



**ISTITUTO COMPRESIVO STATALE**  
 Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria 1° grado  
**“E. DE CILLIS” ROSOLINI**

Via Rapisardi 25 (96019) ROSOLINI (SR) Tel. 0931-855460 \ 855510 fax 0931-503085  
 Codice Fiscale: 83001290895 – Codice Meccanografico: SRIC85000E  
 E-mail: [src85000e@istruzione.it](mailto:src85000e@istruzione.it) E-mail certificata: [src85000e@pec.istruzione.it](mailto:src85000e@pec.istruzione.it)  
 Sito web: [www.decillisrosolini.gov.it](http://www.decillisrosolini.gov.it)

2018-19

2017-18

2016-17

**APPENDICE**

Ampliamento

Offerta

Formativa

A.S. 2016-17

**T  
R  
P I A N O  
O F F E R T A  
N  
N  
L  
E**

la buona  
**SCUOLA**

FACCIAMO CRESCERE IL PAESE

PIANO NAZIONALE

**SCUOLA  
 digitale**

RAV



ISTITUTO COMPRENSIVO "E. DE CILLIS" - ROSOLINI

**PTOF 2016/17 - 2017/18 - 2018/19**

APPENDICE

PROGETTI AMPLIAMENTO OFFERTA FORMATIVA (A.S. 2016/17)



## Appendice PTOF

### Progetti Ampliamento Offerta Formativa (A.S. 2016/17) Finanziati con il Fondo d'Istituto

La presente appendice fa parte integrante del PTOF dell'Istituto Comprensivo “E. De Cillis” – Rosolini, contiene l'elenco dei progetti di ampliamento dell'offerta formativa relativamente all'anno scolastico 2016/17.

La presente Appendice è stata elaborata dal collegio dei docenti nella seduta del giorno 24 ottobre 2016 verbale n. 51, adottata dal Consiglio d'Istituto nella seduta del 25 ottobre 2016 verbale n. 15.

Il Dirigente Scolastico  
(Prof. Giovanni Di Lorenzo)

<b>Titolo</b>	<b>Il Megafono on.line</b>
<b>Descrizione</b>	Giornalino on.line dell'istituto e gestione degli spazi sociale on.line
<b>Destinatari</b>	Tutte le classi dell'istituto
<b>Obiettivi</b>	<p>1) Far maturare negli alunni l'importanza della comunicazione in chiave educativa didattica;</p> <p>2) Sviluppare il senso di appartenenza alla comunità scolastica e cittadina;</p> <p>3) Aiutare gli alunni a conoscere i diversi linguaggi di comunicazione, verbale, scritta, cinematografica, ecc.</p> <p>4) Sviluppare le opportunità comunicative attraverso il linguaggio multimediale.</p>
<b>Metodologia didattica</b>	Gli alunni coinvolti raccoglieranno le notizie delle attività che si svolgono a scuola li trasformeranno in file word in una prima fase e successivamente collaboreranno alla impaginazione utilizzando software appropriati. Quindi i file impaginati verranno pubblicati on.line tramite la piattaforma ISSUU e collegati tramite link al sito istituzionale della scuola e nei diversi canali social dell'istituto.

<b>Titolo</b>	<b>CRESCERE IN MUSICA</b>
<b>Descrizione</b>	LEZIONI COLLETTIVE DI ALFABETIZZAZIONE MUSICALE
<b>Destinatari</b>	Alunni delle classi quinte della scuola primaria
<b>Obiettivi</b>	<p>1) Sviluppare l'orecchio musicale (ritmo, melodia e armonia);</p> <p>2) Realizzare brevi idee musicali;</p> <p>3) Eseguire brevi composizioni solistiche e di gruppo.</p>
<b>Metodologia didattica</b>	Con metodologie ludico-didattiche, attraverso l'uso del corpo, strumenti musicali, strumenti ritmici e con l'ascolto di brani musicali, l'alunno sarà indirizzato ad eseguire brevi esercizi e composizioni finalizzati alla musica d'insieme e solistica.

