

AREA	CORSO	Descrizione progetto
Sport e gioco didattico	CRESCERE ATTRAVERSO IL MOVIMENTO	<p>Obiettivi: Ricerca di maggiore fiducia nell'istituzione scolastica, ricerca di benessere e salute utilizzando sport non tradizionali.</p> <p>Educazione alla cittadinanza con attenzione al rispetto delle regole.</p> <p>Metodologie: verranno utilizzate metodologie di tipo analitico e globale a seconda della tematica da sviluppare.</p> <p>In un primo momento il lavoro verrà svolto fianco a fianco con l'alunno per entrare in sintonia con lui e infondergli sicurezza e fiducia.</p> <p>Saranno pertanto approntati momenti dedicati allo sviluppo e al miglioramento della concentrazione; momenti dedicati alla risoluzione autonoma di problemi, non solo motori. Verrà richiesto di sviluppare un momento motorio a libera scelta per poter autovalutare i propri progressi, ma soprattutto con il fine di dimostrare al ragazzo le sue potenzialità nascoste.</p>
	SINERGIA AMBIENTE MOVIMENTO	<p>Obiettivi: I ragazzi coinvolti sono oramai in grado di sviluppare tematiche in cui le capacità coordinative e condizionali sono abbastanza consolidati. Pertanto, fatte salve alcune situazioni in cui si proporranno tematiche difficili gli alunni utilizzeranno metodo analitico, ma soprattutto globale.</p> <p>Metodologie: lavoro sul team group.</p>
	DOMINA LA TUA FORZA	<p>Il progetto tende a stimolare gli allievi al fine di ottenere più autostima da parte loro che rappresenta un buon argine ad episodi di bullismo: i protagonisti sono sempre bambini o ragazzi, in genere in età scolare, che condividono lo stesso contesto, più comunemente la scuola e gli atti di prepotenza, le molestie o le aggressioni sono intenzionali, cioè sono messi in atto dal bullo (o dai bulli) per provocare un danno alla vittima o per divertimento. Gli episodi di bullismo persistono nel tempo: le azioni dei bulli durano nel tempo, per settimane, mesi o anni e sono ripetute. C'è asimmetria nella relazione, cioè uno squilibrio di potere tra chi compie l'azione e chi la subisce, ad esempio per ragioni di età, di forza, di genere e per la popolarità che il bullo ha nel gruppo di suoi coetanei ed inoltre, la vittima, non è in grado di difendersi, è isolata e ha paura di denunciare gli episodi di bullismo perché teme vendette.</p> <p>In questa ottica un percorso di autodifesa personale (judo) rappresenta uno stimolo alla personalità ed al modo di affrontare le situazioni di discenti che vivono problematiche gravi come il bullismo</p>

Laboratori artigianali territoriali	IL RICICLO RIVIVE CON LA MODA	<p>OBIETTIVI/FINALITÀ</p> <ul style="list-style-type: none"> - COINVOLGERE E STIMOLARE LE CAPACITÀ OPERATIVE E ORGANIZZATIVE DELLE ALUNNE DEL CORSO <p>PRODUZIONI</p> <ul style="list-style-type: none"> - INTEGRARE LE COMPETENZE CURRICOLARI CON QUELLE SPERIMENTALI , LABORATORI ALI - PROMUOVERE LA COLLABORAZIONE E LO SCAMBIO DI COMPETENZE TRA LE STUDENTESSE - ACCRESCERE LE COMPETENZE PROFESSIONALE DELLE STUDENTESSE COINVOLTE <p>DESTINATARI</p> <p>METODOLOGIE</p> <ul style="list-style-type: none"> - ATTIVITÀ DI LABORATORIO, GRAFICHE E PRATICHE E DI PRODUZIONE DEL PRODOTTO MODA <p>PROBLEM SOLVING, PER POTENZIARE LA CAPACITÀ RISOLUTIVA DEI PROBLEMI IN ITINERE</p>
Innovazione digitale	NUOVE TECNOLOGIE APPLICATE ALLA DIDATTICA	<p>Si propone questo progetto di approfondimento, tali da rendere l'alunno autonomo nella gestione delle tecnologie informatiche.</p> <p>Obiettivi generali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educazione degli alunni alla multimedialità e alla comunicazione; • Miglioramento dell'efficacia dell'insegnamento e dell'apprendimento delle discipline. <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorire un approccio spontaneo e ludico alle nuove tecnologie; <p>Sviluppare l'analisi visiva e le capacità di attenzione;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le capacità logiche ; • Sollecitare le potenzialità creative con la produzione di semplici elaborati grafici; • Fornire agli alunni una prima alfabetizzazione informatica e le prime competenze sull'uso dei sussidi multimediali; • Promuovere percorsi formativi più adeguati alle esigenze, ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento dell'alunno; • Saper usare il computer come strumento di lavoro; • Saper progettare, organizzare e portare a termine un lavoro; • Promuovere l'uso del computer come momento trasversale alle varie discipline. • Trasformare testi ed immagini cartacei in formato digitale. <p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza ed apprendimento della nomenclatura delle varie parti del computer. • Uso del mouse e della tastiera. • Produzione di documenti, fogli elettronici e disegni

