

PROGETTI DI PLESSO 2020_2021

SCUOLA PRIMARIA SAN MARTINO, LOVADINA

ANNO SCOLASTICO 2020-2021

“AMBIENTAZIONE 20”

Il progetto “Ambientazione 20” che ha caratterizzato il precedente anno scolastico, a causa dell'emergenza sanitaria da nuovo Coronavirus Sars-CoV2, viene rivisto e focalizzato sull'attuale necessità che impone di ridefinire i normali comportamenti e il rapporto con la sfera educativo-didattica in tutte le sue sfaccettature. Resta quindi incentrato sul contesto, in una dimensione certamente più rigida ma che non vuole perdere il carattere di condivisione con le famiglie e di appartenenza alla medesima comunità scolastica, territoriale e nazionale, che lo ha sempre contraddistinto.

In particolare, viene proposto per tutte le classi il nuovo progetto “Tutti pronti anche a distanza”, come modalità innovativa nella pratica didattica e riconfermato il progetto “A scuola di partecip-azione” per la classe V.

PROGETTO: “TUTTI PRONTI ANCHE A DISTANZA” – tutte le classi del plesso

Referente: insegnante Bonetto Elena

TEMA DEL PROGETTO:

L'esperienza del lockdown e dell'attuale situazione sanitaria ha portato alunni, docenti e famiglie a confrontarsi con un nuovo modo di fare scuola dove sono richiesti strumenti tecnologici consoni e maggiori competenze digitali.

Alla luce di questo nuovo scenario caratterizzato da molte criticità e in vista di possibili situazioni di didattica digitale integrata, le istituzioni scolastiche sono chiamate a dotarsi di dispositivi e a predisporre attività che migliorino le abilità informatiche degli alunni, svolgendo esperienze laboratoriali nell'area delle tecnologie.

In linea con queste azioni, le docenti del plesso “San Martino” hanno quindi ritenuto opportuno presentare un progetto che, attraverso l'acquisto di un numero adeguato di dispositivi, permetta di realizzare a scuola attività e percorsi di tecnologia, in maniera trasversale a tutte le discipline. In questo modo si aiuteranno gli alunni ad utilizzare con maggior autonomia e responsabilità gli strumenti digitali, con particolare attenzione alle piattaforme in dotazione alla Scuola per la didattica in presenza e a distanza. L'intento finale è indirizzato alla possibilità di allestire un laboratorio di informatica stabile per coltivare le opportunità formative delle tecnologie informatiche.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Favorire la conoscenza degli strumenti informatici per la didattica in presenza e a distanza e per promuovere la cultura dell'innovazione sostenuta dal nostro Istituto Comprensivo;
- Favorire l'acquisizione delle abilità di base per l'utilizzo degli strumenti digitali e delle piattaforme in dotazione alla scuola per le attività didattiche;
- Favorire l'inclusione digitale sostenendo in particolare gli alunni con bisogni educativi speciali (disabilità, disturbi specifici dell'apprendimento, svantaggio linguistico, etc);
- Promuovere l'autonomia e il senso di responsabilità degli alunni nell'utilizzo della piattaforma Classroom (G suite for Education) come momento anche di coinvolgimento delle famiglie degli alunni stessi;
- Far scoprire agli alunni le proprie potenzialità attraverso modalità di insegnamento/apprendimento interattive e coinvolgenti;
- Sviluppare un atteggiamento critico ed aperto rispetto alle innovazioni quali opportunità di crescita e miglioramento personale e sociale, nel rispetto di ciascun membro della comunità scolastica, della sua privacy e del ruolo svolto;
- Favorire forme di solidarietà e di collaborazione tra coetanei;

- Garantire l'offerta formativa che ha sempre caratterizzato il tempo pieno.

PROGETTO: "A SCUOLA DI PARTECIP-AZIONE", classe V

Il progetto intrapreso nel precedente anno scolastico, interessa i bambini di classe V del plesso.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Gli obiettivi sono rivolti alla necessità di superare forme di disagio personale e sociale, attivando compartecipazione responsabile a partire dalla classe:

- Riconoscere i valori che rendono possibile la convivenza umana e testimoniarla nei comportamenti sociali attraverso il rispetto dei diritti e dei doveri sia in ambito scolastico che nella società civile;
- Prendersi cura di sé, degli altri, dell'ambiente e favorire forme di solidarietà;

E obiettivi indicati nel Curricolo di Cittadinanza e Costituzione del nostro Istituto:

- Elaborare e sperimentare regole e progetti adeguati a diversi contesti (mensa, spazi ricreativi, classe...);
- Valorizzare il contributo di ognuno per migliorare alcuni aspetti della vita quotidiana;
- Favorire atteggiamenti di collaborazione e aiuto reciproco tra alunni;
- Attuare forme di collaborazione e solida

SCUOLA PRIMARIA DI VISNADELLO "M. DE TUONI" cl.5ª

MOTIVI CHE HANNO DETERMINATO IL PROGETTO

Il progetto nasce dall'esigenza di far vivere un'esperienza di cittadinanza attiva, volta a far sentire propri gli spazi esterni della scuola, in un'ottica inclusiva e di condivisione.

