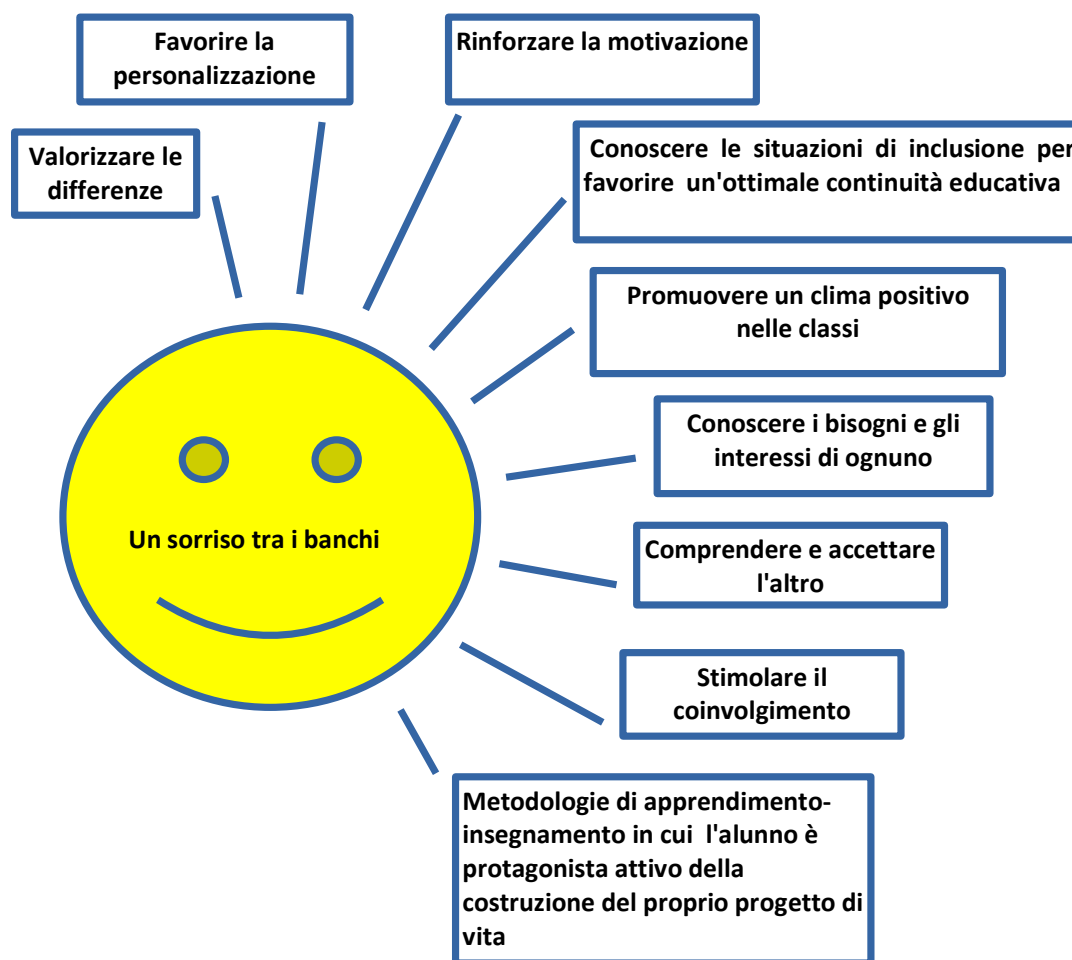


### Un sorriso tra i banchi

L'idea di "Un sorriso tra i banchi", rappresenta una cornice ideologica e metodologica che comprende i **progetti** mirati al contrasto della dispersione scolastica quantitativa e all'innalzamento degli standard qualitativi dell'offerta formativa. La loro natura laboratoriale dà a queste attività la valenza di efficaci percorsi di realtà con prove autentiche complesse e trasversali. E', in quest'ottica, interesse prioritario di tutto il corpo docente, creare ambienti inclusivi che tendono a rimuovere gli ostacoli che impediscono alla persona la piena partecipazione alla vita sociale, didattica, educativa.

