

PON COMPETENZE DI BASE

PROGETTO "SCRIVO, CONTO, PARLO E APPRENDO

SINTESI DEI MODULI

1) MODULO Scrivere per comunicare, inventare e imparare

La scrittura è una competenza trasversale che non attiene solo all'Italiano, ma che dovrebbe caratterizzare tutto il curricolo, diventando un'attività finalizzata allo studio delle varie discipline. Pertanto, attraverso tale percorso laboratoriale, si mirerà a stimolare nei ragazzi l'interesse pratico per la scrittura, partendo da input stimolanti e compiti di realtà che li guideranno nella creazione di testi di varia natura.

Il laboratorio di scrittura creativa sarà incentrato sull'acquisizione dei metodi e delle strategie necessari alla redazione dei testi narrativi e non, attraverso lo sviluppo espressivo delle idee. Ogni lezione teorica sarà accompagnata da esercitazioni pratiche in cui gli alunni saranno sollecitati a mettere in pratica i concetti appresi, con l'obiettivo di alimentare la passione e il desiderio per la lettura. La proposta scaturisce dall'esigenza di rendere gli studenti, soprattutto i più svantaggiati e meno motivati, consapevoli e più competenti nell'abilità di scrittura, migliorandola in termini di accuratezza, chiarezza e profondità dell'espressione; di sviluppare la propria capacità di visione della realtà e di invenzione di una storia; di accrescere la propria capacità di mettersi in gioco, ascoltare, confrontarsi con gli altri, sviluppando una sensibilità nei confronti di un testo letterario e non. Attraverso attività ludiche, gli allievi, veri protagonisti del percorso di apprendimento, scopriranno il fascino della scrittura, cimentandosi nella redazione di testi narrativi, descrittivi, regolativi ed argomentativi per rafforzare le competenze acquisite nelle ore curricolari.

, il progetto, per la sua natura inclusiva, risulta adatto a tutti gli alunni con Bisogni Educativi Speciali, che realizzeranno metodologie di apprendimento collaborativo e compensativo. Per stimolare e affascinare i ragazzi si punterà alla didattica laboratoriale con l'utilizzo di software e applicazioni, come Boomwriter, Tellagami, Storyteller che consentiranno la didattica dello storytelling. Al termine del percorso, i ragazzi realizzeranno il loro e-book che conterrà tutti i testi prodotti e rappresenterà il prodotto finale di un interessante percorso di crescita personale.

L'ambiente di apprendimento è pensato per l'utilizzo di numerosi strumenti che consentono di creare moduli interattivi, definiti apps, che costituiscono oggetti didattici non autonomi, ma da utilizzare entro scenari educativi a supporto dell'apprendimento.

L'approccio è decisamente amichevole e ludico e apprendere l'uso dei vari strumenti risulta piacevole e semplice. Le App permettono di realizzare le seguenti tipologie di esercizi interattivi:

- inserimento di testo
- quiz a scelta multipla
- puzzle di riordinare
- griglia di parole
- ordinamento con carta geografica
- audio / video con inserimento di oggetti e contenuti
- memory
- calcola
- cruciverba
- attribuzione di elementi
- ordine cronologico
- ordinamento di coppie

Al termine del percorso, i ragazzi realizzeranno il loro e-book che conterrà tutti i testi prodotti e rappresenterà il prodotto finale di un interessante percorso di crescita personale. Un dato è difficilmente contestabile: il libro di testo di cui c'è oggi bisogno non può più essere quello del passato. Non ha senso intenderlo in forma antologica, come raccolta di materiali destinati alla selezione da parte del docente (l'aspetto di selezione e raccolta dei materiali è indubbiamente meglio gestito in rete). Né ha senso intenderlo come risorsa di apprendimento unica e onnicomprensiva. Il libro di testo deve trasformarsi

in uno strumento orientato molto più alla narrazione e alla motivazione che all'accumulazione di contenuti espositivi, capace di rivolgersi direttamente allo studente e non più in primo luogo al docente.

