

SCUOLA ED ESPRESSIVITA'



PROGETTO "CORO"

MOTIVAZIONE : Partecipare attivamente alla realizzazione di esperienze di gruppo.

FINALITA': Educare ad una corretta intonazione e alla musica d'insieme.

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
AL TERMINE DEL 1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	<p>Primaria al termine della classe 3^a</p> <p>-Utilizza la voce nel contesto corale.</p>	<p>Conosce: -I parametri del suono: altezza, intensità, timbro, durata e ritmo</p> <p>-Brani musicali di differenti repertori.</p>	<p>Sa: -Ascoltare e distinguere i parametri del suono.</p> <p>-Ascoltare e distinguere i brani musicali di differenti repertori.</p> <p>-Eeguire semplici canti e brani, individualmente o in gruppo,</p> <p>-Eeguire giochi musicali con l'uso del corpo e della voce;</p>	<p>-Riconoscimento, all'interno di un brano ascoltato, del ritmo.</p> <p>-Giochi fonetici.</p> <p>-Riproduzione di ritmi con la voce.</p> <p>-Sperimentare diverse sequenze ritmiche-sonore.</p> <p>-Canti corali.</p>	<p>Lavori in classe.</p> <p>Prove di gruppo.</p> <p>Prove individuali.</p>	<p>Materiale presente nel plesso scolastico.</p> <p>Impianti audio e di amplificazione.</p>

	<p>Primaria al termine della classe 5^</p> <ul style="list-style-type: none"> -Esegue canti appartenenti al repertorio popolare e colto, di vario genere e provenienza. -Sperimenta diverse possibilità espressive della voce, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. -Riproduce combinazioni melodiche con la voce. 	<p>Conosce:</p> <p>Conosce la propria voce come mezzo espressivo per sviluppare la musicalità.</p>	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Riconoscere alcune strutture fondamentali del linguaggio musicale (strofa, ritornello,...). -cantare con diversi ritmi. -Utilizzare la voce in un'esecuzione corale (anche a più voci). 	<ul style="list-style-type: none"> -canti corali. -Analisi di brani musicali dal punto di vista ritmico, melodico e strumentale cercando di inquadrarne il genere. -Esecuzione di sequenze vocali con l'utilizzo dello strumentario didattico. -Realizzazione di semplici improvvisazioni (cambiamento del ritmo, della velocità...). 	<p>Ricerche e lavori in classe.</p> <p>Prove di gruppo.</p> <p>Prove individuali.</p>	<p>Materiale presente nel plesso scolastico.</p> <p>Impianti audio e di amplificazione</p>
--	---	--	---	---	---	--

	<p>Sec. I grado al termine della classe 3[^]</p> <p>Saper instaurare relazioni interpersonali e di gruppo fondate su attività partecipate.</p> <p>Sviluppare la musicalità e la sensibilità di ogni alunno.</p>	<p>Capacità di inserirsi operativamente nel gruppo rispettando regole e tempi.</p> <p>Educare all'espressione e alla comunicazione attraverso il canto</p>	<p>Sa:</p> <p>Cantare per imitazione.</p> <p>Cantare per lettura.</p> <p>Acquisire cellule ritmiche attraverso cori parlati.</p> <p>Cantare a più voci.</p>	<p>Canti corali e solisti.</p> <p>Attività di musica d'insieme con l'orchestra.</p> <p>Uso dei diversi repertori.</p>	<p>Ricerche dei diversi repertori.</p> <p>Prove di gruppo o/e individuali.</p> <p>Lavori in classe.</p>	<p>Presenza di un esperto esterno con competenze specifiche.</p> <p>Tutto il materiale presente .</p> <p>Impianti vari audio e di amplificazione ed ambienti esclusivi ed idonei alla realizzazione delle attività specifiche.</p>
--	---	--	---	---	---	--

PROGETTO "ORCHESTRA GIOVANILE CITTA DI S. TERESA DI RIVA"

MOTIVAZIONE : Partecipare attivamente alla realizzazione di esperienze di gruppo.

FINALITA' : Ampliare l'offerta formativa della scuola, sia rispetto alla propria utenza sia rispetto a quella delle scuole del territorio. Proseguire l'esperienza della musica d'insieme che ha consentito, negli anni precedenti, ai ragazzi di realizzare un importante momento di aggregazione e verifica del lavoro svolto attraverso pubbliche esibizioni.

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
AL TERMINE DELLA III CLASSE ISTR. SEC.	<p>Realizzazione di un'orchestra stabile del territorio.</p> <p>Realizzare esperienze musicali d'insieme attraverso l'uso di generi diversi che siano vicini al vissuto quotidiano dei ragazzi e consentano loro di esprimersi e potenziare la socializzazione nel gruppo.</p>	<p>Capacità di suonare autonomamente, in repertori diversificati, con una sempre maggiore consapevolezza musicale</p>	<p>Riprodurre sequenze ritmiche e melodiche di varie difficoltà.</p> <p>Comprendere l'importanza di suonare insieme ascoltando le altre parti strumentali, privilegiando la comunicazione, la socializzazione e la collaborazione.</p>	<p>Leggere ed eseguire una partitura, osservando i simboli dinamici e agogici.</p> <p>Utilizzare il proprio strumento in modo espressivo ascoltando se stesso e gli altri.</p> <p>Attività di musica d'insieme con cadenza settimanale.</p> <p>Esibizioni pubbliche, saggi, concerti etc.</p>	<p>Lavori in classe.</p> <p>Prove di gruppo.</p> <p>Prove individuali.</p>	<p>Presenza di un esperto esterno con competenze specifiche.</p> <p>Tutto il materiale presente</p> <p>Impianti audio e di amplificazione ed ambienti esclusivi ed idonei alla realizzazione delle attività</p>
TEMPI: intero anno scolastico			DESTINATARI: alunni dell'istituto comprensivo e alunni delle scuole secondarie di secondo grado			

PROGETTO "MUSICA E DRAMMATIZZAZIONE"

MOTIVAZIONE : Partecipare attivamente alla realizzazione di esperienze di gruppo.

FINALITA': Al fine di integrare gli allievi in realtà cognitive e socio-affettive.

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
AL TERMINE DEL 1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	<p>Infanzia</p> <p>Saper interagire con i coetanei.</p> <p>Favorire la fantasia, l'immaginazione per esprimere la creatività.</p> <p>Promuovere il rispetto delle regole all'interno del gruppo.</p> <p>Conosce le tradizioni della famiglia della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>Riconosce la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</p>	<p>Situazioni vissute o inventate.</p> <p>Più ruoli e personaggi</p>	<p>Sa:</p> <p>Utilizzare le espressioni verbali per dare informazioni.</p> <p>Stabilire dialoghi e rapporti positivi per comunicare esperienze personali.</p>	<p>Ascolto di filastrocche-poesie-canti.</p> <p>Realizzazione di addobbi Scenografie e coreografie.</p> <p>Drammatizzazione natalizie.</p>	<p>Situazioni di gioco e simulazione di vario genere.</p>	<p>Tutto il materiale presente nelle sezioni.</p> <p>Impianti audio e di amplificazione.</p>

	<p>Primaria al termine della classe 3[^]</p> <p>-Utilizza il corpo e oggetti sonori per riprodurre sequenze ritmiche-melodiche.</p> <p>-Utilizza la voce nel contesto corale.</p>	<p>Conosce:</p> <p>-I parametri del suono: altezza, intensità, timbro, durata e ritmo.</p> <p>- Lo strumentario didattico e oggetti sonori di uso comune;</p> <p>-Brani musicali di differenti repertori.</p>	<p>Sa:</p> <p>-Ascoltare e distinguere i parametri del suono.</p> <p>-Ascoltare e distinguere i brani musicali di differenti repertori.</p> <p>-Eseguire semplici canti e brani, individualmente o in gruppo, anche accompagnandosi con oggetti di uso comune;</p> <p>-Eseguire giochi musicali con l'uso del corpo e della voce;</p>	<p>-Riconoscimento, all'interno di un brano ascoltato, del ritmo.</p> <p>-Giochi motori fonetici.</p> <p>-Riproduzione di ritmi con la voce, il corpo e gli strumentini.</p> <p>-Sperimentare modi diversi di suonare gli strumenti ritmici.</p> <p>-Sperimentare diverse sequenze ritmiche-sonore.</p> <p>-Canti, poesie drammatizzazioni, recital balli.</p>	<p>Lavori in classe.</p> <p>Prove di gruppo.</p> <p>Prove individuali.</p>	<p>Materiale presente nel plesso scolastico.</p> <p>Impianti audio e di amplificazione.</p>
--	---	---	---	--	--	---