La nostra scuola valorizza, dà spazio, costruisce risorse.

Propone metodologie innovative quali il *problem-solving*, il *role-playing*, il *cooperative-learning*, il lavoro per mappe concettuali, la *peer-education*, il *tutoring* e gli ambienti digitali. Riesce a differenziare la sua proposta formativa rispetto alla pluralità delle differenze e dei bisogni. Attua sempre, nel quotidiano e nell'ordinario, una didattica inclusiva capace di rispondere alle richieste, ai bisogni e ai desideri di ogni alunno, facendo sì che egli si senta parte di un gruppo che lo riconosce, lo rispetta e lo apprezza. È una scuola fondata sulla gioia d'imparare, dove si promuove il piacere di sperimentare, di scoprire e conoscere le proprie capacità e di prendere consapevolezza delle proprie abilità.



## **“OGGI VI PARLO DI ...”**

<b>Priorità cui si riferisce</b>	Priorità d’Istituto , RAV area 5.2.
<b>Traguardo di risultato</b>	Competenze chiave di cittadinanza, competenze disciplinari (italiano) e competenze trasversali.
<b>Obiettivo di processo</b>	Sviluppo e consolidamento delle capacità espressive, comunicative, logico-operative. Sviluppo delle competenze digitali, utilizzo critico e consapevole dei <i>social network</i> . Potenziamento delle attività di laboratorio; valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva aperta al territorio.
<b>Prodotto finale</b>	L’alunno partecipa alla creazione di un giornalino <i>on line</i> utilizzando piattaforme di editoria personale.
<b>Assi culturali</b> <b>linguistico-espressivo</b> <b>scientifico-tecnologico</b>	Utilizzo delle conoscenze teoriche e pratiche in scienza e nelle tecnologie afferenti alla programmazione e alla selezione di software specifici.  Utilizzo di linguaggi tecnici appropriati.  Sviluppo della capacità di ricercare nuove soluzioni che si fondano sull’osservazione critica della realtà e sull’utilizzo di saperi interdisciplinari.
<b>Utenti destinatari</b>	Alunni delle classi seconde e terze che abbiano riportato debito formativo in italiano.
<b>Esperienze attivate</b>	Scrittura creativa. Creazione di ambienti digitali.
<b>Setting Formativi</b>	<i>Brainstorming, problem solving, cooperative learning, peer to peer education</i> Ricerca individuale e di gruppo. Uso consapevole delle risorse di rete. Attività laboratoriale. Creare presentazioni di situazioni concrete per motivare l’apprendimento e la partecipazione.
<b>Risorse umane</b> • <b>interne</b>	Docente di italiano (prof. Pepe Dario)
<b>Strumenti</b>	Personal computer, LIM, laboratorio di informatica. Materiale didattico, risorse di rete.
<b>Valutazione</b>	Osservazione del comportamento attivo dell’allievo nell’elaborazione dei lavori personali e di gruppo.