In un'epoca di comunicazione a distanza e di mondi virtuali sempre più solitari, si intende riscoprire il piacere di vivere gli spazi quotidiani, colorandoli e rendendoli fruibili a tutti i bambini.

La pavimentazione esterna all'edificio scolastico si arricchisce di esperienze ludico didattiche progettate e realizzate dai ragazzi di classe quinta, come lascito di un messaggio positivo per chi intraprende il cammino verso la scuola.

In continuità con le proposte artistico-ambientali degli anni precedenti, si progetta un percorso di lavoro cooperativo e laboratoriale che dia la possibilità a ciascun bambino di sentirsi parte di un contesto che va oltre le distanze.

Verrà richiesto alla Direzione e per suo tramite al Comune il permesso di utilizzo di una parte di pavimentazione/ suolo esterna e perimetrale alla scuola

FINALITA' DEL PROGETTO

Realizzare un percorso dipinto in ambiente attiguo ed esterno alla scuola, che favorisca lo stare insieme in spazi creativi e motivanti.

La strada giocata diventa allora, uno spazio piacevole che accompagna e sottolinea l'importanza del diritto di andare a scuola.

Per la parte tecnica di supporto grafico e di materiali si rende auspicabile la presenza di un esperto, finanziato con i fondi destinati ai progetti d'Istituto.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

| |
|--|
| |
|--|

I traguardi di sviluppo e gli obiettivi di apprendimento sono riconducibili al curricolo verticale di Istituto in riferimento alle discipline di educazione civica, arte ed immagine, scienze e tecnologia.

Obiettivo generale:

Stimolare i meccanismi del pensiero creativo e di pianificazione, sviluppando la capacità di progettare un percorso ludico come elemento comunicativo e di cittadinanza attiva.

Cogliere nel percorso di realizzazione della “Strada giocata” gli elementi educativi affrontati e la possibilità di trasferirli a contesti più ampi.

Obiettivi specifici

Obiettivi disciplinari di **Educazione Civica**: i principi fondanti della Costituzione, i diritti riguardanti l’istruzione, la libertà di espressione e all’attenzione alla persona.

La sostenibilità (Agenda 2030).

Progettare un’opera grafico-pittorica su una tematica condivisa come lascito fruibile per la comunità scolastica.

Utilizzare gli strumenti in modo pertinente e consapevole.

Proporre un modello di gioco da dipingere adeguato alla finalità richiesta.

Imparare a utilizzare le tecniche artistiche ed i materiali idonei a un lavoro pittorico su strada.

Condividere un’esperienza comune apportando il proprio contributo e valorizzando il contributo di ognuno.

TEMPI: secondo quadrimestre con attività pratico-pittorica tra Aprile e fine Maggio
(IN OTTEMPERANZA AI PROTOCOLLI SICUREZZA)

PERSONE COINVOLTE: insegnanti di classe ed esperto/a

SCUOLA PRIMARIA DI SPRESIANO “ITALO CALVINO”

Progetto “IO MI PRENDO CURA DI ...” A.S. 2020-2021

Referente: insegnante Barbon Martina

È un progetto che vuole valorizzare il ruolo attivo di tutti (insegnanti, alunni e famiglie) al rispetto delle regole come gesto di cura verso sé e l’altro.

Progetto 1: “Educazione all’affettività” – classi 5^A- 5^B

Progetto 2 “Scuola all’aperto” -tutte le classi

Progetto 3: “Scuola a distanza” – tutte le classi

Progetto 4: “Il piacere della lettura” – tutte le classi

Obiettivi generali del progetto:

- Partecipare attivamente alle attività apportando il proprio contributo.
- Sviluppare la capacità di autocontrollo e autodisciplina
- Sviluppare il clima di classe collaborativo, il senso di responsabilità e di appartenenza al gruppo

- Accettare comportamenti e stili di vita diversi dal proprio
- Contrastare possibili atteggiamenti di derisione, di isolamento nei confronti dei compagni
- Promuovere modi di esprimersi gentili e tolleranti
- Migliorare il livello di adattamento alla vita di gruppo
- Sviluppare il senso di responsabilità e autonomia

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO DI ARCADE (2020-2021)

