



DIDATTICHE PER AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

## ISTITUTO COMPRENSIVO "FOSCOLO-GABELLI"

Via Baffi n. 2/4 – 71121 Foggia

Tel. Foscolo 0881814875 – Tel. Gabelli 0881814873 – C.M. FGIC86100G – C.F. 80030630711 – Codice univoco: UF0Y26  
sito web: [www.icfoscologabelli.edu.it](http://www.icfoscologabelli.edu.it) - e mail: [fgic86100g@istruzione.it](mailto:fgic86100g@istruzione.it); [fgic86100g@pec.istruzione.it](mailto:fgic86100g@pec.istruzione.it)

### PON FSE: SOCIALITA', APPRENDIMENTI, ACCOGLIENZA

#### Avviso n. 33956 del 18/05/2022

10.1.1. Azioni sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità

10.1.1A Azioni Interventi per il successo scolastico degli studenti

Le attività proposte sono intese come una combinazione dinamica di conoscenze, abilità e atteggiamenti proposti al discente per lo sviluppo della persona e delle relazioni interpersonali, l'inclusione sociale, il potenziamento delle competenze per rafforzare il successo formativo.

I percorsi di formazione sono volti a:

- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio, anche all'esito dei rischi di abbandono determinati dalla pandemia;
- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente;
- Favorire e migliorare i processi di apprendimento attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti anche non formali e di metodologie didattiche innovative.

10.2.2. Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A Azioni Competenze di base

La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.

La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali.

I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.

I percorsi di formazione sono volti a:

- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;
- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;
- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.

## **“INSIEME PER IL SUCCESSO”**

### **10.1.1. Azioni sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità**

#### **10.1.1A Azioni Interventi per il successo scolastico degli studenti**

##### **❖ MODULO: EDUCAZIONE MOTORIA – SPORT - GIOCO DIDATTICO**

###### **“Facciamo squadra”**

In età scolare praticare sport e soprattutto sport di squadra fa bene per migliorare lo stato emotivo dei bambini e degli adolescenti. Si cresce anche attraverso la capacità di gioire insieme per una vittoria e di soffrire insieme e di supportarsi ed aiutarsi dopo una sconfitta. Questo allenamento alla gestione e partecipazione al gruppo aiuta di conseguenza a gestire meglio i piccoli conflitti che si presentano nel vivere quotidiano e ad affrontare i problemi con più ottimismo. Il laboratorio intende rafforzare la possibilità per tutti, bambini e adolescenti, di praticare con divertimento e soddisfazione uno sport anche nei casi in cui non si è propriamente portati per quella disciplina per la relazione positiva che il gioco di squadra può dare. Gli sport di squadra presentano regole e aiutano a portare disciplina e abitudini sane.

###### **“Giocando con il corpo”**

È un progetto didattico finalizzato a far acquisire competenze relazionali e cognitive in un contesto divertente e socializzante.

La proposta didattica intende favorire, attraverso le pratiche motorie e sportive, il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia, la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza; quindi a collegare la motricità all'acquisizione di abilità relative alla comunicazione gestuale e mimica, alla drammatizzazione, al rapporto tra movimento e musica, per il miglioramento della sensibilità espressiva ed estetica.

###### **“Giochi di squadra”**

L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è molto importante considerati gli effetti positivi che essa svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale.

L'obiettivo primario è “incoraggiare e sviluppare la presa di contatto con l'altro” e sarà dato spazio ad attività che prevedono l'uso di una motricità libera e spontanea alternata a momenti di rilassamento, anche attraverso il contatto corporeo tra compagni.

Saranno proposte attività di carattere polivalente per dar modo ai bambini di costruire un bagaglio motorio ricco e differenziato.

##### **❖ MODULO: MUSICA E CANTO**

###### **“Liberamente CANTANDO - Musica Gospel”**

Il coro è una realtà oramai consolidata, favorisce preziose esperienze di scambio, arricchimento e stimolo delle potenzialità di ciascun partecipante, riconoscendone e sviluppandone le eccellenze, attraverso un canale comunicativo universale come quello musicale.

Il laboratorio corale ha lo scopo precipuo di migliorare sé stessi e le proprie capacità attraverso la voce, lo studio dell'intonazione, delle note e del ritmo.

In particolare la Musica Gospel e Musical Style, costituiscono l'ambiente prioritario allo sviluppo di competenze trasversali acquisibili solo dal fare musica in gruppo.