E' chiaro che nel progettare esperienze concrete – e ancor più politiche generali – legate all'uso di contenuti di apprendimento digitali, occorre considerare attentamente tutte e tre queste dimensioni. Non si tratta solo di scegliere un libro di testo digitale, o una specifica collezione di learning object, o l'uso di determinate tipologie di risorse di rete: si deve anche capire quali dispositivi dovranno essere utilizzati per fruirne (PC, LIM, netbook, tablet? Con quali caratteristiche?), e quali piattaforme e funzionalità software sono disponibili per garantire l'accesso a quei contenuti (l'accesso avviene in locale oppure online? Si utilizza un programma composto da moduli diversi, una app, un browser? Indubbiamente, le tre dimensioni si influenzano a vicenda. Ed è proprio per soddisfarle tutte che la scelta dell'App per la costruzione dell'e-book è ricaduta su CANVA, un programma di grafica che consente di creare e-book di grande livello grazie alla raffinata scelta grafica che consente.

Modalità di realizzazione del modulo

Fasi-Competenze-Attività-Tempi di svolgimento

I Fase

' Scrivere bene è necessario" Dalla traccia al tema':

Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico e morfosintattico.

Usare in modo adeguato i connettivi testuali.

Scrivere testi coerenti e coesi.

Conoscere le fasi di pianificazione e di stesura di un testo per giungere allo svolgimento di un tema.

Elaborare una mappa delle idee. Gli strumenti base per scrivere un testo.

L'uso appropriato del lessico.

Individuare parole adatte al contesto, consultando il dizionario.

Mettere in ordine insiemi di parole.

Inserire il connettivo adeguato nei periodi dati.

Usare il connettivo adatto.

Tirar fuori le idee dal titolo e progettare.

Pianificare il testo, costruendo la mappa delle idee.

Scrivere la stesura del testo, utilizzando colori diversi per l'introduzione, lo svolgimento e la conclusione

Tempi: 8 ore

II Fase'Il testo descrittivo'

Analizzare le caratteristiche di un testo descrittivo.

Distinguere la descrizione soggettiva da quella oggettiva.

Elaborare tabelle con nomi e aggettivi inerenti ai cinque sensi.

Scrivere ritratti di persone. Capovolgere le descrizioni e trasformare una descrizione soggettiva in oggettiva.

Tempi 5 ore

III Fase

'Il testo regolativo'

Individuare la struttura fondamentale del testo regolativo.

Scrivere testi regolativi, in modo guidato, secondo la propria creatività. Riordinare le fasi di una ricetta.

Scrivere regole per visitare un parco naturale.

Trasformare un testo narrativo in un testo regolativo.

Tempi 2 ore

IV Fase

'L'articolo di cronaca'

Leggere, comprendere e analizzare titoli e articoli.

Arricchire il patrimonio lessicale. Leggere articoli di cronaca e compilare le 5W.

Produrre articoli di cronaca, rispettando le caratteristiche del genere.

Tempi 5 ore

V Fase

'Il diario di viaggio e reportage'

Leggere e comprendere diari di viaggio e reportage.

Riconoscere gli elementi principali del reportage. Leggere reportage, cogliendo lo scopo del giornalista.

Produrre un reportage, arricchendolo con fotografie significative.

Scrivere diari di viaggio partendo da spunti guidati.

Tempi 5 ore

VI Fase

' La relazione'

Conoscere la struttura della relazione.

Saper scrivere una relazione.

Leggere una relazione e completare le parti mancanti di uno schema dato.

Compilare schemi riguardo a relazioni lette, sottolineando nel testo le informazioni richieste.

Riscrivere un racconto di un esperimento effettuato in laboratorio sotto forma di relazione.

Tempi 5 ore

2) MODULO libriamoci a Librino-laboratorio di lettura

L'Istituto Comprensivo "V. Brancati" è ubicato nella periferia sud-ovest della città di Catania, nel quartiere di Librino in un'area altamente a "rischio" per fenomeni di microcriminalità e per degrado ambientale, nonché culturale.

Le famiglie appaiono poco interessate e partecipi al dialogo educativo e, pertanto, l'Istituto mira a coinvolgere gli alunni in attività che catturino il loro interesse e favoriscano l'apprendimento.

La lettura sembra quasi scomparire dalle attività quotidiane del ragazzo che nella stragrande maggioranza dei casi non ha mai toccato un libro al di fuori di quello di testo. L'ambiente di apprendimento è pensato per l'utilizzo di numerosi strumenti che consentono di creare moduli interattivi, definiti apps, che costituiscono oggetti didattici non autonomi, ma da utilizzare entro scenari educativi a supporto dell'apprendimento.

