



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'Istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

MIUR



**Abba Alighieri**  
Istituto Comprensivo Statale  
Palermo



**Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado**

**Via Ruggero Marturano, 77/79 – 90142 Palermo**

**Telefono 0916374806 - Fax 0916379151**

**Email: [paic89900q@istruzione.it](mailto:paic89900q@istruzione.it) - [paic89900q@pec.istruzione.it](mailto:paic89900q@pec.istruzione.it)**

**Sito web: [www.abbaalighieri.gov.it](http://www.abbaalighieri.gov.it)**

**Cod.Fisc.: 97239910827 Codice Univoco : UFGUKR**

### ALLEGATO (2)

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO” AVVISO PROT.N. AOODGEFID/ 1953 del 21/02/2017.

Programmazione 2014-2020 -Piano Integrato Anno Scolastico 2018-2019

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO: 10.2.1A –FSE PON-SI-2017-149:

PENSO, RACCONTO, SCOPRO E..DIVENTO COMPETENTE

CUP D77I17000460007

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO: 10.2.2A –FSE PON-SI-2017-239

CITTADINI DELLA CULTURA

CUP D77I1700047000

### DESCRIZIONE DEI MODULI

#### Vi raccontiamo le nostre storie

- *Destinatari: 25 Allievi (scuola dell'infanzia) Durata: 30 ore.*

La struttura del modulo risponde alle caratteristiche della didattica laboratoriale nella quale ogni bambino impara a “narrarsi” a parlare di sé, scoprendosi come persona facente parte di un contesto familiare, scolastico sociale e culturale. La presenza di un personaggio misterioso che interagirà con gli alunni attraverso giochi e scoperte, promuoverà la curiosità e l'interesse dei bambini che si ritroveranno in un atmosfera giocosa ed entusiasmante. L'obiettivo operativo è quello di creare delle storie anche prendendo spunto da racconti popolari siciliani o da luoghi del territorio che tramandano storie e leggende che i bambini racconteranno attraverso i loro disegni, canti, filastrocche, balli. Si partirà dai nomi di ciascun bambino e cercare la rima più adatta facendo in modo che ogni filastrocca rispecchi una loro caratteristica personale del bambino e della bambina affinché ognuno di loro la senta “propria” e vi possa riconoscere. Alla fine di del percorso ciascuno illustrerà il testo con il proprio ritratto e i propri disegni.

#### Obiettivi:

Favorire il passaggio dal pensiero concreto a quello simbolico, implementando la maturazione delle capacità di concentrazione, d'interesse, di coinvolgimento creativo, attraverso la progettazione di esperienze significative a livello meta-cognitivo, affettivo, cognitivo e relazionale.

- Ampliare il proprio linguaggio lessicale e la capacità espressiva
- Promuovere i di diversi canali comunicativi (verbal, non verbal e simbolici)
- Scoprire il pensiero divergente

## **Le nostre storie diventano virtuali.**

- *Destinatari: 25 Allievi (scuola dell'infanzia) Durata: 30 ore.*

Attraverso l'uso di un linguaggio multimediale si porrà in essere un approccio alla multimedialità di tipo ludico/creativo, favorendo la familiarizzazione con le Tic attraverso programmi educativi e la sperimentazione diretta.

La struttura del modulo dovrà rispecchiare quella di una semplice redazione giornalistica che lavorerà in maniera complementare con il modulo dei linguaggi dal quale arriverà tutto il materiale che dovrà essere rivisto, selezionato, condiviso e caricato su un programma che ne permetterà la pubblicazione.

I bambini anche in questo modulo saranno aiutati e stimolati da un personaggio che viene dalla realtà virtuale e che usa il linguaggio "TIC".

Obiettivi didattico/formativi

- Favorire il pensiero logico e le connessioni cerebrali
- Sviluppare il senso della collaborazione
- Sapere decodificare le richieste inerenti alle attività da svolgere
- Realizzare attività utilizzando le tecnologie multimediali
- Favorire l'utilizzo di diversi linguaggi espressivi in modo funzionale (immagini, suoni, parole.

Il rapporto con i media e le nuove tecnologie servono alla creazione di ambienti di apprendimento per promuovere la collaborazione e la comunicazione tra i/le bambini/e.

## **Cittadini competenti al servizio della cultura 1**

- *Destinatari: max 25 Allievi (scuola primaria) Durata: 60 ore.*

Il modulo sarà strutturato in diverse aree di lavoro proprio come una redazione giornalistica. Gli alunni a piccoli gruppi attraverso i mezzi informatici e la guida di un esperto, raccoglieranno le informazioni, le valuteranno e selezioneranno quelle più adatte allo scopo previsto.

**Obiettivi**

- avviare una ricerca in internet con l'utilizzo di parole chiave opportune;
- comprendere i contenuti reperiti in rete;
- ricercare, confrontare e verificare la correttezza delle informazioni ricorrendo a fonti diverse;
- integrare tra loro le informazioni ricavate dalle diverse fonti;
- sintetizzare le informazioni trovate in uno schema o in un testo;
- collaborare con i compagni, imparando ad ascoltare ed a condividere le idee;
- sviluppare la capacità di progettare e realizzare un prodotto finale condiviso;
- utilizzare le tecnologie per presentare un argomento;

I prodotti multimediali realizzati costituiranno la documentazione del progetto e al tempo stesso la padronanza raggiunta dagli allievi nei vari statuti disciplinari: i linguaggi, i saperi, le logiche formali, i metodi, ecc.

## **Cittadini competenti al servizio della cultura 2**

- *Destinatari: max 25 Allievi (scuola sec. di primo grado). Durata: 60 ore.*

Il modulo sarà strutturato in diverse aree di lavoro proprio come una redazione giornalistica. Gli alunni a piccoli gruppi attraverso i mezzi informatici e la guida di un esperto, raccoglieranno le informazioni, le valuteranno e selezioneranno quelle più adatte alla realizzazione di un e-book dedicato.



**Obiettivi**

- avviare una ricerca in internet con l'utilizzo di parole chiave opportune;
- comprendere i contenuti reperiti in rete;
- ricercare, confrontare e verificare la correttezza delle informazioni ricorrendo a fonti diverse;
- integrare tra loro le informazioni ricavate dalle diverse fonti;
- sintetizzare le informazioni trovate in uno schema o in un testo;
- collaborare con i compagni, imparando ad ascoltare ed a condividere le idee;

- sviluppare la capacità di progettare e realizzare un prodotto finale condiviso;
- utilizzare le tecnologie per presentare un argomento;

I prodotti multimediali realizzati costituiranno la documentazione del progetto e al tempo stesso la padronanza raggiunta dagli allievi nei vari statuti disciplinari: i linguaggi, i saperi, le logiche formali, i metodi, ecc.

Alla fine del percorso sarà pubblicata la documentazione delle attività svolte dagli alunni mediante l'uso di Smart notebook come:

-  mappe virtuali dei luoghi artistici e monumentali della città
-  guide virtuali contenenti informazioni su luoghi e centri di maggior interesse della città di

Palermo

\*F.to Il Dirigente Scolastico

*Prof.ssa Pioppo Anna Maria*

\*Firma autografa sostituita a mezzo stampa, ai sensi dell'Art.3, comma 2 del D. L.gs .n. 39/1993