Istituto Comprensivo
De Sanctis - Mozzillo Iaccarino
Manfredonia (FG)

29 Ottobre 2022

Circolare numero 080

Circolare 080 – Fondi strutturali Europei – Programma operativo nazionale “Per la Scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020. Avviso pubblico “Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l’accoglienza” - Programma Operativo Complementare (POC) “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 finanziato con FSE E FDR Asse I – Istruzione – Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1

Si comunica che con nota del 21 giugno 2022, protocollo AOODGEFID/53714, è stato autorizzato e dichiarato ammissibile al finanziamento il Progetto **“Promuoviamo competenze”** – codice progetto: **10.2.2A-FDRPOC-PU-2022-120** – nell’ambito del PON “Per la Scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” 2014-2020 – Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione. Avviso pubblico prot. n. AOODGEFID/33956 del 18 maggio 2022 “Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l’accoglienza Programma Operativo Complementare (POC) “Per la scuola, competenze e ambienti per l’apprendimento” Sul sito dell’Istituto, in Albo on line, relativamente all’oggetto, per il personale della scuola sono stati pubblicati: **Scadenza per la presentazione delle istanze ore 12:00 del 07/11/2022**. Di seguito la descrizione dei moduli: TITOLO: **Costruiamo il giardino dei giovani lettori** DURATA: 30 ore DESTINATARI: 18 alunni della scuola secondaria DESCRIZIONE: Il progetto si propone di rendere fruibile uno spazio esterno della scuola per la lettura. Gli alunni dovranno creare attraverso oggetti di recupero un ambiente adatto alla lettura silenziosa, alla lettura ad alta voce e ai laboratori di lettura creativa. Finalità del Progetto: trasversali, spendibili anche in altri contesti; Destinatari Alunni di tutte le classi. Il progetto con la sua trasversalità può favorire la socializzazione tra alunni appena arrivati e alunni più grandi che potranno diventare tutor e rendersi responsabili per i più giovani. TITOLO: **LiberaMente: letture all’aria aperta** DURATA: 30 ore DESTINATARI: 19 alunni della scuola secondaria DESCRIZIONE: Il progetto nasce dalla necessità di proporre la lettura come piacere e non come obbligo/dovere scolastico, favorendone, successivamente, la nascita di un bisogno spontaneo e irrinunciabile. Leggere all’aria aperta, tra le strade e i vicoli della città, può essere da stimolo per un maggiore coinvolgimento emotivo, affettivo-relazionale e sociale, condividendo l’esperienza con il gruppo dei pari e socializzandola con la gente che si incontrerà lungo le vie cittadine. Motivazioni dell’intervento Obiettivi formativi generali TITOLO: **MatematicaMente** DURATA: 30 ore DESTINATARI: 18 alunni della scuola secondaria DESCRIZIONE: Il progetto tende a favorire la partecipazione dei ragazzi a gare di matematica attraverso un percorso di allenamento. Il gioco è una dimensione importante nella vita dei ragazzi e può diventare un utile strumento didattico. Facendo leva sulla passione che i giochi matematici suscitano i ragazzi saranno sollecitati a mettersi alla prova e valorizzare le proprie potenzialità. Si svilupperanno competenze interdisciplinari come la capacità di lettura e comprensione di un testo, di intuito, di verifica delle ipotesi risolutive e di creatività. In alcuni momenti sarà favorito un approccio iniziale al gioco degli scacchi. OBIETTIVI TITOLO: **Digital Storytelling di un adolescente** DURATA: 30 ore DESTINATARI: 19 alunni della scuola secondaria DESCRIZIONE: Gli alunni saranno guidati nell’elaborazione di Digital Storytelling che, partendo da una giornata tipo intorno ad una situazione-problema, promuova comportamenti positivi nella vita di tutti i giorni e favorisca la capacità di affrontare problemi. La finalità educativa è quella di coinvolgerli emotivamente e farli riflettere su situazioni che si presentano abitualmente in questi anni di crescita. L’attività si può svolgere in presenza o a distanza in un setting d’aula collaborativo, calibrando l’introduzione di strumenti digitali a seconda delle

