

CODICE	ORDINE DI SCUOLA	AMBITO	TITOLO
ESO4.6.A4.A	PRIMARIA	Consapevolezza ed espressione culturale	Dall'Idea al teatro
<p>La Consapevolezza ed espressione culturale è la competenza che più contribuisce a costruire l'identità sociale e culturale, attraverso la capacità di fruire dei linguaggi espressivi e dei beni culturali ed artistici, e di esprimersi attraverso canali comunicativi diversi. La storia vi concorre in modo fondamentale rispondendo alle domande "Chi siamo?" e "Da dove veniamo?"; le arti e la musica permettono di fruire e agire in modi espressivi diversi, ma anche di riconoscerle come beni culturali che fanno parte del nostro retaggio, da conoscere, tutelare e salvaguardare. Potranno essere realizzate attività come la realizzazione di semplici esecuzioni musicali con strumenti tradizionali e non convenzionali o esecuzioni corali che intervallano la rappresentazione di drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo oltre che la messa in scena dagli alunni dopo la scrittura di un racconto o l'analisi di opere famose. Attraverso la conoscenza delle opere d'arte i bambini e le bambine riescono ad apprendere l'universalità dei linguaggi artistici che si esplicano anche attraverso il movimento, unendo il linguaggio universale della danza alla bellezza senza tempo della pittura, il progetto propone un viaggio affascinante nel cuore della cultura artistica, in cui ogni quadro racconta una storia e ogni movimento dipinge un'emozione.</p>			
ESO4.6.A4.A	PRIMARIA	Educazione motoria	Tutti Insieme
<p>L'apprendimento motorio è un processo di modificazione del comportamento che riguarda l'evoluzione di capacità e abilità di movimento, passando da situazioni problematiche a soluzioni risolutive al problema. Consente di rispondere ai vari input provenienti dall'ambiente esterno attraverso l'assimilazione di capacità motorie, a testimonianza che il comportamento motorio non è dato da una dotazione nativa, ma è il risultato finale di un processo psicologico elaborato. La pratica costante dell'educazione al movimento e col movimento permette al bambino e alla bambina di sviluppare un suo personale corredo motorio e di perfezionare gesti in relazione a variabili, frequenza, intensità, durata, direzione e alle capacità adattative. È importante sottolineare che l'educazione motoria concorre all'acquisizione di competenze scientifiche sociali e civiche, a contribuire alla costruzione di competenze nuove realizzate dalla giusta armonia tra corpo e capacità espressive. Il primo step è rappresentato dalla coordinazione incerta del movimento; nel secondo step l'allieva e l'allievo cominciano ad assimilare il movimento attraverso un affinamento e una differenziazione delle varie fasi; nella terza tappa l'allieva e l'allievo arrivano ad un buon livello di tecnica stabilizzata ed efficace anche in condizioni variabili ed insolite, utili per poter mettere alla prova se stesso in differenti contesti. Particolare attenzione sarà rivolta agli allievi commessa e al peer tutoring.</p>			
ESO4.6.A4.A	PRIMARIA	Educazione motoria	Muoviamoci
<p>In un contesto in cui lo sport assume un ruolo importante nella vita sociale di bambini e bambine, il gioco permette alle bambine e a bambini di avvicinarsi allo sport scardinando i ruoli di genere in competizioni "alla pari". Saranno praticati giochi di squadra, con creazione di team misti, con ruoli di gioco determinati. Nello specifico la disciplina sportiva verrà strutturata su tre cardini fondamentali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•gioco: il gioco diviene strumento di apprendimento privilegiato;</li> <li>•facilitazione: attraverso la semplificazione di alcune regole, le bambine ed i bambini hanno più possibilità di inserirsi nell'attività ludica;</li> <li>•flessibilità: al fine di includere tutti i partecipanti, alcuni accorgimenti, come la dimensione del campo, l'altezza della rete e il numero di giocatori per squadra verranno adattati al contesto.</li> </ul> <p>Centro dell'attenzione sarà il "divertimento" delle bambine e dei bambini che riescono ad interiorizzare più facilmente le regole condivise se mutate dalla forma ludica. Il percorso si avvale quindi dei tre elementi fondamentali e, così strutturato, permette ai bambini e alle bambine anche di consolidare nuovi apprendimenti che porteranno gradualmente a livelli più complessi di gioco e ad un divertimento consapevole. Le attività si propongono di promuovere la relazionalità, la socializzazione e l'integrazione attraverso attività ludiche in spazi indoor e outdoor. Si favorisce l'attività di squadra, il gioco di gruppo, il rispetto delle regole e del fair play.</p>			
ESO4.6.A4.A	PRIMARIA	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	La mente: pensiero stupendo!
