

Progetto **Salta tu che...salto anch'io**

Sintesi del progetto

La personalità del bambino si sviluppa attraverso percorsi che integrano sfera mentale, corporea, affettiva, socio-relazionale. Il movimento è tra le prime modalità comunicative, fin dalla nascita., per l'interazione con il mondo circostante. Diviene, nel tempo, approccio privilegiato per «vivere» oggetti, persone, se stessi. Contesti pedagogici e psicologici riconoscono la valenza della pratica psicomotoria che si modella sul gioco spontaneo, sull'attività concreta e ludica, sull'espressività. In tal senso, l'espressività psicomotoria include e favorisce anche immaginazione e creatività

Destinatari

Tutti gli alunni della Scuola Infanzia plesso Castellone

Finalità

Accompagnare gli alunni, utilizzando modalità privilegiate come il gioco, ad una padronanza logico-concettuale operatoria in una relazione senso motoria con coetanei e adulti.

Attivare motivazione, scoperta, espressione e controllo delle emozioni.

Mettere in relazione il mondo interiore con la realtà circostante e gli altri.

Contenuti e Metodi

Giochi motori finalizzati.

Giochi motori di gruppo con partecipazione interattiva di gruppi di bambini delle diverse sezioni.

Tempi

Intero anno scolastico.

Luoghi

Aule. Atrio. Cortile.

Obiettivi

Scoprire il piacere corporeo.

Acquisire consapevolezza del «corpo vissuto» e delle varie parti del corpo.

Acquisire e sviluppare schemi motori di base.

Sviluppare e consolidare l'identità corporea.

Soddisfare il bisogno di stare e giocare insieme

Riconoscere l'importanza delle regole.

Rafforzare autonomia, stima di sé e abilità.

Favorire relazioni positive

Mezzi/strumenti

Attrezzi a disposizione.

Risorse umane

Interne: docenti

Esterne: genitori.

Verifica e valutazione

Si verificheranno la partecipazione e la capacità di osservazione delle consegne motorie individuali, anche attraverso giochi di gruppo, 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.

Progetto Giocando...imparo

Sintesi del progetto

Il bambino presenta una maggiore duttilità e flessibilità ad acquisire una nuova lingua, ampliando anche le proprie possibilità di comunicazione. La seconda lingua, e nello specifico, l'inglese, crea nel bambino curiosità e sollecita lo sviluppo di capacità cognitive e la pluralità del pensare, grazie proprio alla pluralità dei linguaggi

Destinatari

Alunni della Scuola Infanzia plesso Castellone

Finalità

L'apprendimento della lingua inglese avrà come finalità:

- facilitazione della comunicazione.
- ambientazione
- sviluppo fonetico e lessicale.

Obiettivi

Sollecitare la curiosità verso codici comunicativi diversi.

Favorire la socializzazione, la collaborazione e la collaborazione nei gruppi.

Potenziare l'ascolto, l'attenzione, la comprensione, la memorizzazione, la produzione.

Riconoscere e riprodurre suoni e ritmi della lingua inglese

Associare parole a immagini.

Contenuti

Giochi di associazione e di drammatizzazione

Attività grafico-pittoriche e mimico-gestuali.

Canzoncine, ritmi e filastrocche sulle unità di apprendimento:

- Salve, ciao: hello
- Il mio corpo: my body
- La mia famiglia: my family
- Gli animali: the animals
- I colori: the colours
- La frutta: the fruit
- I numeri: the numbers
- I giorni della settimana: days of the weeks
- Canta le canzoncine: sing a song.

Metodi

Tutte le attività si svolgeranno in forme ludiche e animate, promuovendo esperienze individuali e di gruppo.

Saranno particolarmente considerati: l'impostazione fonetica corretta; i giochi a dominanza orale; il canto, che tiene conto dell'intonazione e del ritmo; l'associazione audiovisiva di immagini e parole, attraverso l'ausilio di cartelloni.

Le attività saranno svolte anche in intersezione.

Tempi

Intero anno scolastico.

Luoghi

Aule. Atrio.

Mezzi/strumenti

Carta da pacchi, cartoncino, fogli colorati per collage, carta velina, vellutina, crespina, creta, tempere e pennelli, colori a cera, fogli formato A4 e A3, (bianchi e colorati), matite, fotocopie. Albi e libri illustrati.

Video proiettore.

Videoregistratore.

Macchina fotografica.