L'approccio è decisamente amichevole e ludico e apprendere l'uso dei vari strumenti risulta piacevole e semplice. Le App permettono di realizzare le seguenti tipologie di esercizi interattivi:

- inserimento di testo
- quiz a scelta multipla
- puzzle di riordinare
- griglia di parole
- ordinamento con carta geografica
- audio / video con inserimento di oggetti e contenuti
- memory
- calcola
- cruciverba
- attribuzione di elementi
- ordine cronologico
- ordinamento di coppie

il libro di testo di cui c'è oggi bisogno non può più essere quello del passato. Non ha senso intenderlo in forma antologica, come raccolta di materiali destinati alla selezione da parte del docente (l'aspetto di selezione e raccolta dei materiali è indubbiamente meglio gestito in rete). Né ha senso intenderlo come risorsa di apprendimento unica e onnicomprensiva. Il libro di testo deve trasformarsi in uno strumento orientato molto più alla narrazione e alla motivazione che all'accumulazione di contenuti espositivi, capace di rivolgersi direttamente allo studente e non più in primo luogo al docente.

E' chiaro che nel progettare esperienze concrete – e ancor più politiche generali – legate all'uso di contenuti di apprendimento digitali, occorre considerare attentamente tutte e tre queste dimensioni. Non si tratta solo di scegliere un libro di testo digitale, o una specifica collezione di learning object, o l'uso di determinate tipologie di risorse di rete: si deve anche capire quali dispositivi dovranno essere utilizzati per fruirne (PC, LIM, netbook, tablet? Con quali caratteristiche?), e quali piattaforme e funzionalità software sono disponibili per garantire l'accesso a quei contenuti (l'accesso avviene in locale oppure online? Si utilizza un programma composto da moduli diversi, una app, un browser?

Indubbiamente, le tre dimensioni si influenzano a vicenda. Ed è proprio per soddisfarle tutte che la scelta dell'App per la costruzione dell'e-book è ricaduta su CANVA, un programma di grafica che consente di creare e-book di grande livello grazie alla raffinata scelta grafica che consente.

VERIFICA

relazioni sulla lettura con le App - Test di comprensione

3) MODULO Giochi Matematici

Il progetto si presenta sotto forma di gara, al fine della quale ci saranno i primi tre classificati e premiati per ogni classe parallela. Tale progetto prevede una somministrazione in orario curriculare di prove matematiche a Tutti gli alunni delle classi terze, quarte e quinte di scuola primaria al fine di evitare disparità tra gli allievi e far crescere l'autostima di ciascuno. Da questa prima fase verranno selezionati quelli alunni che hanno risposto correttamente all'80% delle domande di ciascuna classe che si incontreranno nuovamente, in orario extracurricolare, in una nuova gara con quelli delle classi parallele. Successivamente quelli che hanno risposto correttamente all'80% delle domande concorreranno alla fase finale, in orario extracurricolare, per decretare con una graduatoria di punteggio i primi tre classificati di terza, quarta e quinta primaria.

Obiettivi del Progetto:

La finalità di tale progetto è presentare la Matematica in forma più divertente ed accattivante con attività che catturi l'interesse dell'alunno, abituandolo a rispettare le regole in una competizione, stimolandolo ad impegnarsi sempre di più anche se logica ed intuizione sono gli unici requisiti necessari per poter partecipare all'iniziativa che intende valorizzare l'intelligenza dei nostri studenti migliori e nel frattempo, recuperare quei ragazzi che incontrano difficoltà.

METODOLOGIA E INNOVAZIONE

Ai tempi di oggi anche l'insegnamento deve comunque collegarsi a qualcosa di più moderno e funzionale. È possibile infatti aiutare i bambini a capire una materia difficoltosa come la matematica attraverso l'utilizzo di alcune applicazioni molto utili.

Quick Math Si tratta di un'applicazione creata per risolvere le equazioni di matematica in maniera davvero pratica. L'applicazione è davvero utile per poter fare dei calcoli in modo intuitivo, ed è facile da utilizzare anche per chi non è pratico con le applicazioni.

Kids Learn Math Game Tutti i bambini che entrano nel mondo della matematica, hanno la necessità di entrare nel mondo dei numeri imparando l'aritmetica di base composta da addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni. Questa applicazione è talmente pratica da poter essere utilizzata dai bambini per imparare proprio questo.

Montessori Math Un'applicazione semplice, veloce, progettata per poter insegnare la matematica ai bambini dai 6 ai 10 anni. Si tratta di un'applicazione molto semplice da utilizzare per fare imparare le tabelline a tutti i bambini in maniera immediata, lavorando sulla memoria.

