



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale - Lazio
 Istituto Comprensivo «PRINCIPE AMEDEO»
 CF:90027990598 ✉ ltic82300d@istruzione.it - ltic82300d@pec.istruzione.it
 Via Calegna, 20 - Gaeta (LT) – 04024 - tel.: 0771471392 fax: 0771471392

Gaeta, 26/11/2021

Ai docenti
 Ai genitori
 dell'IC "Principe Amedeo"
 e pc DSGA
 Al sito

Circolare n. 42/21

Oggetto: progetto PON-POC a.s. 2021/22

L'IC Principe Amedeo risulta destinatario del progetto PON "E-state insieme, OLTRE LE COMPETENZE"

Il progetto si articola in 12 moduli, interessando l'educazione motoria, la Musica e il canto, le competenze:

- alfabetico funzionale, con i moduli :COMUNicare; l'arte della comunicazione
- multilinguistica, con i moduli :Give me five; Magic English
- STEM, con il modulo Matematicando
- Digitale, con i moduli Coding; Giocare e apprendere la tecnologia
- di cittadinanza, con i moduli: Palestre di educazione civile Cittadini di oggi e domani

TIPOLOGIA MODULO	TITOLO	DESTINATARI	PLESSO
Educazione motoria	Vivere lo sport	primaria	DON BOSCO
Educazione motoria	Sport e Benessere	primaria	MAZZINI
Musica e Canto	MusicalMente Insieme	secondaria	Via Calegna
Competenza alfabetica	COMUNicare	primaria	MAZZINI
Competenza alfabetica	L'arte della comunicazione	secondaria	Via Calegna
Competenza multilinguistica	Give me five	primaria	DON BOSCO
Competenza multilinguistica	Magic English	secondaria	Via Calegna
Competenza STEM	Matematicando	secondaria	Via Calegna

Competenza digitale	Giocare e apprendere con la tecnologia	primaria	DON BOSCO
Competenza digitale	CODING	secondaria	Via Calegna
Competenza di cittadinanza	Palestre di educazione civile	primaria	MAZZINI
Competenza di cittadinanza	Cittadini di oggi e di domani	secondaria	Via Calegna

I moduli, di 30 ore ciascuno per 10 incontri extracurricolari, si terranno nei plessi indicati. Le attività sono calendarizzate nei periodi:

- dicembre 2021-febbraio 2022 per i moduli Vivere lo sport, Sport e benessere, Musicalmente Insieme, COMUNICare, Matematicando.
- febbraio 2022-aprile 2022 per i moduli Give me five, Magic English, Giocare e apprendere con la tecnologia.
- marzo 2022-maggio 2022 per i moduli L'arte della comunicazione, CODING, Palestre di educazione civile, Cittadini di oggi e domani.

Modalità di partecipazione:

I genitori degli alunni interessati possono produrre domanda utilizzando allegato al bando di selezione PON pubblicato sul sito dell'Istituto indicando i moduli prescelti, fino ad un numero di 3.

Al bando di selezione possono partecipare tutti gli alunni, secondo l'ordine di scuola di appartenenza e verrà data precedenza agli alunni che frequentano il plesso dove si tiene il modulo. Per ogni modulo è previsto un numero max di 22 alunni, qualora il numero delle richieste fosse maggiore, si terrà conto dell'ordine cronologico di ricezione delle stesse.

La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per l'a.s. 2021-2022, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.

A titolo conoscitivo si illustrano le aree/competenze dei moduli.

Educazione motoria L'impatto che l'attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l'ambiente naturale. La proposta didattica, svolta nel rispetto delle norme anti-Covid vigenti, intende favorire attraverso le pratiche motorie e sportive il miglioramento del livello di socializzazione, la riduzione dello stress e dell'ansia attraverso il movimento corporeo, favorire la percezione dell'altro, insegnando a leggere i movimenti degli avversari, a comprenderne le intenzioni e a regolarsi di conseguenza.

Musica e Canto 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.

Competenza alfabetica Lo sviluppo delle competenze linguistiche richiede pratiche immersive, meno cristallizzate e tradizionali quali spiegazione, interrogazione, compito scritto in classe, ma sempre più orientate 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, spesso trascurate nell'insegnamento dell'italiano, con interventi focalizzati sulle situazioni comunicative, aspetti di relazione, aspetti di contenuto nella comunicazione.

Competenza multilinguistica 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, varcando le mura della scuola o della città, diventano il contesto reale per l'interazione in lingua straniera (incontri nei parchi, nelle biblioteche, nelle comunità virtuali che permettono l'interazione e condivisione di esperienze e di interessi con native speaker della stessa età).

Competenza STEM Il laboratorio STEM 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

Competenza digitale 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.

Competenza di cittadinanza L'educazione all'ambiente naturale e alla natura si basa anche su esperienze di tipo laboratoriale per conoscere gli attrezzi per la coltivazione, le aiuole delle piante officinali, i diversi cereali, l'orto e le sue stagioni, le piante aromatiche, la raccolta di fiori o foglie per sperimentare la conservazione e l'uso delle piante raccolte. Il percorso prevede attività di apprendimento e sperimentazione, quali ciclo vitale delle piante e loro differenze, i frutti e i semi, vita degli insetti (il loro corpo, il loro colore, le zampe, la bocca, gli elementi di difesa; danze e mimetismi; crescita e sviluppo), conoscenza degli animali della fattoria, percorsi di orticoltura e floricoltura, finalizzati a sviluppare abilità pratiche e manuali, di osservazione e conoscenza "sul campo" dei cicli biologici dei vegetali e degli animali.

F.to La Dirigente Scolastica

Prof.ssa Pierangela Ronzani

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3, C.2 del D.Lgs. n. 39/93