

## DESCRIZIONE DEI MODULI FORMATIVI

**PROGETTO “Gioco,scopro e imparo” - Scuola dell’Infanzia**  
**Codice identificativo di Progetto 10.2.1A-FSEPON-SI-2019-190**

**Modulo formativo Musica: Canta e suona con noi**

Il modulo ha l’obiettivo di promuovere un percorso didattico improntato sull’ esplorazione del mondo sonoro che ci circonda attraverso la manipolazione, l’espressività vocale, strumentale e corporea; di promuovere il potenziamento dell’insegnamento musicale fin della scuola dell’infanzia per favorire l’acquisizione di competenze base che preparino gli alunni ad un utilizzo consapevole del linguaggio musicale, che per la sua universalità si presta ad ogni forma di didattica inclusiva e favorisce l’autodisciplina e la socializzazione. Verranno proposte attività di tipo pratico ed espressivo che avranno lo scopo di far sperimentare tutto ciò che alla musica è inerente: vocalità, movimento, gesto, scansione verbale, uso di strumenti e drammatizzazione. Verranno utilizzate diverse metodologie in relazione alle attività e agli obiettivi fissati, facendo riferimento in particolare ai seguenti grandi didatti: Dalcroze per il movimento, inteso come mezzo per vivere pienamente l’evento sonoro in tutte le sue qualità espressive, Orff per il far musica insieme e la produzione di eventi musicali con parola, musica, danza e l’uso di strumenti ritmici, Zucchini per l’espressione di sé e la socializzazione attraverso la musica.

**OBIETTIVI:**

- Comprendere le proprie possibilità e potenzialità vocali
- Imparare ad utilizzare la propria voce correttamente
- Apprendere i metodi di respirazione corretta
- Memorizzare canti adatti all’estensione vocale dei bambini
- Coordinare simbolo-gesto-suono
- Utilizzare e memorizzare una prima simbolizzazione con disegni legati al nome delle note
- Educare l’orecchio con prima discriminazione e produzione di intensità, altezza e timbro dei suoni
- Sviluppare l’autonomia di esecuzione di sequenze ritmiche con strumenti
- Sviluppare la capacità di leggere e inventare sequenze ritmiche

**CONTENUTI:**

- Attività di esplorazione:  
vocale nelle varie possibilità e nei diversi aspetti comunicativi: parlare, recitare, cantare.  
con strumenti musicali: semplici composizioni e improvvisazioni di sequenze ritmiche
- Realizzare una fiaba con suoni – strumenti - immagini – testi
- Ascolto, narrazione, animazione alla lettura e drammatizzazione

**Modulo formativo Educazione bilingue – educazione plurilingue: Happy school!**

Il modulo di educazione bilingue avvierà i piccoli alla conoscenza orale della lingua inglese. Si mirerà a potenziare la conoscenza dell’inglese e a migliorare le competenze nello “speaking” e nel “listening”. Si utilizzeranno tutti i canali comunicativi , quali la musica, il movimento, le illustrazioni, il dialogo, l’esperienza e le emozioni, valorizzando le abilità espressive, creative, cognitive e socio-emotive del bambino. L’apprendimento basato sul “learning by doing” favorirà la partecipazione e stimolerà l’attenzione e la memoria. Le strategie didattiche si baseranno su attività di role-playing, Total Physical Response, giochi in lingua, filastrocche, canti, drammatizzazione, attività mimico gestuali, format narrativo, fiabe, uso delle flashcards, puppet,, finger friends, giocattoli, mediatori iconici, bingo, poster, risorse multimediali e LIM. Verranno strutturati ambienti piacevoli e focalizzati su un apprendimento cooperativo, sollecitando e consolidando le competenze relazionali indispensabili alla comunicazione, favorendo l’acquisizione degli strumenti necessari per un confronto diretto tra la propria cultura e le altre.

Gli alunni dovranno raggiungere i seguenti risultati:

**COMPETENZE LESSICALI**

- acquisire i primi elementi lessicali del nuovo codice linguistico;
- sperimentare e combinare elementi in lingua inglese per formulare brevi frasi ed espressioni di routine;
- imparare e saper utilizzare vocaboli legati alla realtà quotidiana del bambino.