Numerosity Divertentissima applicazione nata per permettere a tutti i bambini di combinare vari numeri, scoprendo un po' per volta tutte le basi della matematica che possono portare a risolvere vari problemi. L'applicazione può essere utilizzata non solo sui cellulari, ma anche sui tablet.

Math + e - Con questa applicazione è possibile fare imparare ai bambini le quattro operazioni principali, attraverso l'uso di piccoli giochi originali e di quiz divertenti e singolari.

Math Doodles Si tratta di un'applicazione utilizzata per allenare le menti attraverso l'utilizzo dei numeri. All'interno di questa applicazione vi sono quattro giochi che contengono i numeri da poter utilizzare con le dita, con l'utilizzo dei numeri romani, ecc..

Apertura della scuola oltre l'orario: si prevede di effettuare la fase finale anche il sabato in orario in cui la scuola è normalmente chiusa

Il progetto si svolgerà in orario pomeridiano extracurricolare da definire con un calendario che preveda la somministrazione delle prove di 60-90-120 minuti

4) MODULO Le molecole che mangiamo

Il modulo di scienze, rientra nell'ambito dell'educazione alimentare, che si configura come un importante tassello dell'educazione alla salute e ha come argomento principale la colazione. Le attività svolte non hanno il solo scopo di fornire informazioni sui cibi, bensì vogliono sensibilizzare i ragazzi verso un pasto che viene considerato di "secondaria importanza" ma che, soprattutto negli adolescenti, come è ormai ampiamente dimostrato, facilita le prestazioni cognitive: i ragazzi che fanno colazione sono più concentrati a scuola, più attenti e reattivi e quindi anche più bravi nella memorizzazione dei concetti. Questo avviene perché il lavoro mentale richiede un significativo consumo glicemico.

Gli obiettivi del modulo sono: conoscere i principi alimentari, la loro funzione e le quantità da assumere giornalmente; promuovere negli alunni una capacità critica in modo da individuare le scelte da operare per alimentarsi correttamente; sviluppare la cura e il controllo della propria salute attraverso una corretta alimentazione; costruire una possibile colazione rispettosa delle regole individuate; potenziare le competenze digitali.

Prevede le seguenti fasi:

? raccolta di informazioni sulle abitudini della prima colazione riguardanti alunni di scuola secondaria di primo grado e di classi quinte della primaria del nostro istituto mediante la compilazione di un diario settimanale. Realizzazione di grafici e tabelle, nel laboratorio di informatica, sulla base dei dati raccolti. Commento e visualizzazione delle informazioni ottenute mediante l'utilizzo della LIM.

? lettura e analisi della composizione chimica delle etichette delle comuni merendine consumate durante lo spuntino a scuola. Considerazioni e commenti sugli additivi chimici utilizzati.

? esperimenti nel laboratorio scientifico per verificare in quali alimenti di uso comune è contenuto l'amido, la presenza di grassi nei cibi e la decomposizione del saccarosio.

? divisione in gruppi per la preparazione di presentazioni utilizzando Power Point o Presentazioni Google aventi come argomento le molecole del corpo umano, i principi alimentari, la loro funzione, il potere calorico, la piramide alimentare, la colazione. Fonti delle informazioni saranno: internet (sito del Ministero della Salute), libri vari e manuali pubblicati dall'AIRC. I lavori saranno presentati mediante la LIM.

? coinvolgimento delle famiglie per la preparazione di biscotti e semplici torte da consumare durante la ricreazione, analisi delle componenti di questi dolci e creazione dell'etichetta di un prodotto alimentare casalingo.

? allestimento di un E-book mediante ePubEditor che illustri le varie tappe del modulo, i contenuti dell'argomento, e contenga una possibile colazione rispettosa delle regole individuate.

METODOLOGIA E INNOVAZIONE:

Si è pensato all'utilizzo di un gioco per insegnare ai più piccoli le buone abitudini per una corretta alimentazione e uno stile di vita salutare. Tra quiz, ricette e preparazioni digitali, chi gioca deve diventare "mago chef", imparando trucchi e ricette, scegliendo gli ingredienti più sani e sfidando online altri cuochi virtuali.

A questa è collegata Meteo Heroes che è un'app che nasce con lo scopo di sensibilizzare i più piccoli rispetto alla sostenibilità, all'ecologia e all'ambiente. Nel videogioco per dispositivi mobile i sei bambini protagonisti scoprono di avere il potere di scatenare i fenomeni atmosferici, e impareranno a farlo per salvare la Terra, minacciata dai cattivi comportamenti ambientali.