	<p>Primaria al termine della classe 5[^]</p> <ul style="list-style-type: none"> -Coglie le funzioni della musica nella società. -Esplora e discrimina eventi sonori. -Esegue canti appartenenti al repertorio popolare e colto, di vario genere e provenienza. -Sperimenta diverse possibilità espressive della voce, di oggetti sonori e strumenti musicali, imparando ad ascoltare se stesso e gli altri. -Riproduce combinazioni ritmiche e melodiche con la voce, il corpo e gli strumenti. 	<p>Conosce:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le componenti antropologiche della musica: contesti, pratiche sociali, funzioni. -Gli strumenti dell'orchestra. 	<p>Sa:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cogliere la musicalità del verso poetico; -Riconoscere alcune strutture fondamentali del linguaggio musicale (strofa, ritornello,...). -Accompagnare canti con diversi ritmi. -Utilizzare la voce in un'esecuzione corale (anche a più voci). 	<p>-canti corali.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Analisi di brani musicali dal punto di vista ritmico, melodico e strumentale cercando di inquadrarne il genere. -Esecuzione di sequenze ritmiche con parti del corpo e con l'utilizzo dello strumentario didattico. -Realizzazione di semplici improvvisazioni (cambiamento del ritmo, della velocità...). -Drammatizzazione,, recital, balli. 	<p>Ricerche e lavori in classe.</p> <p>Prove di gruppo.</p> <p>Prove individuali.</p>	<p>Materiale presente nel plesso scolastico.</p> <p>Impianti audio e di amplificazione</p>
--	--	---	--	--	---	--

<p>Sec. I grado al termine della classe 3[^]</p> <p>Saper instaurare relazioni interpersonali e di gruppo fondate su attività partecipate.</p> <p>Saper sviluppare un pensiero flessibile, intuitivo e creativo.</p>	<p>Capacità di inserirsi operativamente nel gruppo rispettando regole e tempi.</p> <p>Educare all'espressione e alla comunicazione attraverso gli strumenti e le tecniche specifiche dei vari linguaggi.</p>	<p>Sa:</p> <p>Utilizzare il linguaggio e i movimenti nella partecipazione alle attività singole e di gruppo.</p> <p>Sa intervenire creativamente nell'organizzazione e nella realizzazione di attività proposte.</p>	<p>Canti corali e solisti.</p> <p>Poesie drammatizzate.</p> <p>Drammatizzazioni-recite-musical-imitazioni-satire-barzellette-ecc.</p>	<p>Ricerche dal genere trattato.</p> <p>Prove di gruppo o/e individuali.</p> <p>Lavori in classe.</p>	<p>Tutto il materiale presente .</p> <p>Impianti vari.</p>
<p>TEMPI: Intero anno scolastico</p>			<p>DESTINATARI: Tutti gli alunni dell'istituto</p>		

PROGETTO RICICLO CREATIVO

MOTIVAZIONE Trovare soluzioni personali e originali per riciclare materiali di facile consumo

FINALITA' Promuovere comportamenti rispettosi nei confronti dell'ambiente e valorizzare le potenzialità espressive dei linguaggi non verbali.

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
AL TERMINE DEL 1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	Infanzia	Conoscere le principali risorse della natura	Discriminare gli elementi naturali e artificiali. Percezione e identificazione di suoni e rumori nell'ambiente circostante.	Visione e commento di filmati su tematiche ambientali	Approccio multisensoriale attraverso proposte ludiche	Saranno utilizzati per tutti gli ordini di scuole materiali di facile consumo strutturati e non strutturati, libri illustrati, televisore, supporti audio-video e multimediali
	Primaria al termine della classe 3[^]	Intuire la responsabilità individuale nella salvaguardia dell'ambiente	Individuare le potenzialità del materiale di riciclo. Acquisire il ritmo naturale delle cose ed esporre verbalmente esperienze e sensazioni	Giochi di simulazione della procedura di differenziazione dei rifiuti	Rielaborazione grafico -plastica delle esperienze effettuate	

	Primaria al termine della classe 5[^]	Saper decodificare simboli relativi alla tutela ambientale e alla raccolta differenziata	Riutilizzare i materiali di recupero per la realizzazione di nuovi oggetti di tipo espressivo-creativo e sonoro	Ascolto e rielaborazione di racconti legati all'ambiente circostante. Produzione di disegni illustrativi	Rielaborazione delle esperienze effettuate ed uso di terminologia specifica	
	Sec. I grado al termine della classe 3[^]	Conoscere il codice della comunicazione per una produzione efficace e consapevole	Produzione di manufatti significativi sia nel contenuto che nella forma, in relazione alla funzione comunicativa ,di tipo artistico e musicale e multimediale Relazionare verbalmente le esperienze effettuate	Manipolazione di materiali diversi con percezione delle caratteristiche specifiche. Assemblaggio di materiali di facile reperimento, stabilendo relazioni formali e cromatiche con crescente livello di difficoltà	Approfondimento delle tecniche di assemblaggio dei materiali di scarto ,sperimentando strumenti e tecniche operative diverse	
TEMPI: Intero anno scolastico				DESTINATARI: alunni dell'istituto		

PROGETTO "SPORT A SCUOLA, SPORT PER TUTTI/ CAMPIONATI STUDENTESCHI E ALTRE MANIFESTAZIONI SPORTIVE"

MOTIVAZIONE: Favorire una sana sportività, privilegiando il confronto leale e costruttivo con gli altri, come mezzo per riconoscere e superare i propri limiti fisici e psichici.

FINALITÀ: Realizzare iniziative atte alla promozione dello sport per gli alunni frequentanti l'Istituto Comprensivo, nell'ottica della prevenzione della dispersione scolastica.

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
AL TERMINE DEL 1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	<p>Infanzia:</p> <p>È consapevole della propria corporeità. Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti. Controlla l'esecuzione del gesto. Interagisce con gli altri nei giochi di movimento.</p>	<p>Capacità di prendere conoscenza e coscienza del sé corporeo; Sviluppo delle capacità senso - percettive (visive, uditive, tattili, gustative) Controllo globale e segmentario degli schemi dinamici di base (correre, saltare, rotolare, strisciare. ecc.)</p>	<p>Sa:</p> <p>Riconoscere le principali parti del corpo e la loro possibilità di movimento; Controllare la forza Controllare il proprio corpo in condizioni di disequilibrio; Muoversi con destrezza nell'ambiente e nel gioco; Giocare individualmente e in gruppo con l'uso degli attrezzi, all'interno della scuola e all'aperto; Associare correttamente un gesto a un comando impartito; Utilizzare le attrezzature in modo corretto; Interpretare i messaggi provenienti dal corpo proprio e altrui; Muoversi seguendo un ritmo dato; Orientarsi nello spazio; Mettersi in relazione con gli altri usando il corpo.</p>	<p>Giochi liberi, simbolici, di regole, imitativi, popolari. Giochi con la palla. Gioco individuale. Giochi a coppie, a gruppi e a squadre. Giochi con la palla. Condotte motorie legate all'attività specifica del gioco - sport calcio.</p>	<p>Le proposte di gioco riservate agli alunni della scuola dell'infanzia (tre - cinque anni) seguono criteri psicopedagogici, metodologico e tecnico - didattici adeguati alle richieste ludico - motorie di queste fasce di età. Metodo induttivo, risoluzione dei problemi, scoperta guidata, libera esplorazione. Il metodo educativo globale sarà usato per raggiungere gli obiettivi prefissati.</p>	<p>Si utilizzerà tutta l'attrezzatura disponibile ma non saranno trascurati gli esercizi a corpo libero. Docenti interni. Eventuali esperti esterni.</p>