<b>Titolo</b>	<b>Recupero lingua italiana</b>
<b>Descrizione</b>	Il recupero sarà attuato per ridurre le difficoltà di apprendimento degli alunni in cui saranno state riscontrate delle carenze nell'area linguistica o una scarsa motivazione allo studio ed alla partecipazione al percorso formativo, con compromissione indiscutibile della corretta assimilazione dei contenuti e di un completo raggiungimento degli obiettivi prefissati. Il progetto propone un intervento basato su un'azione individualizzata per i ragazzi con carenze nel bagaglio culturale per cui rappresenta una risposta alle necessità ed ai bisogni formativi degli allievi le cui conoscenze generali lascino ancora molto

	a desiderare, in quanto frammentarie e/o superficiali ma, soprattutto, compromettenti la corretta assimilazione e la giusta comprensione degli insegnamenti successivi.
Destinatari	Alunni scuola secondaria di 1° grado
Obiettivi	-Colmare le lacune evidenziate e migliorare il processo di apprendimento; - sviluppare le capacità di osservazione, di analisi e di sintesi; - ampliare le conoscenze linguistiche dell'allievo, guidandolo ad una crescente autonomia; - perfezionare il metodo di studio.
Metodologia didattica	L'azione didattica sarà sempre molto specifica nell'avviamento delle attività di recupero, che saranno, naturalmente, personalizzate. Ogni insegnamento sarà interessante e coinvolgerà gli allievi tenendo conto delle loro capacità effettive, delle precarietà del metodo di lavoro, del grado di comprensione, della capacità di concentrazione e del grado di attenzione. Per i ragazzi con gravi lacune, le unità d'apprendimento saranno presentate molto gradualmente, con rallentamenti in caso di mancata assimilazione e con strategie didattiche alternative, ancora più semplificate. Ogni alunno opererà in un clima sereno e collaborativo, in un dialogo educativo aperto, mai puramente convenzionale o esclusivamente concettuale, ma sempre vivo e stimolante. Ogni allievo sarà sempre interprete e assolutamente mai ascoltatore passivo, messo in condizione di prender parte alle attività scolastiche in modo sempre più concreto e autonomo. I discenti saranno guidati all'acquisizione del metodo di studio e ad un uso della lingua via via più approfondito e appropriato. Le lezioni partiranno da confronti e da osservazioni, con lavori di gruppo e lezioni frontali. Saranno utilizzati i libri di testo, le discussioni guidate ed i confronti, le ricerche d'approfondimento per gruppi di lavoro omogenei ed eterogenei, i questionari e le schede ecc.. Agli allievi saranno proposti anche esercizi, problemi ed altre attività integrative con soluzione guidata. Le attività saranno volte a rendere l'alunno capace di una esposizione dei contenuti più disinvolta.

Titolo	<b>Italiano come L2</b>
Descrizione	Sempre più necessario e urgente appare un intervento di inserimento nelle nostre scuole degli alunni stranieri, il cui numero è destinato ad aumentare rapidamente in rapporto al prevedibile aumento del tasso di immigrazione nella nostra provincia e regione, per cui nelle scuole insorge il problema di alunni appena arrivati in Italia con palesi difficoltà nell'uso e nella comprensione della nostra lingua. Il progetto mira a ridurre e prevenire le difficoltà di apprendimento facilitando i percorsi di apprendimento e a individuare eventuali difficoltà specifiche e promuovere interventi mirati al loro superamento.
Destinatari	Alunni extracomunitari della scuola primaria e secondaria di primo grado con problemi nella comprensione e nell'uso della lingua italiana
Obiettivi	1. COMPrensIONE DELLA LINGUA ORALE 2. PRODUZIONE DELLA LINGUA ORALE

	3. COMPRESIONE DELLA LINGUA SCRITTA 4. PRODUZIONE DELLA LINGUA SCRITTA
Metodologia didattica	Il progetto sarà attuato in ore antimeridiane prelevando gli alunni dalle rispettive classi e in ore pomeridiane, sarà utilizzato anche il laboratorio informatico per usufruire di strumenti didattici ed audiovisivi in lingua madre e in italiano.