Ma il focus principale è rappresentato da Eathink: eat local, think global. Si tratta di un progetto cofinanziato dall'Unione Europea che vuole formare e coinvolgere gli insegnanti e gli studenti delle scuole primarie e secondarie per promuovere e rafforzare gli strumenti critici di educazione e formazione per rispondere alle sfide dello sviluppo globale. Il focus del progetto insiste sulla sovranità e sulla sicurezza alimentare per ragionare sulla sostenibilità e sul consumo critico. Tra le numerose attività previste nel progetto, gli educatori di EAThink hanno ideato due applicazioni mobili dedicate ai temi dell'alimentazione sostenibili. "La torta di Robin", un percorso interattivo in cui Robin, il/la protagonista, deve ottenere gli ingredienti per cucinare la torta di mele più buona del mondo: buona per la salute, buona con l'ambiente e rispettosa degli altri. "EAThink Game" permette a chi gioca di scoprire e vivere in prima persona il percorso del cibo dalla produzione al consumo. EAThink Game infatti è composto da tre mini-giochi: uno sulla coltivazione, uno sulla vendita e il terzo sull'acquisto, i tre momenti fondamentali della filiera alimentare.

Gli alunni coinvolti, in numero di 20, appartengono alle classi seconda e terza di scuola secondaria di primo grado.

VERIFICA

Si valuterà l'acquisizione di comportamenti corretti nel rispetto della corretta alimentazione e dell'ambiente attraverso questionari, testi, interviste.

5) ENGLISH FRIEND

Per ogni "cittadino europeo" l'acquisizione della lingua inglese, oltre la propria, è essenziale perché permette la comprensione di modi e stili di vita, di tradizioni culturali importanti per la crescita dell'individuo.

Questo progetto intende innanzitutto, stimolare, valorizzare e potenziare la conoscenza di un altro codice linguistico, rendendolo interessante e "divertente" per il singolo alunno.

OBIETTIVI FINALI

- comprendere frasi isolate ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza
- comunicare in attività semplici e di routine attraverso brevi scambi di informazioni su argomenti familiari
- analizzare e produrre testi semplici di vario tipo e relativi ad ambiti consueti e d'interesse particolare

FINALITA'

- Riconoscimento dell'importanza della lingua inglese come espressione della civiltà di altri popoli, e dell'importanza della sua conoscenza come mezzo di comunicazione nell'ambito europeo ed internazionale;
- Sviluppo di un atteggiamento di interesse e di rispetto verso i valori socio-culturali, gli usi ed i costumi di un'altra comunità;
- Formazione di una cultura di base e sviluppo delle capacità di comprendere, esprimere e comunicare.

OBIETTIVI DIDATTICI

- ? Favorire la comprensione e la produzione orale secondo il livello A1 del quadro di riferimento europeo;
- ? scambiare saluti e accomiarsi;
- ? comprendere domande, richieste ed affermazioni brevi e semplici;
- ? rispondere a domande con azioni appropriate e risposte brevi affermative e negative;
- ? partecipare alla conversazione utilizzando espressioni memorizzate e frasi brevi;
- ? usare una gamma elementare di parole e locuzioni semplici relative a particolari e situazioni personali;
- ? descrivere persone, animali, oggetti e luoghi fornire informazioni su ciò che si possiede;
- ? esprimere fatti semplici;
- ? identificare luoghi, persone, oggetti e animali;
- ? quantificare persone, oggetti e animali;
- ? classificare luoghi, oggetti e animali nell'ambito delle categorie di appartenenza

METODOLOGIA E INNOVAZIONE

La metodologia si baserà sulla ricerca-azione e sull'apprendimento di tipo ludicomusicale. Si potenzieranno le 4 skills attraverso la lettura di brani, la produzione di testi, l'ascolto e la produzione orale al fine di migliorare la pronuncia, con l'ausilio di materiale audiovisivo, e del "cooperative learning".

Non è un mistero che le applicazioni (APP) di maggior qualità e pregio siano edite spesso in lingua inglese, con traduzione in altri idiomi, tra cui, a volte, l'italiano. Per il nostro modulo si è pensato di utilizzare:

'Duolingo' è una delle app migliori per il sistema di apprendimento delle lingue straniere.

Si basa su livelli di apprendimento e test dove guadagnare punti abilità e confrontare i progressi con le altre persone.