<p><b>COMPETENZE FONETICHE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• acquisire una capacità progressiva di riproduzione dei suoni della lingua inglese;</li> <li>• saper riprodurre intonazione e ritmo di brani musicali e filastrocche inglesi.</li> </ul> <p><b>COMPETENZE COMUNICATIVE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saper utilizzare le strutture linguistiche e il lessico appreso, in modo appropriato e in un contesto adeguato;</li> <li>• saper rispondere adeguatamente a semplici domande;</li> <li>• saper esprimere i principali stati d'animo o le esigenze basilari.</li> </ul> <p>I contenuti saranno i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Imparare a salutare e congedarsi</li> <li>- Presentarsi in inglese</li> <li>- Nominare e riconoscere i principali oggetti scolastici e giocattoli</li> <li>- Sapere riconoscere i colori</li> <li>- Imparare a contare fino a 10</li> <li>- Memorizzare i nomi degli animali</li> <li>- Nominare i componenti principali della famiglia</li> <li>- Familiarizzare con il lessico relativo al cibo</li> <li>- Conoscere le principali festività e i relativi usi e i costumi anglosassoni</li> </ul>
<p><b><u>Modulo formativo Espressione corporea : Tra salti e capriole, imparo giocando!</u></b></p> <p>L'obiettivo di questo modulo è quello di proporre al bambino un percorso di esperienze corporee ed attività pratiche, intendendo il corpo come una delle espressioni della personalità nei suoi vari aspetti: quindi come condizione funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa e pratica. I bambini verranno stimolati e coinvolti in diversi giochi che avranno lo scopo di avvicinarli alla conoscenza del proprio corpo, coinvolgendoli in modo giocoso e divertente. Il gioco, rappresenterà lo strumento metodologico che accompagnerà tutto il percorso. Inoltre, tali attività, essendo svolte in collettività, rivestiranno un'importante valenza sociale, determinando così un coinvolgimento emotivo – affettivo, condiviso da tutti i bambini. Le attività saranno tante e nel loro svolgimento operativo non ci sarà priorità gerarchica o temporale di alcune sulle altre, ma saranno complementari. Verranno proposte individualmente, a coppie e a grande gruppo e verranno svolte in palestra con l'utilizzo della musica e dei vari attrezzi favorendo i processi di comunicazione, di creatività e creazione.</p> <p><b>OBIETTIVI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Localizzare se stesso , oggetti e persone nello spazio</li> <li>• Correlare il proprio corpo secondo rapporti topologici: dentro-fuori, sopra-sotto, avantiindietro, vicino-lontano</li> <li>• Sviluppare le posture e gli schemi motori statici e dinamici</li> <li>• Muoversi spontaneamente e in modo guidato da soli e in gruppo</li> <li>• Eseguire semplici percorsi</li> <li>• Imitare andature e posture</li> </ul> <p>Ricostruire sequenze temporali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conquistare sicurezza,scioltezza e coordinazione nel movimento</li> <li>• Progettare e attuare una strategia motoria</li> <li>• Interagire con l'altro vivendo esperienze motorie piacevoli</li> <li>• Collaborare in modo creativo con gli altri</li> <li>• Riconoscere, vivere e gestire le proprie emozioni</li> <li>• Riconoscere e accettare la diversità</li> </ul>
<p align="center"><b>PROGETTO “Competenze di base per il successo formativo ”</b>  <b>- Scuola Primaria e secondaria di I grado</b>  <b>Codice identificativo di Progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2019-311</b></p>
<p><b><u>Modulo formativo Lingua madre: Giocare con le parole</u></b></p> <p>Il modulo vuole offrire risposte ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di apprendimento. Gli obiettivi del modulo sono così enunciate: - Stimolare gli alunni ad una maggiore motivazione allo studio - Offrire l'opportunità di</p>

recuperare alcune abilità di tipo disciplinare soprattutto negli alunni con diagnosi DSA oppure con BES. Il percorso che si propone prevede l'adozione di una metodologia induttiva, per scoperta: attraverso attività di osservazione e confronto di frasi, gli alunni scopriranno i principi di base dell'analisi della frase secondo il modello della grammatica valenziale e arriveranno a individuare, in modalità cooperativa e laboratoriale, regolarità e criteri di classificazione e di generalizzazione dei fenomeni grammaticali osservati. Si parte dall'idea che gli alunni hanno già conoscenze implicite nell'ambito della grammatica: le attività proposte intendono rendere tali conoscenze esplicite, promuovendo la costruzione di un sapere consapevole che metta in evidenza il rapporto tra morfologia e sintassi e cerchi di chiarire il ruolo che le categorie svolgono all'interno della frase. Il modello valenziale permetterà di promuovere lo sviluppo di competenze di ricerca, riflessione, confronto e di abilità cognitive trasversali (osservare, fare ipotesi, classificare, collegare); presuppone una didattica per scoperta, cooperativa e laboratoriale, finalizzata alla co-costruzione di un sapere condiviso.

