

ALLEGATO C

Tabella riepilogativa moduli PON FSE “SOCIALITA’, APPRENDIMENTI E ACCOGLIENZA”

PROGETTO “GO...ALL!”

| <i>TIPOLOGIA MODULO E SEDE DI ATTIVAZIONE</i> | <i>TITOLO DEL MODULO</i> | <i>N° ORE</i> | <i>INDICAZIONE DIDATTICA</i> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 1. Competenza alfabetica funzionale Bassano Romano | “Parole in gioco” | 30 | <i>Potenziamento di lingua italiana</i> |
| <p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l’accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L’apprendimento mnemonico di regole, tipico dell’insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l’attività didattica prevede l’adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della “grammatica valenziale” e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l’apprendimento dinamico e stimolante.</p> | | | |
| 2. Competenza alfabetica funzionale Ronciglione | “Parole in gioco 2” | 30 | <i>Potenziamento di lingua italiana</i> |
| <p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>La lingua italiana è caratterizzata da una trasversalità intrinseca in quanto veicolo per lo studio delle altre discipline e condizione indispensabile per l’accesso critico a tutti gli ambiti culturali. L’apprendimento mnemonico di regole, tipico dell’insegnamento della grammatica tradizionale e normativa, può essere superato a favore di pratiche in classe di riflessione e confronto sul meccanismo di funzionamento della lingua. In questo senso l’attività didattica prevede l’adozione di un modello esplicativo della struttura e del funzionamento del sistema della lingua come quello della “grammatica valenziale” e lo svolgimento di giochi linguistici, che possono rendere l’apprendimento dinamico e stimolante.</p> | | | |
| 3. Competenza multilinguistica Bassano Romano | “Words” | 30 | <i>Laboratorio digitale per il potenziamento della lingua straniera</i> |
| <p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>A livello internazionale sono note le potenzialità delle tecnologie digitali per l’apprendimento linguistico. Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog, wiki ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere nel laboratorio una didattica in cui l’attuazione dell’approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Un giornalino online, una guida della città si possono realizzare collaborativamente grazie agli strumenti citati. L’attività inizierà nel laboratorio e proseguirà in altri spazi fisici e virtuali, ridefinendo e ampliando il concetto di ambiente di apprendimento e modalità di interazione.</p> | | | |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----|-------------------------------------------|
| 4.Competenza multilinguistica Ronciglione | "Mirum lter" | | <i>Laboratorio sulle lingue classiche</i> |
| <p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>Il laboratorio mira a coniugare l'analisi rigorosa dei testi classici e delle lingue antiche con l'impiego delle tecnologie digitali per sviluppare competenze sociali e trasversali specifiche. L'attività prevede l'analisi in chiave multimediale di un tema presente in un testo classico visto sia nell'ottica antica che in una ottica contemporanea e la successiva realizzazione di un prodotto digitale (blog, presentazione interattiva, video) a piccoli gruppi. Un team di studenti realizzerà anche un gioco interattivo (gamification) sulla lingua e sullo stile del testo classico con l'utilizzo di specifiche app per la creazione di cruciverba interattivi.</p> | | | |
| 5.Competenze in STEM Ronciglione | "Esploriamo" | 30 | <i>Laboratorio di Scienze</i> |
| <p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>Le STEM vanno nella direzione di un approccio integrato alle discipline di ambito scientifico. Nel laboratorio si offre agli alunni il confronto con l'oggetto di studio (un problema reale o un fenomeno riprodotto in laboratorio), si pongono delle domande significative, si formulano e confrontano delle ipotesi, le si verificano attraverso esperimenti da loro progettati e se ne discutono i risultati con i propri compagni e con il docente per concludere con una nuova domanda di ricerca.</p> | | | |
| 6. Competenze in STEM Ronciglione | "Conto alla rovescia " | | <i>Potenziamento di Matematica</i> |
| <p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.</p> | | | |
| 7. Competenze in STEM Bassano Romano | " Conto alla rovescia 2" | | <i>Potenziamento di Matematica</i> |
| <p><i>Descrizione del modulo</i></p> <p>Il percorso di apprendimento più efficace, che sarà utilizzato per il potenziamento, non è di carattere deduttivo, dalla legge all'esemplificazione, ma induttivo: partendo da problemi reali e dal contesto quotidiano si evidenziano quegli elementi utili e si avvia una riflessione per arrivare alla generalizzazione e ad un modello matematico. Il laboratorio si caratterizza come spazio fisico e mentale, con l'utilizzo del problem posing, del problem solving, della modellizzazione per favorire e facilitare la comprensione e la decodificazione del reale. Lo studente è al centro di questo percorso induttivo, raccoglie le evidenze e le mette in relazione tra loro argomentando intorno ad una possibile soluzione; saranno, quindi, fondamentali il lavoro di gruppo e i momenti di riflessione condivisa in cui anche la discussione sull'errore è un importante momento formativo per lo studente.</p> | | | |

| | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|--|--------------------------------------------------------------------------|
| 8. Competenze in STEM Bassano Romano (ITT) | "Arduino Lab" | | <i>Competenze in Scienze, Tecnologie e Matematica</i> |
| <i>Descrizione del modulo</i> Il pensiero computazionale costituisce una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione del sistema Arduino con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. | | | |
| 9. Competenze digitale Bassano Romano (ITT) | "Robotic Lab" | | <i>Laboratorio di coding e robotica</i> |
| <i>Descrizione del modulo</i> Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. | | | |
| 10. Competenze digitale Ronciglione | "Robotic Lab 2" | | <i>Laboratorio di coding e robotica</i> |
| <i>Descrizione del modulo</i> Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curriculum sia nel primo che nel secondo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici. | | | |
| 11. Competenze digitale Bassano Romano | "In Lab" | | <i>Laboratorio di tinkering e making</i> |
| <i>Descrizione del modulo</i> Un aspetto centrale della pedagogia del tinkering è l'idea di un "projectory" ovvero di "progetto" e "traiettoria". Il percorso laboratoriale si basa su esplorazione e sperimentazione con l'utilizzo di materiali di riciclo e di strumenti di fablab. Facendo uso di vari materiali, gli studenti sono incoraggiati a realizzare progetti attraverso i quali si sviluppano le abilità come la creatività, la comunicazione e lavoro di gruppo, inventando soluzioni e mettendo alla prova le loro creazioni, anche per divertirsi, utilizzando spesso materiali di riciclo, con lo sviluppo delle attività di manipolazione, e strumenti per il making (stampanti 3d). | | | |
| Competenza in materia di cittadinanza Ronciglione Bassano Romano | "Equality" | | <i>Laboratorio sulle pari opportunità e il rispetto delle differenze</i> |
| <i>Descrizione del modulo</i> Scopo del laboratorio è lavorare sul linguaggio e sugli stereotipi di genere al fine di prevenire forme di discriminazione, che possono predeterminare le future scelte scolastiche e lavorative. E' necessario orientare ciascuno verso libere scelte di prosecuzione degli studi, scerve da stereotipi che condizionano nella preferenza del percorso di studi e professionale, nell'affrontare le emozioni, nel modo di porsi nei confronti degli altri. Le attività saranno svolte attraverso il gioco, la narrazione, il role playing. | | | |