'Lingua.ly' è uno strumento di apprendimento d'inglese e altre lingue a scelta che si integra con la navigazione internet per trasformare i siti web non in italiano in opportunità di apprendimento linguistico.

Con Lingua.ly si possono imparare nuove parole d'inglese ogni giorno leggendo testi online scelti dall'applicazione in base agli interessi selezionati in fase di iscrizione.

'SpeakingPal English Tutor' permette di migliorare l'inglese parlato utilizzando la tecnologia di riconoscimento vocale per simulare una chiamata vocale con un madrelingua inglese.

Ci sono più di 100 livelli e molti diversi dialoghi, frasi e vocaboli.

'learnenglish grammar' è un'app vocabolario interattivo per imparare importanti parole inglesi attraverso flashcards che contengono immagini, suoni e frasi di auto a ricordare certe parole.

'Dictionary.com' è l'app dizionario inglese con definizioni e traduttore migliore per iPhone e

Android, che funziona anche offline (senza connessione internet).

'Fun Easy Learn English' è un'applicazione solo per Android con un vocabolario con più di 6.000 parole nel suo database utile a imparare nuove parole d'inglese avvalendosi di illustrazioni, immagini, file vocali per la pronuncia e traduzioni.

'Phrasalstein', a differenza delle altre applicazioni serve a migliorare l'uso dei verbi in inglese.

L'applicazione è stata disegnata come lo scenario di un film horror a cartone animato, con animazioni divertenti e un sistema di apprendimento efficace, per Android e iOS

MATERIALI E STRUMENTI

Le App sopra descritte oltre a testi didattici, materiale di facile consumo, cd, ecc

VALUTAZIONE

Elemento centrale della valutazione sarà il confronto tra i risultati raggiunti e le modalità delle procedure attivate per rendere possibili tali traguardi. La valutazione sarà un processo continuo collegato alla progettazione concentrato sulla prassi educativa.

La verifica avrà due momenti: uno iniziale e uno finale e costante in tutto il cammino progettuale.

6) MODULO LET'S SING, LET'S DANCE! A CARDINALE

il progetto intende favorire un incontro positivo con la Lingua Inglese, in modo particolare con i suoni e i ritmi che la caratterizzano. E' noto che il bambino (ed anche l'adulto) interiorizza e memorizza con maggior facilità tutto ciò che vive in modo attivo e partecipato e impara facendo esperienze: per tale importante ragione si propone un approccio metodologico ludico e interattivo, secondo i principi del Total Physical Response (TPR), che intende favorire la crescita dell'alunno nella sua completezza, facendo riferimento al suo mondo esperienziale e proponendo attività con un'ampia valenza formativa, manipolative, di ritaglio e colorazione, giochi di movimento e gesti finalizzati.

Obiettivi del Progetto:

a) avvicinare in modo accattivante e coinvolgente gli alunni alla Lingua Inglese, attraverso un approccio INFORMALE, simile a quello che essi adottano ascoltando musica nella vita di tutti i giorni;

b) implementare l'apprendimento della Lingua Inglese tramite il SOLO utilizzo di canzoni, che verranno, in un secondo momento, analizzate sotto diversi aspetti:

? riflessione linguistica,

? produzione di coreografie e danze,

? realizzazione di disegni e posters per documentare e illustrare le attività svolte.

a) promuovere il superamento di timore ed imbarazzo nel pronunciare parole in lingua straniera, attraverso attività corali di listening and repetition;

b) favorire lo sviluppo di spirito di gruppo con attività di collaborazione nella creazione di coreografie e cartelloni;

c) ridurre il fenomeno della dispersione scolastica direttamente collegato ad un rapporto di distacco e lontananza tra quello che la scuola propone e quello che vivono quotidianamente gli alunni.

INNOVAZIONE METODOLOGICA

Non è un mistero che le applicazioni di maggior qualità e pregio siano edite spesso in lingua inglese, con traduzione in altri idiomi, tra cui, a volte, l'italiano. Per il nostro modulo si è pensato di utilizzare:

Pili Pop: l'inglese per bambini è un'applicazione per l'apprendimento dell'inglese parlato e cantato, strutturata come un bel gioco che conduce i bambini in diverse situazioni quotidiane e di fantasia - dalla cucina di un cuoco ad un pianeta alieno -, alternando attività finalizzate all'ascolto e alla comprensione ad altre mirate alla ripetizione dei fonemi e alla pronuncia.