<b>Titolo</b>	<b>Recupero lingua inglese</b>
Descrizione	Motivare adeguatamente gli alunni allo studio delle lingue straniere ed educarli alla fratellanza confrontando la propria realtà culturale con quella degli dei paesi di cui si studia la lingua.
Destinatari	Alunni scuola secondaria di 1° grado
Obiettivi	Recuperare e consolidare le 4 abilità: listening, speaking , reading, writing
Metodologia didattica	Metodo funzionale/situazionale

<b>Titolo</b>	<b>Fly with English (Starters, Movers)</b>
Descrizione	L'asse portante di questo progetto è il potenziamento della lingua straniera inglese, mediante l'incremento della motivazione ed un forte stimolo all'autovalutazione nel processo di insegnamento/apprendimento. Ed è finalizzato al conseguimento della certificazione linguistica Cambridge ESOL YLE starters, Movers.
Destinatari	Alunni scuola primaria
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere e usare espressioni di uso quotidiano.</li> <li>- Acquisire o consolidare il lessico relativo al livello di esame da sostenere.</li> <li>- Saper eseguire semplici istruzioni ascoltando dei comandi</li> <li>- Leggere e comprendere semplici messaggi</li> <li>- Utilizzare frasi basilari tese a soddisfare bisogni di tipo concreto.</li> <li>- Essere in grado di fare domande e rispondere su particolari personali e di vissuti personali.</li> <li>- Saper descrivere delle immagini</li> <li>- Interagire in modo colloquiale in maniera semplice e grammaticalmente corretta</li> <li>- Ricavare le informazioni importanti estrapolandole dal contesto globale</li> <li>- Comprendere le informazioni principali attraverso l'ascolto di brani, realia, canti, ecc..</li> <li>- Sviluppare modelli di pronuncia e intonazione corretti.</li> </ul>

	- Sviluppare strategie utili per affrontare l'esame per il conseguimento della certificazione Starters/Movers.
Metodologia didattica	L'approccio metodologico sarà quello funzionale comunicativo, pertanto sarà privilegiata l'Interazione in lingua inglese. Si organizzeranno attività di role play, work in pair, individual learning. Sarà dato spazio alle simulazioni delle prove d'esame da sostenere.

<b>Titolo</b>	<b>UN LIBRO PER AMICO</b>
Descrizione	Il progetto mira al raggiungimento della continuità Infanzia- Primaria
Destinatari	Alunni delle terze sezioni scuola dell'infanzia e alunni scuola primaria.
Obiettivi	Familiarizzare con ambienti, insegnanti e attività della scuola primaria
Metodologia didattica	Lecture, racconti, conversazioni, giochi, canti anche in lingua inglese

<b>Titolo</b>	<b>La potenzialità dell'apprendimento della Lingua Francese</b>
Descrizione	Questo progetto, formativo complementare, prevede un percorso pomeridiano che integra e approfondisce la programmazione didattica della disciplina con lo scopo di favorire l'acquisizione di una maggiore padronanza della lingua straniera francese.
Destinatari	Alunni Scuola secondaria di 1° grado
Obiettivi	Livello A1/A2 del Quadro di Riferimento Europeo.
Metodologia didattica	Utilizzo di diversi codici linguistici e di strumenti multimediali per favorire un apprendimento contestualizzato a diversi contesti di vita quotidiana e, comprende: <ul style="list-style-type: none"> <li>• approfondimento delle strutture linguistiche, sintattiche e grammaticali;</li> <li>• attività di ascolto e produzione orale;</li> <li>• analisi e sintesi delle varie tipologie testuali;</li> <li>• produzione di differenti tipologie di testi scritti;</li> <li>• simulazione di prove d'esame;</li> <li>• lezioni interattive;</li> <li>• laboratori;</li> <li>• lavori di gruppo.</li> </ul> Produzione Orale: <ul style="list-style-type: none"> <li>• simulazione dialoghi / jeux de rôle di: conversazioni telefoniche, previsioni meteo, annunci televisivi....,</li> </ul> Produzione Scritta:

