



ISTITUTO "PERTINI - 87° D. GUANELLA"
PON FSE 2014-2020 | Per La Scuola | Asse I
Competenze e ambienti per l'apprendimento
Codice-Azione 10.2.2.A

Apprendimento e socialità, potenziamento delle competenze, aggregazione e socializzazione degli studenti nell'emergenza covid-19, potenziamento delle aree disciplinari di base

Progetto: "ALLA RISCOPERTA DELLO SPAZIO FUORI E DENTRO DI NOI"

Dirigente Scolastico dott.ssa Tania VECE

MODULI DI PROGETTO



7 MODULI LINGUISTICI

COMPETENZA ALFABETICO-FUNZIONALE
COMPETENZA MULTILINGUISTICA



4 MODULI STEM

COMPETENZA IN SCIENZE,
TECNOLOGIA,
INGEGNERIA, MATEMATICA



5 MODULI ESPERIENZIALI

COMPETENZE IMPRENDITORIALI
CONSAPEVOLEZZA
ED ESPRESSIONE CULTURALE



1 MODULO TECNOLOGICO

COMPETENZE IGITALI

MODULI LINGUISTICI

PICCOLI E CORTI – Modulo A e Modulo B (scuola primaria)



Un laboratorio dove i bambini possono imparare e sperimentare il linguaggio del cinema d'animazione con diverse tecniche, tutte tradizionali. I partecipanti potranno cimentarsi nella realizzazione di un corto animato, inventando una storia da raccontare a partire da un tema stabilito insieme, adeguando tecniche e materiali alla loro personale interpretazione del tema stesso.

SCRIVO, DUNQUE SONO (scuola secondaria, sede centrale)



La proposta progettuale consiste nel cercare, attraverso lo strumento libero della scrittura, di incoraggiare con tecniche e giochi linguistici la scoperta di sé, stimolando la creatività ed il senso critico

COMUNICO, DUNQUE SONO (scuola secondaria, sede centrale)



La proposta progettuale ha come scopo quello di promuovere e migliorare la comunicazione in un team di adolescenti e sviluppare il linguaggio in alcune delle sue forme. Si mira a stimolare l'entusiasmo di apprendere in gruppo, ritrovando la capacità di comunicare, acquisendo un modo di parlare più chiaro e costruttivo.



IDENTITA' TERRITORIALI NELLA DIMENSIONE EUROPEA (scuola secondaria, sede succursale)

Il modulo si propone di rafforzare le competenze in lingua inglese degli alunni, promuovendo la conoscenza della storia contemporanea e delle tradizioni, per sviluppare una maggiore consapevolezza ed una "memoria condivisa". Attraverso attività di brainstorming, peer tutoring, hot simulation e flipped classroom verranno implementate le abilità didattiche e personali dei singoli alunni.

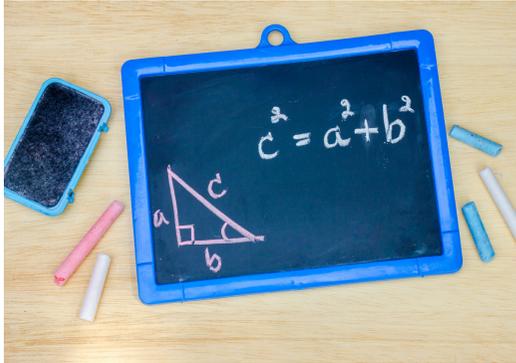
E N G L I S H

ENGLISH FOR FUTURE – MOD. A e MOD. B (scuola primaria)

I moduli si propongono di avviare lo sviluppo delle competenze di lingua inglese con l'acquisizione di semplici strutture linguistiche attraverso attività ludiche e di cooperative learning. Al termine del progetto i bambini saranno in grado di ricavare informazioni da testi semplici, interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana e per iscritto per esprimere in modo semplice informazioni, gusti e stati d'animo.