Easy Song Studio che avvicina i bambini all'apprendimento dell'inglese attraverso un gioco musicale. L'app Easy Song Studio consente di comporre la propria canzone, mixarla e cantarla in modalità karaoke. Un'idea progettuale molto interessante e innovativa, con un'interfaccia funzionale e una grafica curata.

Endless Alphabet, l'abbecedario che attraverso buffi personaggi, puzzle e divertenti animazioni insegna ai bambini il significato, la pronuncia e lo spelling di molti vocaboli inglesi. Si tratta di un'App pluripremiata e dalla grafica irresistibile con spiegazioni animate delle parole.

Little Fox che riprende tre classici delle canzoni per bambini, ben interpretati e accompagnati da bellissime scene interattive, disseminate di personaggi e di animazioni da scoprire. Perfetta per supportare l'apprendimento dell'inglese.

Il modulo tende a far partecipare i bambini con entusiasmo alle attività in L2, caratterizzate da piacevolezza e novità, con una metodologia volta a coinvolgerli attraverso l'uso dei 5 sensi (TPR), tuttavia la loro capacità attentiva risulta abbastanza limitata, quindi, considerando un orario extra scolastico, non più di 2/2,5 h per incontro.

Alla "rappresentazione del prodotto finale", si inviteranno i genitori per visionare la documentazione raccolta via via negli incontri del progetto e per assistere ad una coreografia scelta dagli alunni tra quelle create da loro stessi. In tale contesto si potrebbe raccogliere un feedback dai genitori su quanto vissuto dai propri figli.

7) MODULO LET'S SING, LET'S DANCE! A S.TEODORO

il progetto intende favorire un incontro positivo con la Lingua Inglese, in modo particolare con i suoni e i ritmi che la caratterizzano. E' noto che il bambino (ed anche l'adulto) interiorizza e memorizza con maggior facilità tutto ciò che vive in modo attivo e partecipato e impara facendo esperienze: per tale importante ragione si propone un approccio metodologico ludico e interattivo, secondo i principi del Total Physical Response (TPR), che intende favorire la crescita dell'alunno nella sua completezza, facendo riferimento al suo mondo esperienziale e proponendo attività con un'ampia valenza formativa, manipolative, di ritaglio e colorazione, giochi di movimento e gesti finalizzati.

Obiettivi del Progetto:

a) avvicinare in modo accattivante e coinvolgente gli alunni alla Lingua Inglese, attraverso un approccio INFORMALE, simile a quello che essi adottano ascoltando musica nella vita di tutti i giorni;

b) implementare l'apprendimento della Lingua Inglese tramite il SOLO utilizzo di canzoni, che verranno, in un secondo momento, analizzate sotto diversi aspetti:

? riflessione linguistica,

? produzione di coreografie e danze,

? realizzazione di disegni e posters per documentare e illustrare le attività svolte.

a) promuovere il superamento di timore ed imbarazzo nel pronunciare parole in lingua straniera, attraverso attività corali di listeninig and repetition;

b) favorire lo sviluppo di spirito di gruppo con attività di collaborazione nella creazione di coreografie e cartelloni;

c) ridurre il fenomeno della dispersione scolastica direttamente collegato ad un rapporto di distacco e lontananza tra quello che la scuola propone e quello che vivono quotidianamente gli alunni.

INNOVAZIONE METODOLOGICA

Non è un mistero che le applicazioni di maggior qualità e pregio siano edite spesso in lingua inglese, con traduzione in altri idiomi, tra cui, a volte, l'italiano. Per il nostro modulo si è pensato di utilizzare:

Pili Pop: l'inglese per bambini è un'applicazione per l'apprendimento dell'inglese parlato e cantato, strutturata come un bel gioco che conduce i bambini in diverse situazioni quotidiane e di fantasia - dalla cucina di un cuoco ad un pianeta alieno -, alternando attività finalizzate all'ascolto e alla comprensione ad altre mirate alla ripetizione dei fonemi e alla pronuncia.

Easy Song Studio che avvicina i bambini all'apprendimento dell'inglese attraverso un gioco musicale. L'app Easy Song Studio consente di comporre la propria canzone, mixarla e cantarla in modalità karaoke. Un'idea progettuale molto interessante e innovativa, con un'interfaccia funzionale e una grafica curata.

Endless Alphabet, l' abbecedario che attraverso buffi personaggi, puzzle e divertenti animazioni insegna ai bambini il significato, la pronuncia e lo spelling di molti vocaboli inglesi. Si tratta di un'App pluripremiata e dalla grafica irresistibile con spiegazioni animate delle parole.