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• redazione di messaggi vari di: lettere, e-mail, brevi descrizioni, simulazione di dialoghi questionari, lettere guidate e non;</li> <li>• esercizi di trasformazione, di collegamento, di rimessa in ordine, ricerca dell'intruso, analisi testuale (es. canzoni) di completamento, vero/falso, scelta multipla.</li> </ul>
--	--

<b>Titolo</b>	<b>MONDO PC @INO</b>
<b>Descrizione</b>	<p>Il bambino di oggi, vive in un contesto esperienziale che gli offre l'opportunità di interagire, con i mezzi multimediali, già in tenera età, ma il rischio che si corre è che utilizzi questo strumento per giocare, subendone il fascino, senza un uso consapevole.</p> <p>Il computer, quindi, come tutti gli altri mezzi, è una costante nella vita dei bambini e la scuola non può ignorare tale realtà, è ormai frequente imbattersi in esperienze di laboratori d'informatica, anche nella Scuola dell'Infanzia.</p> <p>il presente progetto offre un ampliamento dell'offerta formativa, attraverso l'introduzione di strumenti tecnologici multimediali.</p> <p>Il laboratorio intende avvicinare i bambini alla logica degli ambienti ipertestuali, per condurre i piccoli ad un apprendimento significativo, attivo e collaborativo imparando, quindi, ad elaborare risposte più personali ai diversi messaggi di tipo tecnologico e a liberarsi dal magismo che cartoni animati, pubblicità televisiva e videogiochi inducono, a volte, verso una dipendenza alterata.</p>
<b>Destinatari</b>	Alunni scuola dell'infanzia
<b>Obiettivi</b>	<p>L'apprendimento attraverso la multimedialità:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- permette al bambino di conoscere e sperimentare una nuova possibilità di comunicazione informatizzata;</li> <li>- di sfruttare le opportunità date dal computer relativamente all'utilizzo di software, creazioni di prodotti, creazioni di libri, ecc...</li> <li>- di sviluppo della creatività attraverso una progettazione di gruppo e di effettuare delle scelte personali, di intervenire su ciò che sta accadendo sperimentando, indagando, conoscendo, accostando elementi componendoli e variandoli.</li> </ul>
<b>Metodologia didattica</b>	<p>Si formeranno dei gruppi misti fra tutti i bambini delle sezioni scomponendo ogni gruppo-sezione per ricomporre un nuovo gruppo di lavoro, al fine di favorire una fattiva e attiva socializzazione.</p> <p>I bambini nella prima fase prenderanno confidenza con le varie parti del computer, attraverso l'uso di un racconto e la conoscenza di alcuni personaggi i quali li guideranno alla scoperta dei vari elementi. Ciò permetterà loro di esprimere la propria creatività e la fantasia con l'utilizzo di alcuni programmi messi a disposizione da alcuni siti web.</p> <p>In un secondo momento ci si avvarrà della metodologia della ricerca e dell'esplorazione, che si avvicina molto alla naturale curiosità della mente infantile, favorendo momenti di cooperazione e di aiuto reciproco per la ricerca delle soluzioni.</p>