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.

Progetto

Giocare con il computer...cliccando s'impara

Sintesi del progetto

Il progetto intende offrire ai bambini un'opportunità di apprendimento globale attraverso il coinvolgimento di più canali recettivi. Sensoriale, cognitivo, emotivo, socio-relazionale, attraverso giochi «divertenti». Imparare attraverso il computer può diventare per la scuola una nuova risorsa. In tale contesto, la scuola si pone l'obiettivo di rendere i bambini capaci di comprendere, usare, rielaborare i linguaggi informatici in maniera creativa, con l'introduzione della multimedialità nelle attività curriculari.

Destinatari

Alunni del terzo anno della Scuola Infanzia plesso Castellone

Finalità

Acquisire i fondamentali tipi di linguaggio con l'uso dei «media», avendo come indicatori l'autonomia, la riflessione, la creatività.
Educare ai «media» in dimensione ludica, socializzante e collaborativa.
Produrre e comprendere messaggi, tradurli e rielaborarli in un codice diverso.

Obiettivi

Imparare attraverso giochi di forme, colori, lettere, numeri, memoria.
Esplorare attraverso giochi di navigazione in un ambiente fantastico.
Operare attraverso la realizzazione di prodotti grafici
Creare attraverso la progettazione di una semplice presentazione multimediale.
Usare il mouse come strumento di orientamento spaziale.
Sviluppare e controllare la coordinazione oculo-manuale.
Utilizzare lo spazio grafico in maniera creativa.
Esplorare la memoria visiva.
Avvicinare il bambino al codice comunicativo scritto stampato maiuscolo.
Utilizzare le lettere sulla tastiera per poter scrivere semplici parole.
Saper discriminare e associare colori, forme, animali, oggetti.
Sviluppare conoscenze topologiche, insiemistiche e quantitative e orientarsi nello spazio grafico individuando percorsi.
Saper discriminare e associare lettere dell'alfabeto in stampatello.
Utilizzare materiali tradizionali e non
Elaborare piccoli messaggi, filastrocche, poesie, canti.
Sviluppare la propria identità, autonomia operativa e di pensiero, la socializzazione.

Metodi

Tutte le attività si svolgeranno in forme ludiche e animate, promuovendo esperienze individuali e di gruppo.
Le attività saranno svolte anche in intersezione.

Tempi

Intero anno scolastico.

Luoghi

Aule. Atrio. Angoli attrezzati. Laboratori o della scuola primaria

Contenuti

Familiarizzazione con gli strumenti informatici attraverso un approccio ludico.
Uso corretto del computer (accendere-spegnere)
Conoscere l'uso di: tastiera, mouse, stampante.
Conoscenza delle icone.
Interazione e cooperazione in funzione di prodotti finali.
Promozione e consolidamento di apprendimenti e abilità.
Costruzione e disegno con le forme geometriche (uso di Paint)
Riconoscimento di linee e frecce.
Giochi con l'alfabeto, i numeri, le forme e i colori.

Mezzi/strumenti

PC, stampante, cartucce colorate, scanner, mouse.

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.

Progetto

FISCO NELLE SCUOLE

Sintesi del progetto

Uno dei principali obiettivi che si propone l'Agenzia delle Entrate nello svolgimento delle sue funzioni istituzionali è quello di diffondere la cultura contributiva, intesa come "educazione" alla concreta partecipazione dei cittadini alla realizzazione e al funzionamento dei servizi pubblici.

Destinatari

Alunni delle classi quarte e quinte della Scuola Primaria

Finalità

Promozione nella scuola della conoscenza della valenza etico-culturale della imposizione, fiscale quale strumento perequativo del benessere prodotto da una comunità ondata sui principi della solidarietà, della tolleranza, del rispetto di sé e dell'altro.

Obiettivi

Sostenere, fin dall'infanzia, l'educazione e la formazione delle giovani generazioni affinché diventino persone dotate di conoscenze, competenze e capacità adeguate a una società tesa a rafforzare le garanzie dei cittadini avvalendosi della loro partecipazione.

Progettare e organizzare attività per diffondere la materia fiscale allo scopo di predisporre elementari percorsi formativi che possano configurarsi come buone pratiche da utilizzare nell'ambito dell'educazione alla convivenza civile.

Contenuti

Pag e *Tax*, due originali personaggi, accompagnano i ragazzi lungo il cammino dell'educazione civica fiscale.