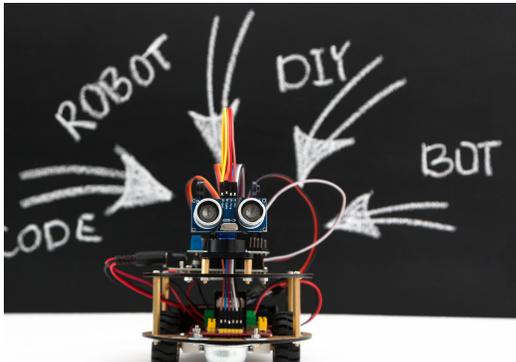
MODULI STEM

PITAGORA NEL QUARTIERE- PITAGORA IN CITTA' (scuola primaria)



Il modulo "Tutti fuori" è dedicato alla costruzione di una passeggiata matematica in cui i bambini e le bambine ricercheranno i legami tra la matematica e la realtà guardandosi intorno con spirito di osservazione e con la voglia di scoprire le bellezze della città di Napoli con occhi matematici. Il modulo vuole superare l'idea di una matematica arida, fatta di calcoli e che lascia poco spazio alla creatività, facendo emergere, invece, aspetti dinamici e ludici di questa disciplina.

IMMAGINO, CREO, APPRENDO: DUNQUE SONO (scuola secondaria, sede centrale)



Le attività sono state sviluppate nell'ottica della didattica STEM, con un percorso per conoscere e approfondire il Tinkering ed il Coding, favorendo un nuovo approccio al problem-solving attraverso una didattica "hands-on". Durante le attività sono stati utilizzati strumenti tecnologici (kit Arduino) al fine di facilitare l'apprendimento e favorire lo sviluppo dell'espressione personale degli studenti, attraverso attività che stimolino la comunicazione, la creatività e l'inventiva.

SPAZIO STEM: TRA GIOCO E SPERIMENTAZIONE (scuola secondaria, sede succursale)



Il modulo si propone di far conoscere e portare in aula il Tinkering, la disciplina promossa dal PNSD per favorire una didattica laboratoriale nell'insegnamento delle materie scientifico-tecnologiche. Questa metodologia, combinando supporti innovativi e tecnologici a materiali poveri o di recupero, guida l'apprendimento degli studenti favorendo lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività.

MODULO TECNOLOGICO



CODING IN MOTION (scuola secondaria, sede centrale)

Il modulo è un percorso di ricerca-azione orientato all'animazione attraverso il coding.

Gli obiettivi principali sono lo sviluppo del pensiero computazionale e lo sviluppo di competenze trasversali, in particolare di relazione tra pari.

MODULI ESPERIENZIALI



STORIE E SAPORI (scuola secondaria, sede centrale)

Il laboratorio "Storie e sapori" è stato realizzato da Chikù Gastronomia Cultura Tempo Libero a Scampia e ha messo insieme teoria e pratica attorno ai temi della gastronomia, della sostenibilità, del recupero della manualità, dell'apprendimento pratico delle preparazioni in cucina, ma anche di cosa il cibo racconta. Il cibo è identità, è la storia della propria famiglia, della propria comunità, ma anche sostenibilità.



LA PAROLA ANOMALA- MANI IN PASTA - MOD. A (scuola primaria)

Le idee e i racconti dei movimenti artistici della Avanguardie storiche e le poetiche dei maggiori artisti del Novecento sono offerti come spunto e pretesto per elaborazioni originali e per stimolare, attraverso esperienze ludiche ed esplorative, apprendimenti e scoperte. Le attività sono organizzate con l'ausilio di nuove tecnologie e finalizzate alla produzione di elaborati complessi e polisensoriali.



MANI IN PASTA - MOD. B (scuola primaria)

Il progetto mira a far conoscere ai bambini i diversi tipi di argilla, classificandoli secondo l'impiego. Le diverse tecniche di lavorazione, con o senza attrezzi, permettono la realizzazione di prodotti di svariato genere dai più semplici ai manufatti più complessi



CODING E MOVIMENTO (scuola primaria)

Il progetto associa lo sviluppo psicomotorio dei bambini a quello dei linguaggi informatici, con attività di coding unplugged, cioè senza l'utilizzo di alcun supporto tecnologico, bensì attraverso un approccio ludico che coinvolga la motricità.

17 MODULI

**17 TUTOR
INTERNI**

**7 ESPERTI
INTERNI**

FONDI AUTORIZZATI
€ 83.687,40

**8 ESPERTI
ESTERNI**

**5
ASSOCIAZIONI**

**CIRCA
350 ALUNNI
COINVOLTI**