<b>Titolo</b>	<b>Progetto Piscina "In acqua per crescere insieme"</b>
<b>Descrizione</b>	Il progetto nasce dall'idea che la pratica del nuoto contribuisce al benessere generale dell'alunno disabile. Il contatto con l'acqua da sensazioni di piacevolezza e rilassamento , ma nel caso in cui a fruirne di questa opportunità sia un disabile, questi momenti assumono una valenza particolare e si trasformano in una vera e propria situazione di benessere e terapia.L'acqua facilita il mantenimento dell'attenzione, condivisa e congiunta, offre intense stimolazioni sensoriali, facilita la gestione dei disturbi comportamentali (aggressività, stereotipie), favorisce l'integrazione sociale. L'abbraccio rassicurante dell'acqua ha un effetto calmante, cancella eventuali stati di tensione e ansia tipici di certe patologie e svolge , attraverso esercizi mirati, una altrettanto importante azione terapeutica su muscoli, ossa e articolazioni .Sono ormai noti gli effetti benefici del nuoto, o dell'acquaticità in generale , su ragazzi autistici o con disturbi generalizzati dello sviluppo. L'acqua stimola il desiderio di esplorazione; promuove l'accrescimento dell'autostima, quando viene conquistata l'autonomia di movimento in acqua; stimola le capacità di coordinamento motorio.
<b>Destinatari</b>	Gli alunni disabili e/o svantaggiati della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria
<b>Obiettivi</b>	Migliorare la consapevolezza di sè e rafforzare l'autostima. Favorire la costruzione di rapporti sociali fondati sul rispetto, la condivisione, la solidarietà. Raggiungere una buona autonomia nello spogliatoio e nell'ambiente circostante ed un grado sempre maggiore di autonomia personale. Percepire meglio il proprio corpo, attraverso l'integrazione e l'elaborazione delle esperienze motorie e percettive nel contesto acqua. Favorire il rilassamento degli alunni con problemi di agitazione motoria, sociali fondati sul rispetto riducendo stati d'ansia, atteggiamenti aggressivi e auto-aggressivi. Sviluppare una positiva immagine di sè. Promuovere benessere psicofisico generale. Elaborare un graduale passaggio dalla non conoscenza del proprio corpo all'elaborazione dello schema corporeo.
<b>Metodologia didattica</b>	I criteri metodologici di base sono orientati a fornire interventi didattici omogeneizzati nel rispetto delle caratteristiche soggettive. L'organizzazione degli esercizi prevede una successione di contenuti, dai più semplici a quelli più complessi. Il passaggio da un livello di difficoltà a quello successivo avverrà solo dopo che il primo è stato acquisito e stabilizzato.

<b>Titolo</b>	<b>Scacchi a scuola</b>
<b>Descrizione</b>	I progetti di "Scacchi a scuola" prevedono l'utilizzo del gioco degli scacchi come strumento pedagogico, utile al miglioramento delle capacità di apprendimento degli alunni e formativo della loro personalità: sono numerose le ricerche in ambito internazionale che testimoniano l'efficacia, della pratica scacchistica in ambito scolastico.

