni.
Filastrocche del passato

Metodologia

Le attività che verranno proposte agli alunni costituiranno un percorso organico e integrato alle discipline curricolari nelle quali potranno diventare motivo di stimolo e di ricerca, secondo l'approccio costruzionista. Saranno privilegiate le forme del problem solving, del cooperative learning e del peer tutoring, nell'interazione anche con figure esperte esterne.

Tempi

Intero anno scolastico.

Luoghi

Aule. Territorio

Mezzi/strumenti

Materiale povero e relativo all'organizzazione dei laboratori specifici.
Computer, macchina fotografica digitale, telecamere, videoproiettore.

Risorse umane

Docenti
Genitori e nonni
Associazioni del territorio

Verifica e valutazione

Le verifiche e la valutazione del percorso formativo verranno svolte sia in itinere che alla conclusione delle attività, e si avvarranno di momenti di verifica grafico-operativa, allo scopo di rilevare l'apprendimento maturato sia in termini di conoscenze che di sviluppo di competenze relative agli obiettivi.

La valutazione della effettiva riuscita del progetto e dell'arricchimento apportato alle attività curricolari potrà essere rilevata dall'osservazione anche del coinvolgimento degli alunni, nell'interesse, nella motivazione e nella collaborazione dimostrati nello svolgimento delle attività proposte.

Progetto
Manipolare e creare l'arte
Linguaggi, creatività, espressione

Sintesi del progetto

La Scuola dell'infanzia è il luogo in cui i bambini sviluppano, più che in altri contesti, la propria motricità fine. Il progetto è pensato per rispondere all'esigenza di impegnare i bambini in molteplici attività di manualità e di movimento globalmente inteso, che vanno valorizzati e in quanto mobilitano le risorse psico-fisiche anche dei bambini piccoli, nell'età in cui lo sviluppo sensoriale e creativo contribuisce, in modo significativo, alla formazione tout court. Partendo dalla personalità dei bambini, si pone l'obiettivo di educarli alla conoscenza di opere d'arte di autori famosi, all'uso di materiali di recupero con cui si realizzeranno gran parte dei lavori.

Destinatari

Alunni del terzo anno della Scuola Infanzia plesso Castellone

Finalità

Sviluppare la creatività
Esprimere stili individuali
Rappresentare percezioni visive ed emotive
Conoscere e usare strumenti e tecniche
Acquisire consapevolezza delle possibilità comunicative del segno grafico e del colore.

Metodologia

Tutte le attività saranno svolte secondo metodologie ludiche e ludiformi, in micro e macro gruppi.
Le attività saranno svolte anche in intersezione.

Obiettivi

Osservare e riprodurre oggetti
Esprimersi liberamente
Superare stereotipie
Rappresentare con tecniche diverse
Apprezzare immagini artistiche
Riconoscere elementi simbolo del linguaggio dei segni e del colore
Individuare significati di un'immagine artistica.
Utilizzare appropriatamente tecniche diverse.

Tempi

Intero anno scolastico.

Luoghi

Aule. Atrio

Mezzi/strumenti

Tempere, pastelli, pennarelli, colori a dita, acquerelli, colla, forbici, spruzzatori, pennelli, fogli A4, materiale occasionale e di facile recupero, materiali riciclati.

Contenuti

Lettura di immagini
Manipolazione di materiali vari
Pitture e disegni per la riproduzione

Risorse umane

Interne: docenti
Esterne: genitori.

Verifica e valutazione

Si verificheranno la partecipazione e la capacità di: analisi, riflessione, rielaborazione personale e di rispetto delle regole comuni.
Le attività saranno documentate con: elaborati degli alunni, cartelloni, immagini, fotografie, video.
Le produzioni individuali e di gruppo costituiranno documentazione per la valutazione degli esiti progettuali.