Gli obiettivi che si pongono nell'ambito della riflessione sulla lingua sono dunque i seguenti:

- Riconoscere in una frase o in un testo le parti del discorso, o categorie lessicali, riconoscerne i principali tratti grammaticali;
- guidare gli alunni a esplicitare le regole implicite che normalmente applicano quando usano la lingua;
- attivare negli alunni competenze di osservazione, ricerca e riflessione sulla lingua nell'ambito dell'analisi della frase secondo il modello della grammatica valenziale;
- attivare negli alunni abilità cognitive trasversali quali fare ipotesi, ordinare, mettere in relazione, confrontare ecc., per promuovere competenze spendibili in tutte le discipline, favorendo una padronanza più consapevole della lingua;
- promuovere il piacere della riflessione sulla lingua.

#### **Modulo formativo Lingua madre: Un eroe per molte avventure**

Inventare insieme ai ragazzini un personaggio per costruire una serie di avventure da rilegare in un libro: progettare un amico di fantasia, un eroe, un complice di giochi, rappresenta l'obiettivo di questo modulo ma è anche un'importante esperienza legata, oltre alla pratica della scrittura creativa, ad una riflessione pedagogica e sociale. In che modo il nostro tempo influenza l'immaginario delle giovani intelligenze del domani? Che tipo di eroe un bambino del terzo millennio, figlio di un consumismo esasperato, ha facoltà d'immaginare? E ancora. Cosa potrebbe rendere eccezionale un tale personaggio, quale il valore ed il senso di questa inflazionata eppure magica parola: "eroe"?

Si inizierà con lo stimolare il "piacere" della lettura e della scrittura presentando il leggere e scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui i ragazzi possono esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni, in un clima di accoglienza e di gioia. Il gioco creativo delle parole ci permette di esplorare gli infiniti significati del mondo e degli accadimenti della nostra vita. La scrittura rafforza l'immaginazione che è il diritto di modificare la nostra vita. L'immaginazione è forza creativa che incoraggia la spontaneità e la meraviglia e ci consente di trasformare i nostri limiti in opportunità.

Mettere su carta la propria fantasia (o affidarla alla tastiera di un computer) è uno dei modi privilegiati per comprendere la cose intorno a noi, per conoscere la realtà, per arrivare a capire concetti nuovi. Non soltanto la lettura e l'ascolto ci sono utili per capire, ma anche scrivere.

Per stimolare la concentrazione una parte fondamentale avrà la musica che è una sorgente completa e stimolante, che genera un apprendimento migliore. La musica, appunto, essendo prettamente uditiva, ha un ruolo fondamentale per il recupero di una relazione con l'apprendimento più consapevole e partecipato.

#### **Modulo formativo Matematica: Logicamente**

Il modulo si propone di rendere ordinarie le buone pratiche nell'attività didattica, di far appassionare i ragazzi alla matematica, di incentivare la partecipazione degli alunni a laboratori di matematica, a Giochi o Olimpiadi matematiche, di utilizzare metodologie innovative (brainstorming, cooperative learning, laboratori, confronti per via telematica...), di stimolare la riflessione delle famiglie e del contesto sulla necessità di una buona formazione di base in matematica e di abituare stabilmente gli alunni all'uso della logica. La Logica è una scienza che si prefigge di ricercare le forme corrette del ragionamento, di stabilire in che modo da una o più proposizioni sia possibile dedurre logicamente altre proposizioni. È importante quindi considerare la Logica non tanto come elenco sterile di contenuti di apprendimento sui quali verificare

raggiunte abilità, ma soprattutto un metodo, un atteggiamento mentale per esplorare il mondo concreto che ci circonda e, in prima istanza, il linguaggio comune dal quale non si può prescindere per comunicare. Acquisire conoscenze di logica è divenuto fondamentale, considerato il ruolo che rivestono sia nelle modalità di apprendimento di tutte le discipline scolastiche, ma soprattutto nel vivere quotidiano. Lo scopo dell'Educazione Logica è quello di stimolare lo sviluppo cognitivo del discente, aiutandolo a costruire ragionamenti, comprendere, interpretare, comunicare informazioni, formulare ipotesi e congetture, generalizzare, porre in relazione, rappresentare con un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo. Nel gioco vengono esercitate, padroneggiate, consolidate molte abilità.