	<p>Primaria al termine della classe 3[^]:</p> <p>Partecipa alle attività di gioco rispettando le regole.</p> <p>Coopera all'interno del gruppo, accettando le diversità.</p> <p>Assume e controlla diversificate posture del corpo con finalità espressive.</p>	<p>Partecipare alle attività di gioco, scoprendo le regole e le loro funzioni. Cooperare e interagire positivamente con gli altri (a coppie, nel piccolo gruppo, nella squadra), accettando le diversità. Padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse.</p>	<p>Mantenere attenzione e impegno per la durata di un breve gioco. Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie finalizzandole all'esperienza ludica. Esprimere le proprie emozioni e opinioni relativamente alle esperienze di gioco. Controllare le proprie emozioni. Assumere ruoli diversi nel gioco e nell'organizzazione, proponendo e accettando eventuali modifiche. Utilizzare e organizzare gli aspetti coordinativi oculomanuali e oculopodalici. Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria. Iniziare a controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. Organizzare i propri movimenti sulla base di concetti inerenti al tempo e alle strutture ritmiche. Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività.</p>	<p>-Giochi a staffetta e a squadre sulla coordinazione dinamica generale. -Giochi sullo schema motorio di base del lanciare e afferrare. -Giochi motori a squadre. -Giochi con la palla di organizzazione spazio-temporale, di coordinazione e cooperazione. -Esecuzione di percorsi e circuiti organizzati anche dagli alunni. -Giochi di orientamento nello spazio, individuali, a coppie, di gruppo con punto di riferimento il lato destro o sinistro dei compagni oppure degli attrezzi a disposizione. -Lanci di precisione con la palla, individuali e a coppie.</p>	<p>Le varie attività potranno essere svolte in forma individuale a coppie o in gruppo tenendo conto del tipo di gioco praticato.</p>	<p>Si utilizzerà tutta l'attrezzatura disponibile ma non saranno tralasciati gli esercizi a corpo libero. Docenti interni.</p>
--	---	--	---	---	--	--

	<p>Primaria al termine della classe 5^:</p> <p>Conosce e applica correttamente modalità esecutive di giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra e nel contempo assume un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del valore delle regole e dell'importanza di rispettarle.</p>	<p>Conoscere e applicare i principali elementi tecnici semplificati di discipline sportive. Partecipare attivamente a giochi sportivi e non organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando le sconfitte, rispettando le regole, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.</p>	<p>Sviluppare comportamenti relazionali. Rispettare le regole dei giochi sportivi praticati. Utilizzare schemi motori e posturali, le loro interazioni in situazioni combinate e simultanee. Eseguire semplici composizioni e/o progressioni motorie utilizzando diversi codici espressivi.</p>	<p>-Giochi di socializzazione. -Giochi motori sulla percezione dello spazio vissuto -Giochi-sport che implicano movimenti di precisione e manipolazione di oggetti. -Esecuzione di salti, corse, lanci, palleggi, capriole. -Esercizi a circuito sugli schemi motori del camminare, correre, saltare con diverse andature dinamiche quali piedi uniti, divaricati, a un piede, alternando. -Giochi, percorsi, circuiti con l'utilizzo di schemi motori di base. -Preatletica: corse e salti con ritmi diversi. -Corse di velocità e di mezzofondo.</p>	<p>Le varie attività potranno essere svolte in forma individuale a coppie o in gruppo tenendo conto del tipo di gioco praticato.</p>	<p>Si utilizzerà tutta l'attrezzatura disponibile ma non saranno tralasciati gli esercizi a corpo libero. Docenti interni.</p>
--	--	--	---	--	--	--

	<p>Sec. I grado al termine della classe 3^a: È consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità acquisite adattando il movimento in situazione. Pratica attivamente i valori sportivi come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica comportamenti di promozione dello “star bene” in ordine a un sano stile di vita, alla prevenzione e alla sicurezza. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.</p>	<p>Conosce: Le proprie capacità coordinative. I principi delle strategie di gioco. Il regolamento tecnico e l'importanza di comportarsi con correttezza e lealtà sportiva.</p>	<p>Sa: Padroneggiare le proprie capacità coordinative adattandole alle situazioni di gioco. Partecipare, in forma propositiva, alle scelte strategiche della squadra. Applicare il regolamento tecnico e gestire consapevolmente le situazioni competitive.</p>	<p>Preatletica e atletica leggera. Giochi presportivi e sportivi.</p>	<p>Si adegnerà il lavoro alle condizioni psicofisiche degli allievi. La traduzione in concreto e la scansione nel tempo delle attività si effettueranno tenendo conto delle esigenze dei singoli. Le varie attività potranno essere svolte in forma individuale a coppie o in gruppo a seconda del tipo di sport praticato. Gli alunni saranno protagonisti e si renderanno consapevoli delle competenze motorie via via acquisite.</p>	<p>Si utilizzerà tutta l'attrezzatura disponibile ma non saranno tralasciati gli esercizi a corpo libero. Docenti interni.</p>
<p>TEMPI: Intero anno scolastico</p>				<p>DESTINATARI: Tutti gli alunni dell'istituto</p>		

PROGETTO GIORNALINO SCOLASTICO

MOTIVAZIONE: Favorire l'acquisizione della consapevolezza del proprio processo di apprendimento; essere protagonisti della progettazione e della realizzazione di un prodotto collettivo al termine di un percorso di comprensione e riflessione individuale e di gruppo.

FINALITA': guidare gli alunni all'acquisizione delle 8 competenze, valorizzando l'esperienza concreta e le conoscenze degli alunni sollecitandoli alla riflessione, promuovendo il confronto di idee ed esperienze, promuovendo l'apprendimento cooperativo, realizzando materiali, anche con l'uso delle tecnologie informatiche, per comunicare le esperienze e le conoscenze acquisite, valorizzando l'interdisciplinarietà, proponendo attività anche complesse e sfide con elevate aspettative.

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
AL TERMINE DEL 1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	<p>Infanzia</p> <p>Esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma orale e grafica</p> <p>Usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. Si misura con la creatività e la fantasia</p> <p>Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso le tecnologie digitali e i nuovi media</p>	<p>Conosce: forme e colori</p> <p>diverse tecniche espressive</p> <p>i materiali che ha a disposizione a scuola e nell'ambiente circostante</p> <p>le caratteristiche di vari ambienti naturali</p> <p>la storia personale e familiare</p> <p>conosce i termini del comunicare ed esprimere le proprie idee</p> <p>le prime forme di</p>	<p>Sa: riprodurre le immagini di case, alberi, animali</p> <p>riconoscere gli elementi essenziali raffigurati in un'immagine</p> <p>utilizzare le capacità sensoriali per leggere le immagini</p> <p>descrivere piccoli fatti ed emozioni</p> <p>verbalizzare i</p>	<p>disegno libero</p> <p>reportage fotografici atti a documentare le varie attività svolte a scuola</p> <p>creazione rubriche: news informazioni comunicazioni compleanni i nostri amici animali riciclando è nato... abbiamo fatto..</p>	<p>di volta in volta le attività (svolte in sezione, intersezione e anche all'esterno) saranno elaborate arricchite di foto, disegni, descrizione delle varie fasi e successivo inserimento nel giornalino.</p> <p>non si segue una scaletta preordinata ma, spesso, si segue la spontaneità dei vari momenti educativi e ricreativi</p>	<p>Scanner</p> <p>Stampante</p> <p>Pc</p> <p>Cd</p> <p>macchina fotografica</p> <p>clipart</p> <p>programmi di grafica carta</p> <p>colori</p>

		comunicazione fiabe, racconti e poesie	messaggi trasmessi dai cinque sensi			
		Usi e costumi di altre popolazioni	riferire un semplice vissuto personale con un linguaggio adeguato			
Primaria al termine della classe 3[^]	Osservare fatti e informazioni.	Saper scrivere testi di vario tipo.	Disegni su argomenti vari.	Produzioni individuali.	Opuscoli	
Saper trasmettere notizie ed esprimere opinioni.	Riferire ciò che si è osservato.	Saper lavorare e collaborare in gruppo.	Documentare le varie attività con articoli e foto.	Lavori di gruppo.	Libri	
	Esprimersi in modo adeguato in relazione all'argomento e al destinatario.		Creazioni di rubriche su argomenti vari riguardanti attività scolastiche ed extrascolastiche.	Attività pratiche.	Materiale vario strutturato e non.	
				Esplorazione del territorio.	Macchina fotografica	
				Elaborazioni creative.		
Primaria al termine della classe 5[^]	Conoscere le caratteristiche generali del quotidiano.	Saper scrivere testi di vario tipo.	Creazione di rubriche di rubriche su argomenti vari riguardanti attività	Lavori di ricerca .	Giornali, riviste e quotidiani	
Riconoscere il valore dell'informazione ai fini della		Saper			Libri	