## **“S.O.S. ITALIANO ” - A LEZIONE DI METODO**

<b>Priorità cui si riferisce</b>	Priorità d’Istituto , RAV area 5.2.
<b>Traguardo di risultato</b>	Competenze chiave di cittadinanza, competenze disciplinari (italiano) e competenze trasversali.
<b>Obiettivo di processo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorizzare le capacità personali degli alunni;</li> <li>• creare un contesto favorevole all'apprendimento mediante l’utilizzo di metodologie coinvolgenti;</li> <li>• promuovere l’educazione alla legalità;</li> <li>• creare nuove esperienze sul piano affettivo-emozionale;</li> <li>• rafforzare l’autostima e la consapevolezza delle proprie capacità;</li> <li>• acquisire un metodo di studio autonomo.</li> </ul>
<b>Prodotto finale</b>	Elaborati attestanti l’innalzamento degli esiti. Schede di rilevazione delle abilità e dei comportamenti.
<b>Assi culturali linguistico-espressivo scientifico-tecnologico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promuovere e favorire l’apprendimento della lingua italiana e di ogni altra forma espressiva;</li> <li>• sviluppare la capacità di osservare e leggere eventi di vario tipo, nuovi e complessi;</li> <li>• sapere adoperare varie tipologie di strumenti multimediali.</li> </ul>
<b>Utenti destinatari</b>	Alunni delle classi seconde e terze che abbiano riportato debito formativo in italiano.
<b>Esperienze attivate</b>	Attività di tipo disciplinare ed interdisciplinare su specifici contenuti che prevedono lezioni, esercitazioni di approfondimento e applicazione di schemi operativi, rielaborazioni personali, discussioni, relazioni e attività individualizzate. Giochi linguistici per facilitare l’apprendimento della lettura e per migliorare la produzione scritta e/o orale.
<b>Setting Formativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• modello esperienziale: legato a situazioni concrete che appartengono al loro vissuto;</li> <li>• modello motivazionale: legato a problemi e bisogni dell’alunno;</li> <li>• modello euristico: legato alla ricerca, al sapere procedurale e non dichiarativo;</li> <li>• modello <i>problem solving</i>: legato alla soluzione dei problemi;</li> <li>• modello progettuale-deduttivo: legato alla sequenza didattica breve e della ricerca-azione, all’attività dell’area di progetto, di interdisciplinarietà, di educazione trasversale, di interscambio tra teoria e pratica e tendente alla ricerca attiva di soluzioni.</li> </ul>
<b>Risorse umane</b> • interne	Docente di italiano (prof.ssa Bonaffini Nadia)
<b>Strumenti</b>	Personal computer, LIM, laboratorio di informatica , risorse di rete, DVD.
<b>Valutazione</b>	Osservazione del comportamento attivo dell’allievo nell’elaborazione dei lavori personali e di gruppo. Rubrica valutativa delle competenze acquisite.

## **“ GIOCHIAMO CON I NUMERI ”**

<b>Priorità cui si riferisce</b>	Priorità d'Istituto , RAV area 5.2
<b>Traguardo di risultato</b>	Competenze chiave di cittadinanza e competenze disciplinari in ambito scientifico-matematico.
<b>Obiettivo di processo</b>	Favorire l'autostima e la fiducia in sé e nelle proprie capacità, prevenendo forme di dispersione scolastica. Acquisire la consapevolezza che gli strumenti matematici siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. Promuovere processi di problematizzazione, di formulazione di ipotesi, di analisi dei dati nell'ambito della realizzazione di esperienze legate alla realtà concreta. Valorizzare le diverse capacità (intuitiva, relazionale e operativa) e stili cognitivi.
<b>Prodotto finale</b>	Elaborati attestanti l'innalzamento degli esiti. Schede di rilevazione delle abilità e dei comportamenti.
<b>Assi culturali linguistico-espressivo e scientifico tecnologico</b>	Elaborare in modo personale progetti inerenti le attività di studio e riuscire a verificarne la pianificazione. Autovalutazione delle competenze acquisite e consapevolezza del proprio modo di apprendere. Rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica.
<b>Utenti destinatari</b>	Gli alunni di seconda media che hanno registrato un debito in matematica alla fine dell'anno scolastico 2015-16
<b>Esperienze attivate</b>	Creazione di un ambiente di apprendimento intuitivo e di competenza. Destruutturazione degli spazi e classi aperte.
<b>Setting Formativi</b>	<i>Problem solving, cooperative learning.</i> attività laboratoriali, Ricerche individuali e di gruppo. Ambiente laboratoriale di competenze. Prove, test, tabelle, grafici, con la risoluzione di problemi svolti con metodi diversificati.
<b>Risorse umane</b> • interne	Docente di matematica e scienze (prof.ssa Dierna Giuseppa)
<b>Strumenti</b>	Aula informatica, LIM, risorse di rete, materiale didattico
<b>Valutazione</b>	Osservazione del comportamento attivo dell'allievo nell'elaborazione dei lavori personali e di gruppo. Griglia di valutazione delle competenze acquisite.