	<p>L'apprendimento del gioco degli scacchi rappresenta un mezzo per facilitare la maturazione dello studente e per accelerare la crescita delle facoltà logiche, divertendolo nello stesso tempo. Chi pratica questa disciplina acquisisce una più profonda capacità di concentrazione e, potenza senza sforzo, le caratteristiche elaborative del cervello, con benefici in altri campi come lavoro e scuola. Inoltre la pratica di questa disciplina favorisce, nell'allievo, la formazione della coscienza sociale attraverso il rispetto delle regole, l'accrescimento della correttezza, il rispetto dell'avversario, l'accettazione della sconfitta e l'adattamento alla realtà.</p>
Destinatari	Tutti gli alunni dell'istituto
Obiettivi	<p>Approfondire e applicare i concetti teorico-pratici elementari e fondamentali del gioco degli scacchi portando gli allievi alla loro conoscenza completa.</p> <p>Offrire uno strumento piacevole, oltre che impegnativo, per favorire lo sviluppo cognitivo e affettivo (pensiero formale, fiducia nei propri mezzi, rispetto dell'altro, accettazione del confronto e delle critiche).</p> <p>Affrontare e risolvere situazioni problematiche e di presa di decisione.</p> <p>Sviluppare le capacità logiche, di ragionamento e di astrazione.</p> <p>Sviluppare capacità di analisi, sintesi, approfondimento.</p> <p>Rafforzare la memoria in generale, la memoria visiva in particolare e quindi l'attenzione.</p> <p>Sviluppare la creatività, la fantasia.</p> <p>Stimolare il pensiero formale-organizzato.</p> <p>Migliorare le capacità di riflessione; sviluppare l'esercizio della pazienza;</p> <p>Controllare l'impulsività, l'emotività, l'approssimazione, la superficialità e la presunzione;</p> <p>Stimolare la fiducia in se stessi, l'autocontrollo, le capacità decisionali, il senso di responsabilità e la maturazione generale;</p> <p>Incoraggiare e sviluppare lo spirito d'iniziativa;</p> <p>Rispettare le regole e la correttezza;</p> <p>Rispettare l'avversario;</p> <p>Favorire e sviluppare la leale competitività;</p> <p>Accettare la sconfitta e adattarsi alla realtà.</p>
Metodologia didattica	<p>Il seguente corso è rivolto a coloro che non conoscono le regole del gioco o hanno una conoscenza limitata dello stesso o che conoscono le regole del gioco e vogliono approfondire la materia.</p> <p>Pertanto l'apprendimento del gioco avviene con gradualità tenendo conto anche delle capacità individuali degli alunni. Gli incontri con gli allievi del corso avranno cadenza settimanale al fine di dare continuità al percorso formativo.</p> <p>Ogni lezione prevede una parte teorica e una parte pratica; durante la parte pratica saranno realizzati esercizi individuali e di gruppo per consentire agli studenti di mettere in pratica le nozioni teoriche acquisite nonché la possibilità di giocare tra allievi per soddisfare le loro esigenze ludiche</p>

Titolo	<b>La patente europea del computer</b>
Descrizione	Il progetto ha come intento quello di fare conseguire, agli alunni delle classi quinte della scuola primaria e agli alunni della scuola secondaria di primo grado, la patente europea del computer. Le lezioni saranno svolte in orario extracurricolare seguendo i programmi specifici dei moduli ECDL proposti.
Destinatari	Alunni scuola secondaria di 1° grado
Obiettivi	Alla fine del percorso gli alunni avranno imparato ad utilizzare il computer in modo corretto, responsabile e consapevole. Le abilità e le competenze sono quelle previste dalla certificazione europea della Nuova ECDL base predisposti da AICA
Metodologia didattica	- Lezione frontale - Pratica diretta al pc - Simulazione esami con simulatore appropriato

Titolo	<b>PROGETTO PISCINA: Tutti in acqua</b>
Descrizione	Potenziare e mantenere le capacità motorie. Favorire la socializzazione fondata sul rispetto altrui .Imparare a conoscere e sperimentare la proprie potenzialità. Stimolare la capacità di stare insieme agli altri.
Destinatari	Alunni delle classi a Tempo Pieno della scuola primaria
Obiettivi	Potenziare le capacità motorie. - Favorire la socializzazione fondata sul rispetto, la condivisione, la solidarietà . Imparare a conoscere e valorizzare le proprie capacità.
Metodologia didattica	Attività propedeutiche e ludiche

Titolo	<b>Piccoli scienziati</b>
Descrizione	Il progetto si pone come obiettivo quello di avvicinare i ragazzini delle classe quinte della scuola primaria al laboratorio scientifico, alla conoscenza dei principali strumenti che si utilizzano in un laboratorio ed al metodo scientifico per studiare fenomeni. Ha anche lo scopo di garantire una continuità verticale tra i due segmenti di scuola (primaria e secondaria di primo grado).
Destinatari	Alunni delle classi quinte della scuola primaria
Obiettivi	- Orientare alunni ed insegnanti delle discipline tecnico scientifiche ad un approccio pratico - sperimentale degli argomenti trattati in forma teorica; - creare, attraverso il laboratorio, strategie che promuovono l'interesse per la disciplina;