<p>formazione personale.</p> <p>Confrontarsi con le problematiche della realtà quotidiana.</p>	<p>Conoscere la struttura di un articolo.</p> <p>Comprendere i messaggi contenuti.</p> <p>Comprendere il linguaggio specialistico di ciascun articolo.</p> <p>Riconoscere i diversi tipi di giornale.</p> <p>Sapersi confrontare criticamente con i messaggi ricevuti.</p>	<p>lavorare e collaborare in gruppo.</p>	<p>scolastiche ed extrascolastiche.</p> <p>Prove singole e lavori di gruppo.</p> <p>Lettura e analisi dei contenuti del giornale.</p> <p>Le regole del giornalismo.</p> <p>Analisi della struttura di un quotidiano.</p>	<p>Produzioni individuali</p> <p>Lavori di gruppo</p> <p>Uscite sul territorio</p> <p>Attività pratiche</p> <p>Lettura e analisi di giornali e riviste</p> <p>Discussioni</p>	<p>Materiale vario</p> <p>Macchina fotografica</p> <p>Computer</p> <p>Aula multimediale</p>
<p>Sec. I grado al termine della classe 3[^]</p> <p>Acquisire strumenti che favoriscono l'espressione del pensiero personale e la comprensione della società contemporanea</p> <p>Comunicare, raccontare, descrivere il mondo, spiegarsi.</p> <p>Comprendere le caratteristiche del testo informativo</p> <p>Scrivere per un fine specifico</p>	<p>conoscere le caratteristiche generali del quotidiano</p> <p>Conoscere le tecniche del linguaggio giornalistico</p> <p>Conoscere la struttura di un articolo</p> <p>Leggere criticamente un quotidiano</p> <p>Conoscere la</p>	<p>Saper scrivere testi di vario tipo</p> <p>Realizzare forme diverse di scrittura creativa</p> <p>Saper lavorare e collaborare in gruppo</p>	<p>L'informazione della stampa: fare il giornale</p> <p>Le regole del giornalismo: 5W + 1H</p> <p>Who (chi)</p> <p>What (che cosa)</p> <p>Where (dove)</p> <p>When (quando)</p> <p>Why (perché)</p> <p>How (come)</p> <p>lettura e analisi dei contenuti del giornale</p>	<p><u>Operativi</u>: esperienze laboratoriali</p> <p>visite d'istruzione</p> <p>uso e produzione di strumenti e materiali</p> <p>elaborazioni creative</p> <p>esplorazione del territorio in cui sorge la scuola</p> <p>attività pratiche "sul campo".</p> <p><u>Verbali</u>: - lezioni espositive frontali</p> <p>Discussioni lettura di manuali, riviste, giornali</p> <p>consultazione di repertori</p>	<p>Giornali, riviste, quotidiani, periodici, riviste specializzate, dizionari</p> <p>videocassette, pc, aula multimediale, ipertesti, LIM</p> <p>Risorse umane: docenti interni ed eventuali esperti esterni</p>

		<p>tipologia dell'articolo</p> <p>Comprendere la funzione del linguaggio giornalistico</p> <p>Comprendere l'importanza di informarsi e documentarsi per interpretare in modo critico e personale la realtà.</p>		<p>Analisi della struttura di quotidiani, riviste, periodici</p> <p>Individuare gli elementi costanti (testata, articolo di fondo, articolo di apertura, articolo di spalla, corsivo, foto e didascalie, manchette) gli articoli del giornale, il lessico</p> <p>Giornalistico</p> <p>Conoscenza dei linguaggi e dei vari mezzi di comunicazione e informazione</p> <p>Visite a redazioni giornalistiche o tv locali</p> <p>Distinguere il quotidiano dagli altri giornali e dagli altri mezzi di comunicazione di massa. i testi non letterari e le loro funzioni</p> <p>L'informazione della stampa</p> <p>fare il giornale</p> <p>la scrittura funzionale.</p> <p>In linea di massima</p> <p>L'organizzazione del</p>	<p>informatici.</p> <p><u>Visivi</u>: -documentazione iconografica (opuscoli, libri) Ipertesti file informatici.</p> <p><u>Analogici</u>: - laboratori d'attività (testata, titoli, notizia, impaginazione ...) lavori di gruppo (indagini, ricerche, interviste ...) le fonti</p>	
--	--	---	--	--	--	--

				<p>giornale prevede le seguenti pagine: l'editoriale le pagine del poetare l'angolo della letteratura le nostre attività lo sport attualità (spettacoli, iniziative culturali, temi scolastici "ufficiali e istituzionali", cronaca "rosa", opinioni, commenti, polemiche, provocazioni, interventi di esterni con letture, o con articoli specialistici) la vignetta del Pungolo.</p>		
<p>TEMPI: Intero anno scolastico</p>				<p>DESTINATARI: Tutti gli alunni dell'Istituto</p>		

PROGETTO: EmozionARTE

MOTIVAZIONE: avvicinare i bambini al complesso ed affascinante mondo dell'arte

FINALITA': potenziare ed evidenziare l'acquisizione di un concetto fondamentale:

ciascuno ha il diritto e la possibilità di esprimere, in maniera personale, originale ed autonoma,

le proprie sensazioni, le gioie, le paure, le idee, i desideri, le tensioni.

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	Promuovere una prima esperienza di educazione estetica;	Rafforzare la conoscenza dei colori, delle forme	Saper riprodurre in maniera autonoma e spontanea l'opera proposta	Osservazione delle varie tecniche pittoriche utilizzati dai grandi artisti.	Cooperative Learning, peer to peer, lezione frontale.	Carta , cartoncino pennelli, tempere, tele, cavalletti.
	- conoscere e "lavorare" i segni ed i colori in maniera assolutamente creativa;	Conoscere le proprie emozioni e rappresentarle				
	- far vivere situazioni stimolanti per esprimere sé stessi e le proprie emozioni.					

TEMPI: curriculare gennaio-maggio

DESTINATARI: Alunni di 5 anni della Scuola dell'Infanzia di Contura

PROGETTO LETTURA E BIBLIOTECA SCOLASTICA - INCONTRO CON L'AUTORE

MOTIVAZIONE: La lettura aiuta a crescere, arricchisce, appassiona, alimenta la fantasia e la creatività perché ha il potere di farci entrare nella narrazione e riscriverla a nostro piacimento, liberamente. In un tempo in cui si assiste, purtroppo, alla crescente perdita di valore del libro e alla disaffezione diffusa alla lettura da parte di bambini e ragazzi, e anche adulti, la scuola rappresenta il luogo privilegiato e speciale per promuovere itinerari e strategie atti a suscitare curiosità e amore per il libro, a far emergere il bisogno e il piacere della lettura. Ciò implica il superamento della lettura come "dovere scolastico" per un obiettivo più ampio che coinvolga le emozioni, i sentimenti, le esperienze affettivo-relazionali e sociali attraverso cui il libro possa trasformarsi in una fonte di piacere e di svago. Avvicinare i ragazzi ai libri per condurli ad una lettura spontanea e divertente, e alla consapevolezza della sua funzione formativa, volta all'arricchimento del pensiero e allo sviluppo delle potenzialità espressive, è l'obiettivo di un percorso di "Promozione ed educazione alla lettura" come processo continuo che inizia nella Scuola dell'Infanzia, continua nella scuola Primaria e prosegue nella Scuola secondaria di I grado e oltre.

FINALITÀ: Promozione di abilità immaginative - Promozione di abilità cognitive- Lettura di immagini - Familiarizzazione con la parola scritta (Scuola dell'Infanzia);

Creazione di un "Clima pedagogico per un incontro divertente con la lettura" - Scelta di testi adeguati all'età e al gusto dei bambini - Coinvolgimento e interazione tra ciò che si legge e le loro esperienze - Acquisizione di tecniche della comprensione del testo (Scuola Primaria);

Mantenimento del "Clima pedagogico - Avvio al "gusto" della lettura come vera e propria esperienza estetica - Potenziamento delle tecniche di comprensione - Consapevolezza del concetto di lettura come mezzo di informazione - formazione, di interpretazione-comunicazione nei vari ambiti della realtà socio-culturale (Scuola Secondaria di I Grado).

Partendo da tali finalità, ogni ordine di scuola affronterà il progetto nella sua specificità.