		<ul style="list-style-type: none"> • Uso di app per la didattica • Uso della stampante e dello scanner. <p>Metodologia: La didattica attivata sarà di tipo ludico- produttivo (LABORATORIO) e tenderà a coniugare il “sapere” al “saper fare” e al “saper essere”, in modo da favorire la crescita sul piano cognitivo, relazionale, affettivo, emotivo, sociale.</p> <p>Modalità di verifica Valutare e verificare il grado di interesse e di partecipazione, il desiderio di interagire e cooperare nel gruppo verrà effettuata in itinere per dare la possibilità di aggiustamenti/adattamenti” che si renderanno eventualmente necessari. La produttività del progetto sarà verificata attraverso i risultati conseguiti dagli alunni e la validità dei prodotti multimediali realizzati Il progetto si articolerà in 15 incontri pomeridiani della durata di 2 ore. E’ richiesto l’utilizzo del laboratorio di informatica con collegamento ad internet. Su ogni computer dovrà essere installato il pacchetto OFFICE.</p>
Competenze di base	IL CORPO PARLA	<p>Il laboratorio di pratica teatrale prevede uno studio finalizzato alla conoscenza di sé e del proprio copro, nonché alla gestione dello spazio scenico che si articolerà in esercizi di gruppo aventi come base l’improvvisazione e la “squadra”: fondamentale sarà l’attività dedicata al rapporto con l’altro tramite esercizi di fiducia, attenzione, prontezza e ascolto, mutamento della concezione di contatto fisico.</p> <p>Obiettivi: Questo tipo di attività permetterà di acquisire maggiore autostima ed a collaborare pienamente a progetti di gruppo</p>
	IMPARO AD IMPARARE	<p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educare i ragazzi all’accettazione delle proprie difficoltà e alla gestione delle emozioni conseguenti; • Potenziare i loro punti di forza, per riequilibrare la sfera emotiva e la personalità; • Usare strategie compensative di apprendimento; • Acquisire un metodo di studio più appropriato • Usare strategie specifiche di problem - solving e di autoregolazione cognitiva; • Stimolare la motivazione ad apprendere; ATTIVITA’: • Controllo della comprensione. • Sollecitazione degli interventi e degli interessi. • Esercitazioni guidate • Schede strutturate per migliorare il metodo di studio: imparare a sintetizzare, imparare a prendere appunti, imparare a creare e usare una mappa concettuale, imparare a creare e interpretare grafici, imparare a

		<p>svolgere una relazione e a cercare informazioni anche in rete.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio guidato con l'aiuto dell'insegnante e/o un compagno • Conferimento di incarichi. <p>Giochi didattici</p>
Legalità	IO TU NOI CITTADINI CONSAPEVOLI	<p>OBIETTIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole e convivenza civile • Imparare a essere un cittadino informato e responsabile, consapevole dei propri e altrui diritti • Imparare a conoscere e rispettare la diversità • Saper analizzare aspetti e comportamenti delle realtà personali e confrontarli con il dettato della norma giuridica • Saper realizzare un prodotto multimediale ATTIVITA': • Questionario introduttivo sul concetto di legalità • Introduzione alle forme di cittadinanza • Visione di 2 film sul tema del pregiudizio e della cittadinanza • Analisi e riflessione sui film • Intervento CGL sul tema dei diritti • Realizzazione di brevi spot multimediali (tramite smartphone) sul tema del pregiudizio. <p>Valutazione del percorso tramite questionario di gradimento</p>