## **“Music kids – Incanto: dal suono alla musica d’insieme”**

L’esperienza musicale permette agli studenti di sviluppare la capacità di pensare musicalmente durante l’ascolto o l’esecuzione musicale. Attraverso i suoni di un brano musicale ascoltato o eseguito, si riesce a richiamare nella mente la musica ascoltata poco o molto tempo prima, predire, durante l’ascolto, i suoni che ancora devono venire, cantare una musica nella testa, ‘ascoltarla’ nella testa mentre si legge o si scrive uno spartito, improvvisare con la voce o con uno strumento. Proprio come lo sviluppo del linguaggio, l’intelligenza musicale può essere favorita attraverso specifiche attività, che saranno svolte durante il laboratorio. La musica, inoltre, è fondamentale per contrastare ansie e paure e permette agli studenti di allontanare i sentimenti negativi, contribuendo allo sviluppo emotivo e alle competenze affettive.

## **“INNOVATIVE AND INCLUSIVE LEARNING”**

### **10.2.2. Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base**

#### **10.2.2A Azioni Competenze di base**

##### **❖ MODULO: Competenza alfabetica funzionale:**

###### **“CreativaMente”**

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.

In particolare, il laboratorio si concentra su:

- comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali;
- lo sviluppo delle abilità dell’ascolto e del parlato, spesso trascurate nell’insegnamento dell’italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un’impostazione dialogica della lezione.

###### **“Comunicazione Immersiva”**

Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate sulla funzione euristica della lingua e all’esplorazione cognitiva della realtà. In particolare, il laboratorio si concentra su:

- le diverse modalità di comprensione dei testi per analizzarli e commentarli, per studiarli o ancora per usarli nelle proprie attività di scrittura anche in occasioni reali;
- lo sviluppo delle abilità dell’ascolto e del parlato, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione in classe, anche attraverso un’impostazione dialogica della lezione.

Il progetto può avvalersi di tecniche di comunicazione artistica e creativa e di linguaggio giornalistico, musicale, teatrale e/o cinematografico.

##### **❖ MODULO: Competenza multi linguistica**

###### **“Laboratorio di lingua straniera”**

La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio “comunicativo”, a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. Il laboratorio individua ambienti di apprendimento che diventano il contesto reale per l’interazione in lingua straniera. Tale approccio, strutturato attraverso una didattica laboratoriale, cooperativa e aperta al mondo e al contesto territoriale in cui la Scuola opera, anche attraverso comunità virtuali dedicate che permettono l’interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età, mira a rendere gli alunni capaci di orientarsi nella lingua sia in forma parlata che scritta.

###### **“Digital and SCIENTIFIC ENGLISH”**

Il progetto si basa sulla conoscenza e sul successivo utilizzo dell’Inglese tecnico-scientifico finalizzato allo studio e alla comprensione di paper scientifici in campo biologico, microbiologico e alimentare, al fine di implementare una ricerca scientifica atta a produrre una review o un articolo scientifico da pubblicare su riviste del settore a livello internazionale. La competenza multi linguistica, in tal senso, viene sviluppata anche attraverso il potenziamento della competenza digitale e multimediale, grazie all’utilizzo di supporti tecnologici e software specifici mirati all’elaborazione dei dati prodotti. Il progetto può prevedere partnership con enti di ricerca scientifica del territorio al fine di operare su argomenti che valorizzino il territorio e allo

stesso tempo sfruttino la trasversalità delle discipline con positive ricadute anche sulle competenze richieste e valutate dall'INVALSI.

#### ❖ **MODULO: Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)**

**“Real MATHS”** – Scuola Primaria

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.

**“MATHS, Modelling and Problem Solving”** – Scuola Secondaria

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.

#### ❖ **MODULO: Competenza digitale**

**“Robotica - LEGO Education SPIKE Prime”** – Scuola Primaria

**“Robotica - LEGO Education SPIKE Essential”** – Scuola Secondaria

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. Il progetto si basa sull'utilizzo della programmazione sviluppata dal sistema di apprendimento LEGO, e in particolare il sistema LEGO Education SPIKE Essential che ripensa l'apprendimento STEAM proponendo pratico, intuitivo, inclusivo e altamente adattabile al fine di far acquisire competenze utili per il futuro e accrescere la loro fiducia in se stessi, offrendo infinite possibilità di apprendimento pratiche e divertenti delle materie STEAM. Gli interventi strutturati in segmenti didattici finalizzati al potenziamento delle abilità tecnologiche, multimediali e comunicative potenziano attraverso la personalizzazione delle attività la competenza digitale, la competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, la competenza sociale e civica in materia di cittadinanza, la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Attraverso la formazione di gruppi di alunni suddivisi per livelli di competenza certificati all'inizio del progetto, si interverrà sulle potenzialità di ciascuno al fine di realizzarne il successo formativo e consentire il consolidamento e potenziamento delle fondamentali abilità.

Il Dirigente  
Fulvia Ruggiero