		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO				
	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	CONOSCENZE	ABILITÀ	ATTIVITÀ	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
<p>SCUOLA DELL'INFANZIA</p> <p>Ascoltare con attenzione per un tempo adeguato</p> <p>Comprendere una narrazione</p> <p>Riprodurre attraverso i vari linguaggi una narrazione</p> <p>Comprendere e arricchire il lessico</p>		<p>“Alla scoperta della biblioteca!”</p> <p>Leggere il mondo”:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il libro dell'autunno e dell'inverno • il libro dei colori e dei frutti • nonno raccontami una storia. (ricorrenze e festività) 	<p>Sviluppare la curiosità dei bambini verso il libro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il desiderio della lettura • Sviluppare un comportamento adeguato all'attività della lettura • Sviluppare capacità linguistiche, espressive e relazionali • Sviluppare capacità di memorizzazione e di riproduzione grafica e verbale <p>Comprendere, riferire e inventare</p> <p>Sviluppare la curiosità dei bambini verso il libro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare il desiderio della lettura • Sviluppare un comportamento 	<p>La biblioteca intesa come laboratorio didattico – manipolativo – creativo:</p> <p>Il piacere di ascoltare l'adulto che legge e racconta - Il piacere di guardare le figure - Il piacere di giocare con le parole, le storie e le figure</p> <p>- Il piacere di drammatizzare una storia e utilizzare la fantasia e la creatività per rielaborare una storia raccontata - lettura da parte dell'insegnante di una fiaba -individuazione degli elementi principali di un racconto - riproduzione grafico pittorica del protagonista, dei personaggi principali e dell'ambiente della fiaba - drammatizzazione della fiaba, con ritmi e suoni - giochi con i</p>	<p>Laboratorio linguistico: strategie ludiche e creative applicate alla didattica.</p> <p>uso di libri di vario genere</p> <p>lettura di immagini</p> <p>uso di libri figurativi – drammatizzazione e-gruppi di lavoro</p>	<p>Libri, cartelloni, forbici, colla, gessetti, CD, carta pacco, scatoloni, giornali, plastilina, carta</p> <p>crespa, televisione, lettore CD, stoffa, colori di vario genere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fiabe e favole • Testi e brani di vario genere • Libri • Film • Cartoni • Documentari • Interviste <p>Cartelloni</p>

		<p>“Leggere il mondo”: • il libro della primavera • il libro dell'alimentazione • il libro dell'ambiente (ricorrenze e festività)</p>	<p>adeguato all'attività della lettura • Sviluppare capacità linguistiche, espressive e relazionali • Sviluppare capacità di memorizzazione e di riproduzione grafica e verbale • Comprendere, riferire e inventare una storia utilizzando tutti i canali sensoriali • Responsabilizzare il bambino nell'uso della biblioteca e del libro • Rielaborare graficamente le storie • Sviluppare la fantasia e la creatività • Ascoltare e comprendere un testo scritto nelle parti essenziali. e una storia utilizzando tutti i canali sensoriali • Responsabilizzare il bambino nell'uso</p>	<p>personaggi della fiaba o del racconto.</p>		
--	--	---	---	---	--	--

			della biblioteca e del libro • Rielaborare graficamente le storie • Sviluppare la fantasia e la creatività •			
SCUOLA PRIMARIA	<p>Stimolare e far nascere l'amore per la lettura</p> <p>Formare la persona sotto l'aspetto cognitivo, affettivo-relazionale e sociale in sinergia con gli attuali sistemi multimediali.</p> <p>Comprendere il messaggio di un libro e riconoscerne funzioni e scopi</p> <p>Leggere, rielaborare e relazionare sui contenuti</p>	<p>Conoscere le diverse tipologie di testo</p> <p>Conoscere le diverse tipologie testuali e i generi letterari</p>	<p>Far nascere e coltivare nei bambini il piacere per la lettura in quanto tale, superando la disaffezione crescente per la comunicazione orale e scritta); • Educare l'abitudine all'ascolto e alla comunicazione con gli altri; • Potenziare l'esperienza del leggere e dell'immaginario personale; • Favorire la conoscenza di sé attraverso l'approccio e la scelta consapevole tra la molteplicità</p>	<p>Attuazione di operazioni culturali sul libro (approfondimenti, rielaborazioni, rapporto tra libro-film, libro-teatro, libro-fumetto...); • Costruzione di strumenti e attività guidate per incrementare l'uso corretto e consapevole delle biblioteche; • Attuazione di un laboratorio di comparazione film- testo letto • Attuazione del laboratorio di progettazione e di costruzione del libro attraverso attività grafico-pittoriche e plastico manipolative ; • Attuazione dell' "Angolo del Libro"; • Organizzazione di eventuali incontri con</p>	<p>Utilizzo di tecniche per trasformare il libro in immagini</p> <p>Drammatizzazione di brani e di semplici testi</p> <p>Scelta guidata di testi della biblioteca scolastica</p> <p>Utilizzo di tecniche per trasformare il libro in immagini</p> <p>Drammatizzazione di brani e di testi</p>	<p>Fiabe e favole</p> <ul style="list-style-type: none"> • Testi e brani di vario genere • Libri • Film • Cartoni • Documentari • Interviste <p>Cartelloni</p>

			dei generi letterari; <ul style="list-style-type: none"> • Potenziare le capacità di analisi delle letture; • Motivare alla conversazione su letture comuni, stimolare ad esprimere propri punti di vista e a considerare punti di vista diversi; • Abituare a dedicare quotidianamente tempi alla lettura; • Stimolare l'approfondimento consapevole di tematiche di diverso tipo; • Scoprire il linguaggio visivo; • Favorire gli scambi di idee fra lettori di età e di culture diverse; • Promuovere l'acquisizione di capacità comunicative e di abilità tecniche (rapporto contenuto-media); 	l'autore (scrittore, illustratore fumettista); <ul style="list-style-type: none"> • Strategie e iniziative di "animazione della lettura" attuate da/con l'insegnante di classe e/o sezione con l'intervento di operatori interni/esterni; • Attuazione del "Premio Lettura", giochi a squadre su libri letti da gruppi di alunni/e • Uscite per visite a Biblioteche, a Librerie, a Redazioni di Giornali, a Case editrici; • Mostra didattica dei libri prodotti, nel corso dell'anno dagli alunni. • Partecipazione e coinvolgimento alla giornata mondiale del libro (23 Aprile) • Partecipazione ad eventuali concorsi inerenti la lettura o la produzione di testi. 	Rielaborazione di racconti Scelta appropriata dei testi da leggere Suddivisione degli alunni in gruppi di lavoro Scelta guidata di testi della biblioteca scolastica	
--	--	--	---	--	---	--

			<p>Promuovere la conoscenza del processo di ideazione di un libro; • Favorire la conoscenza dei luoghi e le modalità con cui i libri vengono conservati, consultati, acquistati, realizzati concretamente; • Educare al rispetto e all'uso corretto del materiale comune (dotazione libraria di scuola e/o di classe...); • Esplorare le potenzialità di una storia attraverso il gioco; • Scoprire le risorse del territorio;</p>			
<p>SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</p>	<p>Sviluppare il gusto della lettura come esigenza di vita quotidiana e come fonte di piacere e di arricchimento</p>	<p>Costruire libri semplici - libri particolari (pop-up, con finestre, di materiali vari, sagomati ecc.) • conoscere la biblioteca</p>	<p>Stimolare un approccio ludico e trasversale al libro come una delle fonti di divertimento e svago; Creare situazioni motivanti per sollecitare la</p>	<p>Scelta di letture stimolo con percorsi liberi e guidati; • Creazione di uno spazio-lettura rilassante e piacevole; • Realizzazione di qualificanti momenti di "ascolto" per il "piacere</p>	<p>Utilizzo di tecniche per trasformare il libro in immagini</p> <p>Drammatizzazione di brani e</p>	<p>Libri di testo - Materiale integrativo - Schede strutturate</p> <p>- Eventuali sussidi didattici o testi di approfondimento: LIM - computer - tablet -Rete -</p>