Realizzazione di visite guidate agli Uffici fiscali.

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.

Tempi

Gennaio 2014 – Maggio 2014.

Luoghi

Aule.
Agenzia delle Entrate di Formia.

Mezzi/strumenti

Pubblicazioni, filmati, giochi didattici.
Fogli, matite colorate, per illustrazioni varie.
Computer e videoproiettore.

Risorse umane

Esterne: esperti dell'Agenzia delle Entrate di Formia.

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 curricolari potrà essere rilevata dall'osservazione anche del coinvolgimento degli alunni, nell'interesse e nella collaborazione dimostrati nello svolgimento delle attività proposte.

Progetto

Alfabetizzazione motoria

(se finanziato dal MIUR)

Sintesi del progetto

L'Alfabetizzazione Motoria è un progetto rivolto a tutti gli alunni e gli insegnanti della scuola primaria, attuato congiuntamente dal MIUR e dal CONI con l'obiettivo di promuovere e trasmettere il valore della pratica sportiva nel tessuto sociale, quale fattore di benessere individuale, coesione e sviluppo culturale ed economico.

L'insegnante titolare è affiancato da un consulente Esperto qualificato che in orario curricolare (2 ore a settimana) propone attività didattiche semplici e divertenti diversificate per ciascuna classe.

Le attività sono finalizzate all'acquisizione delle competenze motorie e di stili di vita attivi, nel rispetto delle Indicazioni Ministeriali per il Curricolo. Attraverso il movimento, infatti, il bambino può esplorare lo spazio, conoscere il suo corpo, comunicare e relazionarsi con gli altri; l'educazione motoria – vissuta in forma ludica e divertente – diviene, dunque, l'occasione per promuovere esperienze cognitive, sociali, culturali ed affettive.

Destinatari

Alunni della Scuola Primaria del plesso De Amicis

Finalità

Il progetto intende far acquisire ai bambini capacità, abilità, competenze motorie e stili di vita attivi sin dalla scuola primaria attuando e portando a regime un corretto ed uniforme programma di educazione motoria.

Si caratterizza per i seguenti elementi distintivi:

- affiancamento dell'insegnante a cura di un "esperto" (laureato in Scienze Motorie o diplomato Isef);
- continuità e durata dell'intervento;
- aggiornamento di tutti gli operatori coinvolti nel programma;
- monitoraggio del programma in tutti i suoi aspetti (attuazione, efficacia e gradimento).

Obiettivi

La proposta didattica è organizzata e realizzata secondo le Indicazioni ministeriali per il Curricolo, mediante una programmazione articolata in moduli che favoriscono il raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze attraverso un percorso che tiene in considerazione gli obiettivi di apprendimento indicati. L'esperienza motoria mette in risalto la capacità di fare dell'alunno, rendendolo costantemente protagonista e progressivamente consapevole delle competenze motorie acquisite progressivamente.

Contenuti

- Il corpo e le funzioni senso-percettive.
- Il corpo e la relazione emotivo-affettiva.
- Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo.
- Sicurezza e prevenzione
- Salute e benessere.
- Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva.
- Il gioco, lo sport, le regole e il fair play.

Metodologia

Educare e sviluppare le capacità senso percettive, in giochi e attività di gruppo e/o individuali, gli schemi motori e posturali in modo che diventino progressivamente abilità motorie e cercare di aumentare il numero delle stesse. presentare in forma ludica le diverse attività polivalenti, i diversi giochi sportivi e le attività significative, in funzione di una corretta educazione motoria di base

Tempi

Gennaio 2014 – Maggio 2014.

Luoghi

Palestra Fabiani.

Mezzi/strumenti

Ad ogni scuola viene fornito 1 kit di materiali sportivi (GFS) per la realizzazione dei monitoraggi motori a garanzia dell'uniformità dei dati rilevati e della scientificità metodologica. Tali attrezzature - gradevoli e motivanti la partecipazione - possono essere utilizzate nei diversi contesti scolastici anche in mancanza di palestre o impianti sportivi garantendo lo svolgimento di attività motorie adeguate alla formazione primaria.

Risorse umane

Esterne: docente laureato in Scienze Motorie e/o ISEF.

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 abilità e di comportamenti 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 potrà essere rilevata dall'osservazione anche del coinvolgimento degli alunni, nell'interesse e nella collaborazione dimostrati nello svolgimento delle attività proposte.