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- far emergere e sviluppare nell'alunno le capacità operative;</li> <li>- far acquisire un metodo di ricerca applicabile ad una vasta gamma di problemi anche di carattere non scientifico;</li> <li>- maturare la capacità di lavorare in gruppo.</li> </ul>
Metodologia didattica	<p>Il progetto propone attività di tipo sperimentali da realizzarsi in orario curriculare per le classe coinvolte (impegnando le ore di scienze sperimentali) ed extracurricolare per il docente che terrà le lezioni. Le classi coinvolte (classi quinte della scuola primaria) saranno invitate in laboratorio, in orario antimeridiano, con i rispettivi insegnanti di scienze, per svolgere attività di un'ora. Verrà spiegata loro la valenza delle attività laboratoriali, verranno illustrati i principali strumenti presenti in laboratorio, verranno svolti degli esperimenti.</p>

<b>Titolo</b>	<b>Recupero di matematica</b>
Descrizione	<p>Il progetto in questione intende offrire agli alunni delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado, per i quali si riscontrano gravi carenze logico - matematiche, la possibilità di partecipare a corsi di recupero idonei a colmare le lacune rilevate dai vari Consigli di classe, secondo quanto previsto dalle indicazioni nazionali per il curriculum, secondo le quale, la scuola deve perseguire con ogni mezzo il miglioramento delle qualità del sistema d'istruzione.</p>
Destinatari	Alunni delle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avvicinare gli alunni alla disciplina</li> <li>- Sviluppare capacità logico - matematiche di base</li> <li>- Recuperare gli argomenti principali e propedeutici svolti nel corso del primo quadrimestre che risultano indispensabili per poter affrontare argomenti successivi.</li> </ul>
Metodologia didattica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavorare in piccoli gruppi al di fuori del contesto classe;</li> <li>- Assoluta mancanza di pressione dovuta alla paura delle interrogazioni;</li> <li>- Tempi di apprendimento allungati e personalizzati in funzione dei tempi di ogni alunno;</li> <li>- Lezione frontale ridotta al minimo indispensabile;</li> <li>- Partire da problemi concreti per indurre l'alunno ad una riflessione ed allo sviluppo del senso logico</li> <li>- Lezioni per gruppi di lavoro per classi parallele. Si prevede di costruire 6 gruppi di alunni (due gruppi per classe parallela) e di impiegare altrettanti docenti.</li> </ul>

<b>Titolo</b>	<b>Laboratorio di robotica</b>
Descrizione	<p>Nell'ottica della nuova ed oramai imminente realizzazione del laboratorio di robotica finanziato grazie all'ultimo progetto FESR cui la scuola ha partecipato, si prevede di effettuare una serie di incontri pomeridiani per introdurre gli alunni partecipanti alla robotica e alla</p>