	<p>culturale e di crescita personale. Stimolare l'immaginazione e le potenzialità creative per esprimere liberamente le proprie doti inventive in modo piacevole, divertente, formativo.</p> <p>Acquisire strumenti che favoriscono l'espressione del pensiero personale e la comprensione della società contemporanea.</p> <p>Comunicare, raccontare, descrivere il mondo, spiegarsi.</p> <p>Comprendere le caratteristiche del</p>	<p>Classificare, schedare</p> <p>-invenzione di titoli e di immagini di copertina - impostazione grafica di una copertina.</p> <p>Leggere le immagini, illustrare, mimare e drammatizzare - Reinventare il libro - Confrontare libri - Leggere individualmente - Esprimere opinioni-</p> <p>Reinventare creativamente le storie e/o i libri letti - Cercare corrispondenze e/differenze tra i libri - Comunicare le proprie esperienze di leggere ed esprimere giudizi.</p> <p>Condividere le</p>	<p>curiosità e il piacere di leggere; Creare un clima favorevole all'ascolto; Potenziare tecniche e strategie di lettura attiva; Favorire il confronto di idee tra giovani lettori; Far comprendere l'utilità della lettura per migliorare le abilità comunicativo espressive; Promuovere la conoscenza del processo di ideazione di un libro; Stimolare la scrittura creativa; Sviluppare le strategie per l'ideazione e la produzione di testi con tecniche diverse.</p>	<p>di sentir leggere" • Utilizzo pratico della biblioteca scolastica; • Visite a librerie e alla Biblioteca comunale; • Eventuale visita alla mostra del libro;</p> <p>Laboratorio di lettura: scelta condivisa dei testi da leggere; Lettura attiva, personale e di gruppo di un testo comune; Libera conversazione con scambi di idee sui messaggi del testo; Recensione, comprensione, interpretazione, valutazione; Eventuale incontro con l'autore -</p> <p>Imparare a scrivere dagli autori dei testi considerati;</p> <p>Laboratorio: dalla lettura alla scrittura creativa; Attività di scrittura creativa; Libera produzione in prosa e in versi; Realizzazione di fumetti e cartelloni illustrativi. • Dedicato a...L'incontro con l'autore</p>	<p>di testi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rielaborazione e di racconti • Scelta appropriata dei testi da leggere • Attivazione dei meccanismi di curiosità ed effetti ludico- iconici • Proiezione di filmati • Suddivisione degli alunni in gruppi di lavoro • Lettura, ascolto e comprensione dei testi scritti • <p>Fumettazione</p>	<p>giornali - riviste</p> <p>- Attrezzature e spazi didattici utilizzati: aula, laboratorio di informatica, biblioteca scolastica.</p> <p>-Risorse umane: -referente del progetto -gruppo di lavoro - docenti e non docenti - genitori-esperti esterni</p>
--	--	---	--	---	--	--

	<p>testo narrativo, descrittivo, informativo ...</p> <p>Scrivere per un fine specifico.</p>	<p>impressioni sulle letture -Scrivere un diario di lettura sulle storie lette e sui personaggi. Creare libri</p>		<p>• Film – racconto di vita- Si potrebbe creare un Film con immagini disegnate e didascalie scritte: - composizione in sequenza degli episodi della sua vita</p> <p>Attività di animazione - Lettura ad alta voce dell’insegnante - Giochi di vario genere sui libri proposti - Percorso creativo:</p> <p>Attività grafico -pittorico e/ o linguistiche - drammatizzazione delle storie</p>	<p>di storie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scelta guidata di testi della biblioteca scolastica e non • Lettura silenziosa <p>Cooperative Learning, Lezioni espositive, Mappe concettuali, Tutoring, Role play Brainstorming.</p>	
<p>Destinatari: Tutti gli alunni e tutti i docenti</p>			<p>Tempi: intero anno scolastico</p>			

**PROGETTO: IO LEGGO
PERCHE'**

MOTIVAZIONE: la scuola ha l'obbligo di guidare gli alunni verso la buona pratica della lettura attraverso la creazione di una biblioteca fornita di testi che i ragazzi leggono davvero e promuovendo la pratica della "lettura".

FINALITA': il progetto nazionale organizzato dall'Associazione Italiana Editori, sostenuta dal Ministero della cultura e in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione è la più grande iniziativa nazionale di promozione della lettura, in quanto in una settimana del mese di novembre (scelta di volta in volta dagli organizzatori) nelle librerie aderenti sarà possibile acquistare libri da donare alla propria Scuola. Al termine della raccolta gli editori contribuiranno con un numero di libri pari ai libri acquistati, in modo da arricchire di nuovi volumi le Biblioteche scolastiche

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
INDAGIA DI PRIMO GRADO	<p>Rafforzare la comprensione della realtà e i suoi meccanismi .</p> <p>Promuovere la capacità di fare congetture e ipotesi .</p> <p>Sviluppo delle competenze esistenziali e culturali per superare pregiudizi e stereotipi</p> <p>Imparare a confrontarsi con se stessi e gli altri e aprirsi alle possibilità.</p>	<p>Varie tipologie testuali</p> <p>Il valore della lettura come bene che deve accompagnarci per tutta la vita</p>	<p>Saper conoscere i generi letterari.</p> <p>Riconoscere quale tipologia di lettura si apprezzi e perché.</p> <p>Saper agire in modo autonomo nella scelta di un libro.</p>	<p>Lettura autonoma in classe dei libri.</p> <p>Recensioni ai compagni sui libri letti e consigli per la lettura .</p> <p>Creazione di club di lettura.</p> <p>Lettura di libri a voce alta .</p>	<p>Didattica esperienziale e interattiva</p> <p>Consulenze tra pari.</p> <p>Cooperative Learning</p>	<p>Libreria scolastica</p> <p>Librerie gemellate</p> <p>Raccolta fondi per acquistare i libri.</p>
TEMPI: Durata annuale		DESTINATARI: tutti gli alunni delle Scuole Secondarie di primo grado dell'Istituto Comprensivo				

PROGETTO DI MUSICOTERAPIA "INTEGRAZIONE E ACCOGLIENZA" LA COMUNICAZIONE NELLA GLOBALITA' DEI LINGUAGGI.

MOTIVAZIONE

FINALITA': Il progetto mira ad offrire occasioni per riflessioni e approfondimenti culturali dal vissuto corporeo – sensoriale e dalle relazioni tra sfera senso-percettiva, emotivo-affettiva, comunicativo-relazionale.

Valorizzando vissuti e creatività di ciascun alunno si offrirà l'opportunità di effettuare percorsi conoscitivi di ritmi / suoni e consapevolezza di sé. Sono potenziate le attività creative attraverso varie forme artistiche e modalità espressive; si utilizza il metodo della Globalità dei Linguaggi (G.d.L.) per stimolare il corpo del soggetto con problemi di relazione in tutte le manifestazioni grafico-pittorico, sonoro, sinestetico, espressivo-comunicativo, in quanto attraverso la musica strutturata e destrutturata si attivano dei canali di comunicazione.

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	<ul style="list-style-type: none"> Attivare i canali della comunicazione mediante l'integrazione e l'interazione in un processo di scoperta "dell'io-creativo" e di ricerca e conoscenza di sé in relazione agli altri e alle cose e delle cose e degli altri attraverso il sé. Far nascere e sviluppare modi diversi di stare bene con se stessi e con gli altri. 	<ul style="list-style-type: none"> Sviluppare l'atteggiamento e l'amore della creatività attraverso l'espressione personale per mezzo dei vari linguaggi. Stimolare il FARE ESPRESSIVO, poiché "FARE E' UN DIRE DI SÉ", in vari ambiti: Nel campo 	<ul style="list-style-type: none"> Realizzare improvvisazioni guidate, dotate di senso sonoro e/o ritmico-musicale. Imitare e improvvisare sequenze ritmiche e melodiche a partire da stimoli di diversa natura(musicali, 	<p>L'esperienza si basa sul "senso" ed è dotata di senso dal punto di vista cognitivo e contribuisce alla precisazione delle relazioni tra l'agire, il sentire, il riflettere. Le attività che ci si propone di attuare sono centrate sulla creatività, sulla comunicazione, sull'arte in contesti che valorizzano l'originalità di ciascun alunno.</p> <p>In particolare:</p>	<p>La metodologia è incentrata sul sentire – immaginare – esprimere rispettando il paradigma movimento – immaginazione – suono e tenendo presente la motivazione, l'inscindibilità del "piacere a fare" da ogni tipo di attività, l'interdisciplinarietà, nel vissuto corporeo/espressivo/ globale.</p> <p>Si darà preminente importanza alla valorizzazione delle "tracce espressive", evidenziate durante le esperienze, come modalità di sentire ed esprimere, come scoperta del canale espressivo/comunicativo</p>	<p>I mezzi: Materiale di facile consumo. Materiale vario (creta, farine, teli di plastica e di stoffa...). Sussidi, colori, elastici, risme di carta, pallone psicomotori, fogli di carta di imballaggio, strumenti musicali ecc..</p> <p>Risorse: N°1 Esperto esterno- Musicoterapeuta, esperta in Globalità dei Linguaggi nella musicoterapia. -Docenti specializzati</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Ampliare il sapere, il saper fare e il saper essere degli alunni. ● Favorire l'autonomia dell'espressione e gli aspetti emotivo-affettivi, comunicativo-relazionali fondamentali per lo sviluppo globale della personalità. ● Contribuire allo sviluppo di identificazione-proiezione, al superamento di paure al potenziamento dell'immaginario e del fantastico, al controllo dell'emotività, alla promozione della formazione integrale servendosi di oggetti intermediari quali: stoffe, veline colorate, strumenti musicali e a percussione, elastici, ecc. ● Integrare le competenze, i linguaggi, le risorse di alunni 	<p>del linguaggio: Verbale e Non verbale</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nel campo sonoro-musicale (ascolto, produzione, diverse sonorità che si possono trarre da uno strumento musicale, diversi modi di approccio, diversi modi di utilizzo). ● Nel campo corporeo (diverse espressioni del corpo inteso globalmente, diverse espressioni facciali, diversi gesti, polarità dinamica di tono muscolare e rilassamento, uso dello spazio) ● Favorire la comunicazione e l'espressione 	<p>grafici, pittorici...)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire semplici brani ritmici e melodici, sia a orecchio, sia decifrando una notazione. ● Creare sonorizzazioni ispirate ad ambienti. ● Riconoscere, descrivere e utilizzare le parti dell'apparato fonatorio, con particolare attenzione alla respirazione. ● Produrre sequenze vocali utilizzando la voce in modo diverso, con funzione di 	<ul style="list-style-type: none"> ● Il corpo come mezzo e strumento di comunicazione-espressione e come strumento musicale: sonorità interne – vibrazioni – ritmi. ● Corpo – spazio – movimento ● Corpo – emozioni ● Corpo tripartito: Ritmo – Melodia – Sound nei comportamenti e come espressioni di sé. ● Esplorazione dello spazio. Espressione corporea. Giocare con la propria corporeità. Tracce di sé: dal gesto – segno – traccia al suono – movimento – produzione vocale – strumentale – grafico/pittorica. ● Tatto – senso primario di comunicazione ● Tono muscolare ● Sinestesia tra 	<p>preferenziale di ciascun alunno e come verifica in itinere, attraverso la didattica laboratoriale basata sulla comunicazione e sull'apprendimento cooperativo nel gruppo. Utilizzo di strategie di integrazione che consentano la presa di coscienza della personalità e della sensibilità degli alunni diversamente abili.</p>	<p>di sostegno e docenti curriculari. -Personale ATA</p>
--	--	---	---	---	--	--

