

SINTESI DEI MODULI SCUOLA PRIMARIA E SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

APPRENDERE LA LINGUA MADRE

Per stimolare e affascinare i ragazzi si punterà alla didattica laboratoriale con l'utilizzo di software e applicazioni, come Boomwriter, Tellagami, Storyteller che consentiranno la didattica dello storytelling. L'ambiente di apprendimento è pensato per l'utilizzo di numerosi strumenti che consentono di creare moduli interattivi, definiti APP, che costituiscono oggetti didattici non autonomi, ma da utilizzare entro scenari educativi a supporto dell'apprendimento. L'approccio è decisamente amichevole e ludico e apprendere l'uso dei vari strumenti risulta piacevole e semplice. Le App permettono di realizzare le seguenti tipologie di esercizi interattivi:

- inserimento di testo
- quiz a scelta multipla
- puzzle di riordinare
- griglia di parole
- ordinamento con carta geografica
- audio / video con inserimento di oggetti e contenuti
- memory
- calcola
- cruciverba
- attribuzione di elementi
- ordine cronologico
- ordinamento di coppie

Al termine del percorso, i ragazzi realizzeranno il loro e-book che conterrà tutti i testi prodotti e rappresenterà il prodotto finale di un interessante percorso di crescita personale. Un dato è difficilmente contestabile: il libro di testo di cui c'è oggi bisogno non può più essere quello del passato. Non ha senso intenderlo in forma antologica, come raccolta di materiali destinati alla selezione da parte del docente (l'aspetto di selezione e raccolta dei materiali è indubbiamente meglio gestito in rete). Né ha senso intenderlo come risorsa di apprendimento unica e onnicomprensiva. Il libro di testo deve trasformarsi in uno strumento orientato molto più alla narrazione e alla motivazione che all'accumulazione di contenuti espositivi, capace di rivolgersi direttamente allo studente e non più in primo luogo al docente.

VERIFICA E VALUTAZIONE

L'attuazione del progetto, attraverso prove strutturate, consentirà di valutare e accertare le conoscenze, abilità e competenze nell'area della lingua madre; a registrare i progressi compiuti da ciascun alunno e inoltre a controllare l'efficacia dell'intervento didattico da parte del docente; serve dunque, da feedback per i discenti, ma anche per i docenti che possono, eventualmente, rivedere le strategie didattiche utilizzate.

APPRENDERE LA MATEMATICA

Il modulo " **Apprendere la matematica** " è stato progettato con la finalità specifica di rinforzare le competenze disciplinari e didattiche della matematica. E' stato ideato nel pieno rispetto dei diversi stili di apprendimento degli alunni, con un percorso mirato ed efficace per il raggiungimento, da parte di ogni ragazzo, dei traguardi di competenza previsti dalle Indicazioni Nazionali. La priorità a cui esso si riferisce è di migliorare i risultati per la concretizzazione del successo formativo e diminuire la varianza fra le classi. Le finalità previste sono intese nel senso del recupero/ consolidamento/ potenziamento rispondendo alla finalità della prevenzione al disagio:

1. Aiutare gli alunni a raggiungere il successo formativo e i traguardi di competenza previsti dalle Indicazioni Nazionali.
2. Migliorare le abilità di base in matematica.
3. Sviluppare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica, attraverso esperienze significative, che fanno intuire come gli strumenti matematici utilizzati siano utili per operare nella realtà.

Competenze Chiave: - Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia - Competenza digitale - Imparare a imparare - Spirito di iniziativa.

L'Obiettivo è l'acquisizione di un metodo di studio, insieme al recupero e al rafforzamento delle abilità logico- matematiche, con un percorso didattico diversificato, individualizzato e attuato con apposite strategie,

lavorando per gruppi di livello e con l'apertura delle classi parallele al fine di recuperare , consolidare e potenziare le competenze degli alunni.

Le attività previste sono intese nel senso del recupero/ consolidamento/ potenziamento rispondendo alla finalità della prevenzione al disagio.

Si vuole offrire una risposta concreta ai bisogni differenziati degli alunni, per garantire loro pari opportunità formative, nel rispetto dei tempi e delle modalità diverse di apprendimento.

APPrendemos Español

Gli obiettivi del modulo “**APPrendemos Español**” sono:

- a) Consolidare e potenziare l'apprendimento della lingua spagnola attraverso percorsi alternativi e accattivanti.
- b) Stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere.
- c) Favorire e sviluppare l'interesse, l'impegno, la partecipazione, il senso di responsabilità e l'organizzazione del lavoro.
- e) Sviluppare l'apprendimento cooperativo.
- f) Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove.

Le App permettono di realizzare svariate tipologie di esercizi interattivi consentendo una verifica costante della pronuncia corretta.

Al termine del percorso, i ragazzi realizzeranno un video che conterrà tutti i testi prodotti e rappresenterà il prodotto finale di un interessante percorso di crescita personale.

Il progetto offre la possibilità di attivare: -una didattica laboratoriale: basata sul costruttivismo: gli alunni costruiscono la propria conoscenza lavorando insieme usando una molteplicità di strumenti, i nuovi strumenti tecnologici in particolare.

Saranno utilizzati: Materiale strutturato e non; Laboratorio informatico; Materiale multimediale; App.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione, dunque, non può essere approssimata e discrezionale, ma deve essere formativa, in quanto ad una fase di rilevazione e misurazione seguirà una di potenziamento e valorizzazione.

LEARN ENGLISH THROUGH APP

Gli obiettivi del modulo “**Learn English through APP**” sono:

- a) Consolidare e potenziare l'apprendimento della lingua Inglese attraverso percorsi alternativi e accattivanti.
- b) Stimolare la curiosità, il gusto per la ricerca e l'abitudine a riflettere.
- c) Favorire e sviluppare l'interesse, l'impegno, la partecipazione, il senso di responsabilità e l'organizzazione del lavoro.
- e) Sviluppare l'apprendimento cooperativo.
- f) Utilizzare strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove.

Le App permettono di realizzare svariate tipologie di esercizi interattivi consentendo una verifica costante della pronuncia corretta.

Al termine del percorso, i ragazzi realizzeranno un video che conterrà tutti i testi prodotti e rappresenterà il prodotto finale di un interessante percorso di crescita personale.

Il progetto offre la possibilità di attivare: -una didattica laboratoriale: basata sul costruttivismo: gli alunni costruiscono la propria conoscenza lavorando insieme usando una molteplicità di strumenti, i nuovi strumenti tecnologici in particolare.

Saranno utilizzati: Materiale strutturato e non; Laboratorio informatico; Materiale multimediale; App.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione, dunque, non può essere approssimata e discrezionale, ma deve essere formativa, in quanto ad una fase di rilevazione e misurazione seguirà una di potenziamento e valorizzazione.