



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ, DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "GARIBALDI "
Via Via Mola di Santa Maria snc – 04022 Fondi – LT - ☎ 0771.531509-/fax 0771.531738
e-mail: ltic85200d@istruzione.it PEC: : ltic85200d@pec.istruzione.it
Codice Meccanografico LTIC85200D – Codice Fiscale 90056220594

Circolare N 176

del 14/03/2018

Ai genitori degli alunni dell'IC "Garibaldi"
Scuola Primaria
Plesso "Purificato" e "San Magno"
Ai docenti
↳ Al registro elettronico
Al sito web

Oggetto: Progetto PON "Connetti-@amo competenze"-Scuola Primaria- Avvio iscrizioni ai moduli

Si comunica alle S.S.L.L. che è disponibile il bando di reclutamento alunni delle classi quarte e quinte di Scuola Primaria per la partecipazione ai corsi del Progetto PON "Connetti-@amo competenze" e precisamente: "Storitellers si diventa" 1e 2; "La Materia...in gioco" 1 e 2 . Le domande di adesione scaricabili dal sito web della Scuola al seguente link:

[http://www.icgaribaldifondi.edu.it/wordpress/wp-content/uploads/2019/03/FIRMATO Avviso Alunni PON FSE COMPETENZE DI BASE Ici clo.pdf](http://www.icgaribaldifondi.edu.it/wordpress/wp-content/uploads/2019/03/FIRMATO_Avviso_Alunni_PON_FSE_COMPETENZE_DI_BASE_Ici_clo.pdf)

dovranno essere redatte sul modulo allegato all'avviso e consegnate al protocollo della segreteria di questo Istituto entro e non oltre il **29 marzo 2019** corredate della documentazione richiesta.

Si coglie l'occasione per rappresentare che il progetto verrà realizzato nel mese di giugno con esperti di Lingua italiana e Scienze. A scopo conoscitivo si riporta una breve descrizione dei moduli che potranno essere anche consultati al seguente link:

<http://www.icgaribaldifondi.edu.it/wordpress/pon-fse-2014-20/>

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Daniela Patrizio
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3, c. 2 DLgs 39/93

DESCRIZIONE MODULO DI LINGUA ITALIANA: “STORITELLERS SI DIVENTA” 1 e 2

Il modulo si articola in attività laboratoriali centrate sull'apprendimento delle tecniche di narrazione digitale per la produzione di cartoni animati da poter inserire nel palinsesto televisivo della costituenda webtv scolastica. Oggi le tecnologie consentono una nuova oralità in cui concorrono elementi multimediali diversi, la narrazione si arricchisce di tutti gli elementi digitali che possiamo assemblare in un insieme coerente, si possono utilizzare le immagini disegnate con il computer, le immagini acquisite con lo scanner, le foto digitali, le registrazioni audio, i testi, brevi video. Le tecnologie consentono a ognuno di essere, in momenti diversi, narratore e ascoltatore. La finalità del modulo è proprio coniugare competenze digitali e competenze linguistiche al fine di consolidare e/o potenziare il grado di padronanza della lingua madre negli alunni che presentano carenze o incertezze nella produzione orale e scritta. Naturalmente il notevole grado di coinvolgimento che la narrazione offre permetterà un conseguente rafforzamento delle variabili motivazionali e dell'impegno;

Obiettivi:• saper ascoltare e comprendere messaggi, conversazioni, testi narrativi variando le modalità di ascolto, a seconda della situazione e delle diverse fonti• Comprendere e produrre informazioni e messaggi di diversa natura, utilizzando vari codici. • Comunicare esperienze, vissuti, emozioni in modo ordinato e organizzato• Organizzare le fasi e definire la successione delle fasi di una semplice narrazione• Utilizzare semplici strumenti predisposti dall'insegnante, per la costruzione di sequenze e gerarchie e la relazione di semplici concetti• Saper rielaborare e produrre testi narrativi, sulla base di indicazioni date• Utilizzare dizionari di vario tipo; rintracciare all'interno di una voce di dizionario le informazioni utili per risolvere problemi o dubbi linguistici• Usare un programma di video scrittura. • Usare semplici software.

Contenuti:Brevi narrazioni che integrano diversi linguaggi: alcuni tipici della narrazione altri della sceneggiatura. Immagini, fotografie, disegni (o altro materiale scannerizzabile) video, musica, la voce o effetti sonori. Cartoni animati e brevi animazioni.

Principali metodologie: si utilizzerà una metodologia attiva, interattiva e partecipativa che prevede lavori di gruppo, dialoghi aperti, giochi di ruolo (role play), lavoro individuale e di gruppo, lavori di libera creatività, peer education e peer tutoring. Il tutto supportato da software per la creazione di storie digitali e semplici cartoni animati

DESCRIZIONE MODULO DI SCIENZE: “LA MATERIAIN GIOCO” 1 e 2

Il percorso di apprendimento che si propone è articolato in una serie di episodi (4 o 5) di“caccia al Tesoro” che condurrà gli alunni alla spiegazione di alcuni fenomeni fisici naturali. Ciascun episodio avrà alla base una domanda di ricerca, un perché, che parta dall'osservazione del fenomeno stesso, e ciascun episodio verrà sviluppato attraverso l'investigazione e la manipolazione degli elementi della materia caratterizzanti il fenomeno stesso. Gli alunni saranno così condotti ad osservare, identificare gli elementi in gioco, a classificare, effettuare calcoli, organizzare dati, ad operare sulla materia stessa per comprenderne le trasformazioni e giungere infine a scoprire le ragioni del fenomeno osservato. Gli alunni si troveranno, giocando con la materia, a fare esperienza concreta di ciò che apparentemente non è a loro visibile, anche imbattendosi in scoperta casuale (serendipity). Per ciascun episodio fondamentale sarà il gioco di ruolo in cui potranno essere immaginate squadre di ricercatori, scienziati chimici, biologi e fisici che potranno competere tra loro nella ricerca della spiegazione finale del fenomeno. Grande supporto verrà fornito dalle nuove tecnologie che potranno facilitare la ricerca di laboratorio in particolare nella classificazione e restituzione dei dati.

Obiettivi didattico/formativi:•Osservare un fenomeno e saperne cogliere le trasformazioni •Raccogliere ed analizzare dati e informazioni •Progettare, realizzare e presentare un esperimento •Effettuare manipolazioni su manufatti ed elementi della materia •Effettuare deduzioni logiche di un processo rispetto al fenomeno osservato •Effettuare calcoli •Organizzare dati e informazioni (ordinare, confrontare, collegare) costruendo tabelle e grafici •Saper esporre i risultati di una ricerca con chiarezza espositiva e linguaggio appropriato •Saper usare strumenti digitali per l'analisi e restituzione dei dati

Risultati attesi Rafforzamento delle competenze matematiche e scientifiche; Potenziamento delle capacità di osservazione, analisi, deduzione e sintesi; Maggiore motivazione ed interesse per le attività scolastiche relative all'ambito logico- matematico.

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Daniela Patrizio
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art.3, c. 2 DLgs 39/93