	<p>diversamente abili, stranieri o in situazione di svantaggio attraverso i concetti della partecipazione attiva della promozione umana, della crescita valoriale, dello scambio interrelazionale.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Acquisire abilità psicomotorie e linguistiche attraverso attività musicali e motorie che costituiscono un'alternativa per integrarsi nel gruppo classe. 	<p>attraverso ritmi e suoni originari, il movimento, il colore (disegno – tracce di sé – materie varie).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sviluppare le potenzialità di ciascun alunno e valorizzarli. ● Stimolare la capacità di ascolto e di attenzione. Potenziare la creatività per condurre gli alunni in un affascinante viaggio di scoperta ed esplorazione del mondo corporeo-sonoro ● Stimolare l'alunno al fare e interagire per mezzo di attività di globalità dei linguaggi nella 	<p>recitazione, lettura, canto.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eseguire brani corali rispettando il proprio ruolo nell'esecuzione di musica d'insieme. ● Eseguire brani musicali (parlati, declamati e intonati), utilizzando repertori di epoche e tradizioni diverse. ● Utilizzare gli elementi interpretativi nell'esecuzione strumentale e vocale. 	<p>movimento – suono – ritmo – colore (e materie)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Vo ce come mezzo di espressione-comunicazione-prolungamento di sé. ● Strumenti musicali, preferenze, manipolazione, forma, costruzione. ● Strumento musicale come mezzo di espressione, di conoscenza e prolungamento di sé, come mezzo di comunicazione, esplorazione scoperta. <p>Sono previste attività, improvvisazione corporea – vocale – strumentale. Dialogo, produzione e verbalizzazione del proprio vissuto. Si sperimenterà la possibilità di creare – trasformare – metamorfizzare per ricreare. Si terranno presenti i rapporti</p>		
--	--	--	---	---	--	--

		<p>musicoterapia tenendo presenti i rapporti uomo-suono, mente-corpo attraverso il sentire - immaginare - esprimere.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Favorire la socializzazione e e l'interazione attraverso diverse modalità ed esperienze ludiche. ● Sperimentare la funzione di scarica, di avvolgimento, di contenimento attraverso variazioni del ritmo, la manipolazione di materie varie e l'uso di strumenti. ● Arricchire il vocabolario linguistico 		<p>Musica – Movimento Musica – Voce – Parola Musica – Traccia grafico/cromatica Musica – Materie Musica – Immagine Le varie esperienze saranno utili a tradurre in termini musicali comportamenti e tono generale. Proposte adeguate saranno rivolte al direzionamento del flusso energetico: recupero della bramosia – melodia (verso l'alto), equilibrio dell'emotività nella proposta di certi timbri e colori adeguati, funzioni di scarica nelle percussioni dalle mani ai piedi verso il basso.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

		<p>attraverso ritmi, sonorità, movimenti, danze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire dinamicità e forza rinnovata da alcuni strumenti portatori di vitalità e sonorità ancestrali. 				
<p>TEMPI: Per la realizzazione del Progetto si prevede un laboratorio settimanale di circa 2 ore pomeridiane.</p> <p>È prevista la realizzazione di un prodotto finale.</p>		<p>DESTINATARI: Il progetto è rivolto agli alunni dell'Istituto con particolare attenzione agli alunni diversamente abili, agli stranieri e a quelli che vivono in una situazione di svantaggio socio-culturale.</p>				

PROGETTO Giochi Matematici

MOTIVAZIONE

Poiché lo studio della Matematica spesso è confuso con il calcolo e l'applicazione di regole, i Giochi Matematici sono una manifestazione che intende aiutare a scoprirne il fascino. Il gioco nasce dall'esigenza di sdrammatizzare la matematica agli occhi degli studenti e offrirla al di fuori del contesto scolastico, in una cornice diversa e divertente. La padronanza di un gioco o di una strategia dà soddisfazione, stimola la creatività, consolida la conoscenza. Nessun esercizio richiede specifiche competenze, formule da conoscere, equazioni complesse da risolvere: è sufficiente utilizzare l'intuito, il ragionamento logico, l'abilità e molta fantasia.

FINALITA':

Motivazione alla conoscenza della matematica come metodo logico e creativo per risolvere situazioni critiche. Valorizzazione degli alunni più meritevoli recuperando, attraverso lo stimolo competitivo, anche coloro che non manifestano particolare interesse nei confronti della matematica Stimolo della curiosità e della capacità di elaborare strategie risolutive

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
1° CICLO DELL'ISTRUZIONE		Logica, intuizione e fantasia sono questi gli elementi necessari per affrontare i Giochi matematici	Gli obiettivi sono quelli di favorire e diffondere, negli alunni, l'interesse e l'amore per la matematica mettendo in competizione sia allievi tra lo stesso Istituto sia allievi tra diversi Istituti di tutta Italia, gareggiare con lealtà nello spirito della sana competizione al fine di sviluppare atteggiamenti positivi verso lo studio della	Tre fasi: BOCCONI 1. 1 Giochi d'autunno: Fase interna gestita dai singoli plessi dell'istituto seguendo le indicazioni operative del centro PRISTEM che invierà i testi dei quesiti, ritirerà e correggerà i fogli risposta e invierà . I CAMPIONATI JUNIOR per gli alunni di IV e V primaria	Verranno proposti agli alunni , periodicamente e in particolare nell'imminenza della gara, esercizi di allenamento ,guidandoli alla risoluzione evitando però, quanto più possibile, di indicare passaggi già pronti che possano provocare uno stato mentale meccanico.	Fotocopie per esercitazioni.

			<p>matematica e nello stesso tempo valorizzare le eccellenze</p>	<p>2. CAMPIONATI INTERNAZIONALI di Giochi matematici: gara gestita interamente dal centro PRISTEM e a sua volta articolata in tre selezioni, la semifinale regionale , la finale nazionale , e la finale internazionale . La semifinale regionale avrà luogo in una sede scolastica regionale appositamente dedicata. La finale nazionale si svolgerà presso l'Università Bocconi a Milano. La finale internazionale si terrà verosimilmente presso la sede dell'UNESCO a Parigi.</p> <p>GIOCHI</p>	
--	--	--	--	--	--

				MATEMATICI DEL MEDITERRANE O (indetti dall'Accademia Italiana per la promozione della matematica A.I.P.M.)		
TEMPI: Intero anno scolastico				DESTINATARI: classi coinvolte: terza-quarta e quinta scuola primaria. Tutte le classi della scuola secondaria.		