1. Progetto “Vivre le français”

Il progetto prevede tre spettacoli online di cui usufruire secondo tempi e modalità da programmare tenendo conto della variabilità didattica del corrente anno scolastico. Sono corredati di dossier pedagogici, questionari, esercizi, giochi e testi. La scelta del progetto è stata dettata dal bisogno di far vivere agli alunni un'esperienza di apprendimento coinvolgente e divertente. Lo spettacolo in lingua originale è importante perché aiuta i ragazzi ad utilizzare tutte le proprie risorse per comprendere ed elaborare il contenuto espresso da attori di madrelingua. Vista la situazione sanitaria del nostro paese, il progetto scelto sembra valido non solo perché proposto online, ma anche perché prevede un accesso illimitato, con libera scelta di date, orario e numero di alunni per ogni visione. Ogni spettacolo è stato adattato e registrato per essere attraente e interattivo. Il progetto è adatto anche alla didattica a distanza perché fruibile contemporaneamente su più supporti multimediali.

Destinatari:

Tutti gli alunni della scuola secondaria di Arcade.

Obiettivi:

1. Coinvolgere attivamente gli alunni nel processo di apprendimento,
2. Migliorare la grammatica, il lessico e la pronuncia,
3. Esplicitare l'utilità della lingua francese,
4. Conoscere i simboli della cultura francese.

1. PROGETTI IN COLLABORAZIONE CON L'AMMINISTRAZIONE COMUNALE DI ARCADE:

1. Consulta dei ragazzi (Classi 4[^] – 5[^] Primaria; 1[^] – 2[^]- 3[^] Secondaria)
2. Progetto sulle dinamiche di classe (classi prime)
3. Progetto sulle dinamiche di classe con particolare riferimento al web (classi seconde)
4. Progetto sull'affettività/sexualità (classi terze)
5. Progetto Spazio d'Ascolto (per tutte le classi)

1. Progetto ICDL (International Computer Driving Licence)

destinatari: alunni delle classi 2^

Il progetto prevede lo studio del software di presentazione della Microsoft Office.

Il programma Power Point consente la creazione di presentazioni informatiche multimediali tramite la realizzazione di diapositive visualizzabili in sequenza su qualsiasi computer dotato di questo software.

Il progetto si svolgerà on line in collegamento a distanza con l'utilizzo di Gmeet. Il caricamento di video tutorial permetterà allo studente di poter ripassare tutto quello che è stato proposto durante la lezione. L'allievo sceglierà un tema da sviluppare, cercherà il materiale in rete e predisporrà la sua presentazione con testo, immagini e suoni.

Obiettivi Didattici ed Educativi:

- Favorire la conoscenza degli strumenti informatici
- Far conoscere le funzioni di un programma di presentazione multimediale
- Far scoprire agli alunni le proprie potenzialità, valorizzandole
- Accompagnare lo studente nella scelta di misurare le proprie capacità attraverso un esame che attesti la conoscenza del modulo ed iniziare un percorso di certificazione informatica.

2. Progetto Tutti scrittori con Google Document (via Google Drive)

Destinatari: alunni delle classi 1^

Il progetto prevede lo studio dell'applicativo on-line per la videoscrittura Google Document offerto con l'account gratuito della G-Suite, in riferimento al Syllabus del Modulo 3 Word Processing della NUOVA ECDL Versione 5.01 per la certificazione ICDL. Viene anche prevista una introduzione all'uso dell'applicativo Google Drive. Sarà usato Libre Office Writer a complemento delle funzioni non presenti su Google Document.

Il progetto si svolgerà nell'ambito della piattaforma G-Suite di Istituto e solo in modalità a distanza: sarà attivato un corso su Classroom e le lezioni si svolgeranno attraverso Google Meet.

Obiettivi Didattici ed Educativi:

- Favorire la conoscenza degli strumenti informatici
- Conoscere le funzioni di un programma di word processing e la terminologia tecnica specifica.
- Conoscere le caratteristiche dell'applicativo on-line Google Document.
- Acquisire l'abilità di scrivere e modificare un testo, di formattarlo per rendere la comunicazione più funzionale. Saper impaginare un testo e inserire oggetti.
- Far scoprire agli alunni le proprie potenzialità, valorizzandole
- Accompagnare lo studente nella scelta di misurare le proprie capacità attraverso un esame che attesti la conoscenza del modulo ed iniziare un percorso di certificazione informatica.

a) PROGETTI IN COLLABORAZIONE CON L'AMMINISTRAZIONE COMUNALE DI SPRESIANO

Progetto "Spazio d'Ascolto" (per tutte le classi)

Progetto "Consulta" (per tutte le classi)

Progetto "ItaliaEducente" (per tutte le classi)