Little Fox che riprende tre classici delle canzoni per bambini, ben interpretati e accompagnati da bellissime scene interattive, disseminate di personaggi e di animazioni da scoprire. Perfetta per supportare l'apprendimento dell'inglese.

Il modulo tende a far partecipare i bambini con entusiasmo alle attività in L2, caratterizzate da piacevolezza e novità, con una metodologia volta a coinvolgerli attraverso l'uso dei 5 sensi (TPR), tuttavia la loro capacità attentiva risulta abbastanza limitata, quindi, considerando

un orario extra scolastico, non più di 2/2,5 h per incontro.

Alla "rappresentazione del prodotto finale", si inviteranno i genitori per visionare la documentazione raccolta via via negli incontri del progetto e per assistere ad una coreografia scelta dagli alunni tra quelle create da loro stessi. In tale contesto si potrebbe raccogliere un feedback dai genitori su quanto vissuto dai propri figli

8) MODULO Aprendemos jugando/divirtiéndonos

Finalizzato a sviluppare competenze di base non solo linguistiche, ma anche culturali, digitali, sociali e trasversali, nonché a provare nuove forme di insegnamento/apprendimento, il progetto pretende di scoprire e/o approfondire un tema attraverso l'espletamento di attività innovative realizzate per mezzo delle nuove tecnologie (TIC) ad integrazione e potenziamento delle attività curriculari e dell'offerta formativa. Per motivare maggiormente gli alunni, il tema del progetto, attorno al quale si realizzeranno tutte le attività, sarà scelto dagli stessi, attraverso un preliminare sondaggio opportunamente realizzato con googleforms, survey o un programma simile, in modo che gli alunni inizino a conoscere questa modalità di indagine.

Seguendo la metodologia utilizzata nei progetti eTwinning, già sperimentata nell'istituto (cfr. PTOF dell'istituto e le piattaforme <https://live.etwinning.net/projects/project/130280>, <https://live.etwinning.net/projects/project/106076>,), gli alunni avranno modo di "costruire" il proprio apprendimento utilizzando un ambiente digitale di incontro, scambio e lavoro, ossia una piattaforma virtuale appositamente creata per il progetto. Essi avranno, così, modo di collaborare con gli altri, reperire liberamente in rete gli argomenti trattati, organizzare, utilizzare e pubblicare le proprie ricerche (informazioni, presentazioni, foto e video ecc), esprimere pareri e giudizi, proporre e prendere decisioni ecc., tutte attività che promuovono una costante condivisione di materiali e favoriscono la conoscenza di nuovi programmi, applicazioni e siti di vario tipo.

La lingua spagnola sarà utilizzata per espletare tutte le attività e diventerà il "mezzo" per soddisfare bisogni comunicativi reali e concreti, e non semplicemente il "fine" dell'apprendimento. Pertanto le abilità linguistiche e i contenuti comunicativi, grammaticali, lessicali, culturali saranno proposti e lavorati in maniera innovativa e accattivante, per rispondere alle esigenze individuali degli alunni, motivarli e favorire modalità di apprendimento di tipo cooperativo.

La possibilità di interazione tra i membri del progetto, tramite forum, chat e audio/video, quiz, conferenze ecc, utilizzando anche e semplicemente il proprio smartphone, permetterà una collaborazione costante. Gli alunni si abitueranno, per esempio, a lavorare contemporaneamente allo stesso documento, utilizzando le applicazioni di google (google docs, quali Drive, Gmail, google forms, google drawings ecc.) e conosceranno tutta una serie di applicazioni cloud (Padlet, Quizizz, Kahoot, Joomag, Powtoon, Prezi ecc.) che, salvati automaticamente in cloud, sono accessibili e modificabili da quasi tutti i dispositivi mobili e i tablet . La modalità Byod e l'utilizzo di applicazioni cloud permetteranno, infatti, di facilitare e supportare il progetto.

Gli alunni avranno anche modo di "imparare ad imparare": scopriranno, ad esempio, l'utilità dei tutorial presenti online per conoscere passo a passo l'utilizzo di alcuni programmi.

L'utilizzo di queste nuove forme di insegnamento/apprendimento riuscirà a motivare maggiormente gli alunni e a compensare, in qualche modo, i loro svantaggi culturali, economici e sociali.

I docenti coinvolti, infine, "faciliteranno" l'apprendimento, dimostrandosi capaci di mettersi in discussione e di apprendere anche dagli allievi e scoprendo insieme