PROGETTO : ALLA SCOPERTA DEL FOLKLORE: USI E TRADIZIONI SICILIANE.

MOTIVAZIONE: Partecipare attivamente alla realizzazione di esperienze di gruppo.

FINALITA': Ampliare l'offerta formativa della scuola, sia al rispetto di tutte le scuole sul territorio sia alla propria utenza. Realizzare un meraviglioso momento di aggregazione, di socializzazione e verifica del lavoro svolto attraverso esibizioni davanti ad un pubblico.

	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO		ATTIVITA'	METODOLOGIA	MEZZI E RISORSE
		CONOSCENZE	ABILITA'			
1° CICLO DELL'ISTRUZIONE	Realizzazione di un gruppo di ragazzi e ragazze. Sensibilizzare i più giovani alla conoscenza del proprio territorio e del vissuto delle generazioni passate, per incentivarne il senso di appartenenza.	Capacità di ballare autonomamente in gruppo con una maggiore consapevolezza ritmica. Acquisire la capacità di controllare il proprio corpo e di comunicare attraverso esso. Acquisire il senso del ritmo. Stimolare la concentrazione, attenzione e la memoria. Acquisire la capacità di lavorare in gruppo e ad interagire con alunni di età	Comprendere l'importanza di ballare insieme, ascoltando vari generi musicali del folk e favorendo la collaborazione, socializzazione, comunicazione e l'interazione. Altro aspetto fondamentale è "l'importanza dell'espressione creativa di idee, esperienze ed emozione in un'ampia	Ascoltare il brano musicale, osservando le varie pause, ritornelli e giri. Ascoltare la spiegazione dei vari passi, osservare l'esecuzione/ l'esibizione dell'insegnante e degli altri. Incontri con cadenza settimanale dei laboratori. Esibizioni, manifestazioni e saggi di ballo e di canti folkloristici, sia all'aperto che al chiuso.	Prove individuali. Prove di gruppo. I partecipanti verranno divisi in gruppi classe o eventualmente in gruppi di età a seconda delle varie esigenze.	Presenza di un esperto esterno competente in materia e con specifiche competenze. Impianti di amplificazione, casse, mix, ambienti idonei esterni o interni, alla realizzazione delle attività proposte.

		diversa.	<p>varietà di mezzi di comunicazione".</p> <p>Acquisire la capacità di vincere la timidezza e l'emozione;</p> <p>Acquisire la capacità di evitare ogni tipo di protagonismo ed accettare e rispettare il proprio ruolo e quello degli altri;</p> <p>Acquisire conoscenze specifiche sulle origini e significati di canti e balli folcloristici.</p>			
TEMPI: Intero anno scolastico			DESTINATARI: alunni dei tre ordini dell'istituto comprensivo			

PROGETTO DI ALFABETIZZAZIONE MOTORIA

Il progetto coinvolge tutte le classi della Scuola Primaria e della Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo. Nella scuola primaria e dell'infanzia, l'educazione motoria trova la sua naturale collocazione nel GIOCO, principale dei processi di apprendimento: attraverso l'attività ludica il bambino riesce a concepire gli aspetti della vita reale. Il ruolo del gioco nei primi anni di vita e di scuola è fondamentale, perché il movimento condiziona sia i futuri apprendimenti, sia l'acquisizione delle capacità e delle abilità motorie, che rappresentano il presupposto per un'interazione ottimale individuo-ambiente. Un percorso strutturato di educazione al movimento, fin dalla prima infanzia, non solo favorisce un idoneo sviluppo fisico, ma assicura una migliore e completa strutturazione dell'immagine di sé. Contemporaneamente ai processi di sviluppo cognitivo e d'affettivo, attraverso il gioco-sport, l'alunno sperimenta momenti di socializzazione, di condivisione e di confronto, riconoscendo il valore delle regole e l'importanza del loro rispetto. Lo scopo del progetto è quello di avvicinare tutti gli alunni ad una corretta educazione motoria e salutari stili di vita, avviarli alla pratica dei giochi di sport, mantenendo sempre la specifica parte ludica e mirando nel contempo al raggiungimento di obiettivi educativi, quali l'alfabetizzazione motoria, l'autonomia, la creatività e la socializzazione. Il progetto si propone anche di favorire situazioni di apprendimento nelle quali ogni alunno, nel rispetto delle proprie capacità, abbia la possibilità di esprimersi, sperimentare, divertirsi senza essere discriminato.

Finalità

- Sviluppare le abilità relative alla comunicazione gestuale e mimica, alla drammatizzazione e al ritmo.
- Sviluppare le capacità relative alle funzioni senso percettive.
- Sviluppare corretti comportamenti relazionali, attraverso esperienze di gioco e avviamento allo sport.
- Promuovere attraverso l'attività sportiva uno spirito di sana competizione e il valore del rispetto di regole concordate e condivise.
- Valorizzare esperienze motorie che portano a corretti e salutari stili di vita.
- Consolidare ed affinare gli schemi motorie posturali.

Obiettivi

- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri
- Conoscere e percepire il proprio corpo in rapporto allo spazio e al tempo
- Sviluppare la coordinazione oculo manuale e segmentaria
- Interpretare e mimare con i gesti e i movimenti le esperienze e le emozioni
- Partecipare al gioco di regole
- Sviluppare comportamenti relazionali positivi
- Saper utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie e in gruppo
- Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e rispettare quelle dei compagni

- Saper collaborare all'interno di un gruppo
- Comprendere l'importanza delle regole nei giochi
- Percepire e riconoscere sensazioni di benessere legate all'attività ludico motoria
- Avviamento alle varie discipline sportive e rispetto delle regole.
- Conoscere le tecniche di allenamento, finalizzato allo sviluppo delle capacità condizionali;
- Conoscere tecniche dei vari sport di squadra

Modalità di lavoro

Le proposte didattiche coinvolgeranno il gruppo classe ma non mancheranno momenti di lavoro da svolgere individualmente, a coppie, a piccoli gruppi e a grande gruppo.

Metodologia

- Utilizzare interventi didattici aventi una valenza globale rispetto a tutte le aree della personalità e validità specifica nei confronti delle molteplici funzioni dell'area motoria.
- Proporre le attività in forma ludica stimolando una sana e corretta competizione.
- Variare le proposte, nella realizzazione di un'attività specifica, utilizzando creativamente i materiali e le attrezzature.
- Rispettare gli interessi e le motivazioni dell'alunno, assecondando il suo bisogno di muoversi.
- Stimolare costantemente gli alunni alla riflessione, orientata alla conoscenza di sé, al confronto e alla socializzazione delle esperienze guidarli alla problematizzazione degli eventi accaduti, ricercandone le cause ed ipotizzando altre soluzioni.
- Stabilire e condividere fondamentali regole di comportamento

Spazi

Si utilizzeranno sia lo spazio palestra che gli spazi esterni delle singole scuole.

Tempi di realizzazione

Il progetto si realizzerà nell'arco dell'anno scolastico con tempi che varieranno in base alle programmazioni dei singoli docenti.

A conclusione del progetto, nel mese di maggio/ giugno, sarà organizzata una manifestazione.

La festa dello sport che coinvolgerà le classi interessate dell'Istituto Comprensivo.

Materiale e strumenti

Si prevede l'utilizzo del seguente materiale: palloni di diverse dimensioni, clavette, coni, funicelle, cerchi, bacchette, tappeti, materassini materiale di facile consumo e registratori con lettore CD.

Modalità di verifica e valutazione

La valutazione dell'efficacia del progetto sarà realizzata attraverso: osservazione dei comportamenti socio affettivi dei bambini; osservazione dei comportamenti di coordinazione dinamico generale; osservazione dei comportamenti di rispetto delle regole nei giochi di squadra; conversazioni e riflessioni insieme agli alunni sull'esperienze condotte;

Destinatari:

Gli alunni della scuola dell'infanzia e della scuola primaria dell'Istituto Comprensivo di Santa Teresa di Riva. Il Progetto si articolerà nei seguenti percorsi differenti a seconda del tipo di ordine di scuola: A) Percorsi di attività ludico/motoria Scuola dell'Infanzia B) Percorsi di gioco/sport Scuola Primaria.