**Modulo formativo Matematica: Videogioco con coding & scratch**

La matematica è un pilastro della programmazione del videogioco. Scratch è un ambiente d'apprendimento (software), è un linguaggio di programmazione che rende semplice e divertente creare giochi e animazioni, e permette di condividere i propri progetti nel web. Gli alunni di oggi sono "nativi digitali", poiché usufruiscono apparentemente con scioltezza delle tecnologie digitali. Sanno, infatti, inviare SMS, giocare online, navigare in Internet ovvero sono solo semplici fruitori, sanno "leggere" le tecnologie, ma non le sanno "scrivere". Per questo motivo diventa importante insegnare le basi della programmazione con il computer in maniera divertente e creativa, in modo da accrescere una maggiore coscienza e consapevolezza riguardo le tecnologie digitali. Programmare permetterà di sviluppare il pensiero logico, il pensiero computazionale e algoritmico, apprendendo delle strategie per il problem-solving che si ripercuotono anche nelle altre discipline. Per questo la costruzione di un videogioco può essere concepita proprio come la tela che unisce ciò che a scuola normalmente è separato, diviso in compartimenti stagni, come le diverse discipline di insegnamento.

Con l'utilizzo di Scratch gli alunni verranno introdotti nel mondo della programmazione informatica, facendo emergere tutte una serie di abilità che nascono spontaneamente. Stimolando la loro creatività si possono coltivare non solo le abilità tecniche, che fanno sì che riconoscano che la tavola di lavoro nel video è un asse cartesiano e per saper muovere un oggetto si devono applicare le regole della logica matematica, ma anche le capacità relazionali e il valore di lavorare in team. Utilizzare Scratch significa utilizzare la logica e la creatività per incastrare tra di loro dei blocchi con funzioni differenti e realizzare oggetti multimediali.

Obiettivi:

- Consolidare e potenziare l'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti
- Stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere
- Incentivare l'interesse, l'impegno, la partecipazione, il senso di responsabilità e l'organizzazione del lavoro.
- Potenziare la creatività e la capacità di risoluzione dei problemi
- Essere in grado di "codificare" i singoli passi da fare per risolvere un problema;
- Avviare alla progettazione di algoritmi
- Sviluppare l'apprendimento cooperativo
- Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove.
- Creare situazioni alternative per l'apprendimento e il potenziamento di capacità attentive e logiche
- Innalzare i livelli dei risultati delle prove INVALSI in matematica

**Modulo formativo Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: My first steps in English - verso la certificazione Starters**

Il modulo verrà strutturato in incontri da 2 ore ciascuno; gli alunni iscritti prima di essere inseriti verranno sottoposti ad una verifica iniziale per valutarne il grado di conoscenza della Lingua Inglese

Obiettivi:

- 1) avviare gli alunni della fascia di età 8/9 anni a padroneggiare la Lingua Inglese secondo 4 parametri: ascolto, lettura, scrittura, conversazione (listening, reading, writing, speaking)
- 2) avviare gli alunni a conseguire con successo la certificazione Cambridge YL -Starters

**Modulo formativo Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: English is a funny language - verso la certificazione Movers**

Il modulo verrà strutturato in incontri da 2 ore ciascuno; gli alunni iscritti prima di essere inseriti verranno sottoposti ad una verifica iniziale per valutarne il grado di conoscenza della Lingua Inglese. Obiettivi:

- 1) avviare gli alunni della fascia di età 9/11 anni a padroneggiare la Lingua Inglese secondo 4 parametri: ascolto, lettura, scrittura, conversazione (listening, reading, writing, speaking)
- 2) Incoraggiare gli alunni ad esprimersi in Lingua Inglese
- 3) avviare gli alunni a conseguire con successo la certificazione Cambridge YL – Movers

Contenuti: I contenuti vertono su esperienze concrete del bambino nella sua vita familiare e scolastica; i contenuti (topycs) fanno da tramite per l'apprendimento dei termini inglesi e delle forme linguistiche

**Modulo formativo Lingua inglese per gli allievi delle scuole primarie: I can speak English - verso la certificazione Flyers**

Il modulo verrà strutturato in incontri da 2 ore ciascuno. Gli alunni iscritti prima di essere inseriti verranno sottoposti ad una verifica iniziale per valutarne il grado di conoscenza della Lingua Inglese

Obiettivi: 1) avviare gli alunni della fascia di età 10/12 anni a padroneggiare la Lingua Inglese secondo 4 parametri di: ascolto, lettura, scrittura, conversazione (listening, reading, writing, speaking)

- 2) Comprendere ed esprimersi ad un livello base in Lingua Inglese
- 3) avviare gli alunni a conseguire con successo la certificazione Cambridge YL - Flyers