risorse a disposizione. L’approccio sarà inclusivo con l’UDL (Universal Design of Learning). I materiali multimediali saranno autoprodotti o presi da repository specifiche (Creative Commons). Le risorse da usare per il brainstorming, la condivisione e la narrazione saranno: Mentimeter, Padlet, Adobe Spark Creator, Storyboardthat e altri applicativi già conosciuti. Come documentazione finale si monterà un video presentazione di tutta l’attività o i digital storytelling prodotti. Finalità TITOLO: **Musica maestro!** DURATA: 30 ore DESTINATARI: 19 alunni della scuola secondaria DESCRIZIONE: Il progetto, ha come finalità il potenziamento delle abilità degli alunni delle prossime classi terze, che hanno già intrapreso lo studio di uno strumento musicale. La musica d’insieme sarà la parte predominante dell’intero percorso progettuale e interesserà tutto l’anno scolastico. Le attività, permetteranno ai ragazzi la realizzazione di brani di musica d’insieme, a prescindere dal livello e dalle capacità tecnico-strumentali raggiunte da parte di ciascuno di essi. Si cercherà infine, di creare situazioni socializzanti che possano far respirare al discente l’atmosfera magica dell’Orchestra. In tutte le attività l’attenzione verrà maggiormente concentrata sui seguenti aspetti: TITOLO: **Burattiniamo** DURATA: 30 ore DESTINATARI: 19 alunni della scuola primaria DESCRIZIONE: Il progetto ha la finalità di fornire ai bambini le conoscenze principali del teatro d’animazione e dei suoi oggetti (sagome, burattini, marionette, pupazzi). Il burattino all’interno di un contesto di “gioco teatrale” è un prezioso strumento sia per il bambino, perché favorisce la manifestazione di pensieri, emozioni e sentimenti, sia per i docenti che hanno modo di conoscere aspetti nuovi dei loro alunni. Vissuto come prolungamento di sé, il burattino offre al bambino la possibilità di esprimere tutto ciò che altrimenti non riuscirebbe a dire, per timidezza o per timore. Il meccanismo di “transfert”, tipico nell’uso del burattino, permette di dar libero corso all’immaginazione e alla creatività, favorendo la comunicazione. E ciò è ancor più vero per coloro che manifestano difficoltà di integrazione nella relazione con gli altri o vivono situazioni di disagio. La scelta e la costruzione del personaggio, realizzato dal bambino, rinforzano ancor di più il meccanismo di immedesimazione e potenziano l’efficacia dello strumento-burattino. L’ideazione di semplici storie da rappresentare in coppia o piccolo gruppo educa gli alunni alla collaborazione e al rispetto reciproco, valorizzando le differenze. TITOLO: **Mare da vivere e d’Amare** DURATA: 30 ore DESTINATARI: 18 alunni della scuola primaria DESCRIZIONE: Il mare va a scuola. Un’opportunità per iniziare un percorso sulle tematiche riguardanti l’ecosistema MARE per trasmettere e rafforzare negli alunni, la consapevolezza del valore eco-sistemico e della corretta fruizione dell’ambiente marino-costiero. Il percorso laboratoriale vuole condurre gli alunni partecipanti in quel meraviglioso elemento della natura che è il mare. In un secondo tempo, si vuol fare riferimento al grande problema dell’inquinamento marino. Il progetto si propone di indirizzare gli alunni verso attività di lettura, interpretazione e conoscenza dell’ambiente marino, attraverso immagini, testi, canti, suoni, creazioni artistiche: il tutto riferito alla cultura del mare. Si prevedono uscite sul territorio per l’osservazione diretta del mare e la raccolta di materiali sulla spiaggia e visita al Museo del mare. L’ambiente marino verrà affrontato da diversi punti di vista: TITOLO: **Mare 4.0** DURATA: 30 ore DESTINATARI: 19 alunni della scuola primaria DESCRIZIONE: È importante promuovere, sviluppare e coltivare nei ragazzi cultura del territorio, consapevolezza delle potenzialità che il medesimo offre e apprezzare i mestieri antichi in chiave moderna. Stimolare una propensione all’innovazione, sensibilizzare alla sostenibilità e al riciclo e alla trasformazione di materiali. Valorizzare la creatività nella scuola è fondamentale per lo sviluppo delle giovani menti degli alunni. Obiettivi formativi I ragazzi saranno guidati in una serie di visite presso un allevamento di maricoltura dove osserveranno vari prodotti marini, come vengono utilizzati e trasformati. Visita guidata presso il Museo del mare. Attività di laboratorio sul mare. I progetti autorizzati dovranno essere realizzati e chiusi entro il 31/08/2023