	programmazione di base.
Destinatari	Alunni delle classi quinte della scuola primaria e alunni della scuola secondaria di primo grado
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppare percorsi laboratoriali nell'area tecnologica-scientifica;</li> <li>- coinvolgere attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento e di costruzione delle conoscenze, promuovendo il pensiero creativo;</li> <li>- intrecciare le competenze, gli obiettivi della tecnologia e quelli delle scienze in un rapporto di scambio reciproco (Meccanica, Informatica, Matematica, Fisica);</li> </ul> utilizzando l'operatività, stimolare la capacità di analisi, la capacità organizzativa e la capacità di comunicare; <ul style="list-style-type: none"> <li>- far acquisire metodi per risolvere problemi e con l'aiuto di un automa stimolare il gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità.</li> </ul>
Metodologia didattica	<p>E' possibile utilizzare efficacemente tecnologie non particolarmente complicate come i Kit Lego –Wedo, Kit robotici Lego e materiali per esperimenti.</p> <p>Il progetto è rivolto a più classi/sezione dei due diversi ordini di scuola.</p> <p>Il lavoro di gruppo dovrà costituire l'asse portante per la progettazione e lo sviluppo di ogni itinerario didattico. Ogni gruppo, potrà infatti strutturare un proprio progetto lavorando alla costruzione e alla programmazione dei robot. Tuttavia al momento di iniziare un progetto sarà necessario che gli studenti differenzino e qualificano i ruoli: il responsabile del gruppo avrà il compito di sovrintendere le attività dei componenti e assicurarsi che il progetto proceda; il responsabile della comunicazione avrà il compito di scrivere il diario di lavoro del gruppo; il responsabile dei materiali dovrà predisporre tutti gli elementi di costruzione e riordinare il materiale alla fine di ogni attività.</p>

Titolo	<b>T.I.C. in classe con un CLIC</b>
Descrizione	Il progetto "T.I.C. in classe con un "CLIC", indirizzato ad alunni delle classi quinte primarie, vuole promuovere l'uso delle nuove tecnologie all'interno delle attività didattiche quotidiane. Si svilupperanno percorsi didattico-educativi specifici che prevedono sia la produzione di prodotti multimediali, la creazione di presentazioni con pagine ipertestuali, con attività che documentino le esperienze fatte dai bambini, sia l'uso innovativo di piattaforme e-learning che permettano ad insegnanti e alunni di condividere contenuti multimediali di diversa tipologia e grandezza.
Destinatari	Alunni delle classi quinte della scuola primaria

Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conoscere ed utilizzare Paint, Word, Powerpoint per realizzare dei lavori su argomenti disciplinari.</li> <li>-Conoscere e utilizzare delle applicazioni e i loro vari strumenti per raccontare in modo digitale una storia.( Movie Maker, Pinnacle, Prezi e/oAnimoto)</li> <li>-Conoscere l' applicazione Kahoot e gli strumenti per realizzare un quiz come verifica di argomenti disciplinari.</li> <li>-Accedere ad Internet e usare alcuni motori di ricerca per cercare informazioni e fare una ricerca nei siti Web, per consultare opere multimediali, per svolgere giochi didattici e simulazioni per esercitarsi per le Prove invalsi e i Giochi Matematici.</li> </ul>
Metodologia didattica	<p>Durante le lezioni curriculari si userà molto la Lim e i vari strumenti e nelle varie postazioni dell'aula informatica gli alunni sotto la guida dell'insegnante, con l'aiuto del proiettore, svolgeranno delle attività con i programmi di Office, dal più semplice al più complesso. A piccoli gruppi poi si svolgeranno dei lavori con l'utilizzo di applicazioni quali Prezi, Kahoot,....</p>

<b>Titolo</b>	<b>Dove l'occhio non arriva</b>
Descrizione	Le motivazioni di offrire la seguente offerta formativa nasce dalla necessità di orientare l'alunno verso un metodo scientifico che fa largo ricorso all'osservazione diretta, al lavoro manuale, alla sperimentazione pratica individuale o a gruppi e a far conoscere e operare in un laboratorio scientifico.
Destinatari	Classi quinte scuola primaria e classi prime scuola secondaria
Obiettivi	<p>Conoscere il laboratorio scientifico della scuola;  Saper operare nel laboratorio rispettando le regole in esso vigenti;  Suscitare l'interesse dell'alunno verso lo studio scientifico attraverso esperimenti;  Comprendere le possibilità di conoscenza del "microcosmo" mediante l'uso del microscopio.</p>
Metodologia didattica	Esperienza diretta in laboratorio



[www.decillisrosolini.gov.it](http://www.decillisrosolini.gov.it)