## **“COSTRUCENDO SI IMPARA”**

<b>Priorità cui si riferisce</b>	Priorità d'Istituto ,RAV area 5.2
<b>Traguardo di risultato</b>	Competenze chiave di cittadinanza e competenze disciplinari in ambito scientifico-matematico.
<b>Obiettivo di processo</b>	Sviluppare un atteggiamento positivo, rispetto alla matematica e capire come gli strumenti matematici siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. Operare con più sicurezza nel calcolo dei numeri e saper risolvere problemi, aumentando così l'autostima.
<b>Prodotto finale</b>	Prove, test, tabelle, grafici, con la risoluzione di problemi svolti con metodi diversificati. Elaborati attestanti l'innalzamento degli esiti.
<b>Assi culturali linguistico-espressivo e scientifico tecnologico</b>	Padroneggiare le competenze chiave della matematica: costruire algoritmi e procedure, risolvere problemi e utilizzare strumenti di misura. Comprendere e produrre individualmente o in gruppo semplici messaggi di vario genere con l'uso di linguaggi disciplinari specifici.
<b>Utenti destinatari</b>	Alunni classe terze che hanno registrato un debito in matematica alla fine dell'anno scolastico 2015 /2016
<b>Esperienze attivate</b>	Creazione di un ambiente di apprendimento intuitivo.
<b>Setting Formativi</b>	<i>Problem solving, cooperative learning.</i> Ricerche individuali e di gruppo.
<b>Risorse umane</b> • <i>interne</i>	Docente di matematica e scienze (prof.ssa Nigita Rosa)
<b>Strumenti</b>	Aula informatica, LIM, risorse di rete, materiale didattico
<b>Valutazione</b>	Osservazione del comportamento attivo dell'allievo nell'elaborazione dei lavori personali e di gruppo. Griglia di valutazione delle competenze acquisite.

<b>“ IL MUSICHIERE ”</b>	
<b>Priorità cui si riferisce</b>	Priorità d’Istituto , RAV area 5.2.
<b>Traguardo di risultato</b>	Competenze chiave di cittadinanza e competenze trasversali.
<b>Obiettivo di processo</b>	Diffusione del linguaggio artistico e corporeo per favorire l’educazione e il rispetto alle regole scolastiche. Suscitare e stimolare la comunicazione e la motivazione. Socializzazione e integrazione positiva fra tutti . Eliminare le devianze e i comportamenti a rischio.
<b>Prodotto finale</b>	Realizzazione di coreografie a tema con rappresentazione finale pubblica.
<b>Assi culturali</b> <b>linguistico-espressivo</b> <b>storico-geografico</b>	Conoscere le potenzialità fisico-motorie e acquisire nuove potenzialità e competenze . Educare i ragazzi alla conoscenza delle proprie radici e alla tutela di un patrimonio storico culturale tradizionale della propria terra. Accrescere la capacità di comunicare sentimenti ed emozioni attraverso la musica, il canto e la danza. Perfezionare e migliorare la coordinazione motoria con sequenze dei movimenti rispettando i tempi. Accrescere la capacità di relazionarsi con le diverse culture presenti nel gruppo.
<b>Utenti destinatari</b>	Alunni di tutte le classi dell’istituto, extracomunitari e diversamente abili.
<b>Esperienze attivate</b>	Attività laboratoriale di musica, danza , lettura- recitazione, costumistica. Creazione degli abiti da indossare e utilizzo di strumenti musicali tradizionali.
<b>Setting Formativi</b>	Attività laboratoriali tesi a sviluppare e potenziare l’uso consapevole e creativo del linguaggio corporeo e musicale. <i>Brainstorming, cooperative learning, tutoring, modelling, ricerca</i> individuale e di gruppo. Uso consapevole delle risorse di rete.
<b>Risorse umane</b> • <b>interne</b>	Docente di sostegno, docenti di strumento, di italiano.
<b>Strumenti</b>	Palestra Computer Dispositivi tecnologici Risorse di internet ( video) Strumenti musicali
<b>Valutazione</b>	Osservazione del comportamento attivo dell’allievo nell’elaborazione dei lavori personali e di gruppo. Griglia di valutazione delle competenze acquisite.