<p>Il pensiero computazionale è un processo mentale che consente la risoluzione di problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici in base ad una strategia pianificata: rappresentare i dati attraverso astrazioni come modelli e simulazioni, automatizzare le soluzioni attraverso il pensiero algoritmico cioè in una serie di passi ordinati, identificare, analizzare e implementare le possibili soluzioni con l'obiettivo di raggiungere la combinazione di risorse e passi più efficace. Il fine di questo modulo è generalizzare e estendere il processo di risoluzione dei problemi ad un'ampia varietà di problemi simili attraverso i diversi approcci (schemi, informatica, computer). Nel quotidiano applichiamo il pensiero computazionale quando programiamo, quando scriviamo o immaginiamo il codice, quando progettiamo un robot, ma anche in situazioni esterne alla robotica e all'informatica: quando seguiamo o scriviamo delle istruzioni di montaggio, quando seguiamo una ricetta di cucina, quando riflettiamo su quale percorso scegliere per andare da casa nostra a quella di un amico o da uno scaffale all'altro al supermercato, oppure quando optiamo per una strategia nel dipingere un muro o nel posizionare delle piastrelle, così come nel colorare un libro per bambini, e così via.</p>			

CODICE	ORDINE DI SCUOLA	AMBITO	TITOLO
ESO4.6.A4.A	SECONDARIA	Consapevolezza ed espressione culturale	Rappresentiamoci
<p>L'educazione teatrale a scuola è una metodologia didattica completa che intreccia sinergicamente dimensioni relazionali, culturali ed estetiche: con il teatro a scuola gli studenti possono rafforzare la fiducia in se stessi e applicare il cooperative learning nel gruppo classe in ambito artistico e creativo. Nella scuola secondaria di primo grado esso diviene uno spazio in cui studenti e docenti possono immaginare, creare e interpretare sinergicamente situazioni mutate anche dagli apprendimenti didattici. Attraverso queste azioni, sia riflessive che produttive, chi partecipa è incoraggiato a intraprendere un percorso di autocoscienza attraverso un apprendimento scolastico alternativo che utilizza strategie di immedesimazione ed espressione artistica. Potranno essere realizzate attività come la realizzazione di semplici esecuzioni musicali con strumenti tradizionali e non convenzionali o esecuzioni corali che intervallano la rappresentazione di drammatizzazioni attraverso il movimento, la danza, l'uso espressivo del corpo oltre che la messa in scena dagli alunni dopo la scrittura di un racconto del proprio territorio/vissuto. Esercizi di improvvisazione teatrale e immedesimazione in stati d'animo e situazioni che aiutano a sviluppare sensibilità nel gestire la relazione con chi ci ascolta, sia esso personaggio in scena, o spettatore, o persona. Si propone una parte anche più recitativa con un approccio al testo, la costruzione del personaggio e le dinamiche di scena, nella quale i partecipanti sperimenteranno le diverse emozioni e troveranno occasioni per metterle in relazione con le emozioni dei compagni.</p>			
ESO4.6.A4.A	SECONDARIA	Educazione motoria	Avanti tutta
<p>La pratica motoria è un processo legato al cambiamento del comportamento che riguarda l'evoluzione di capacità e abilità di movimento e si configura come passaggio da una situazione problematica a una soluzione risolutiva. La possibilità di rispondere alle molteplici richieste dell'ambiente dipende dall'acquisizione più o meno ricca di queste capacità, per cui il comportamento motorio non rappresenta una dotazione nativa, per così dire, gratuita, un'espressione fisica causale e senza scopo, ma il risultato finale di un processo mentalmente elaborato e gerarchicamente concepito. L'esercitazione continua dell'educazione del movimento e col movimento, infatti, aiuta il ragazzino a sviluppare un suo personale corredo motorio e ad affinare i gesti, non solo in termini di efficacia, ma anche di modificazione funzionale, in relazione a nuove variabili (frequenza, intensità, durata, direzione ecc., ) e alle capacità adattive adeguate al suo personale livello di sviluppo. Non dimentichiamo che l'educazione motoria concorre alle competenze scientifiche, sociali e civiche, apporta un fondamentale contributo alla costruzione di numerose competenze armonizzando la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo e tutte le sue potenzialità espressive. La prima tappa è rappresentata dalla coordinazione grossolana del movimento; la seconda tappa è il momento in cui l'allievo comincia ad assimilare il movimento attraverso un affinamento e una differenziazione delle varie fasi. Nella terza tappa l'allievo raggiunge un buon livello di tecnica, stabilizzata ed automatizzata, che risulta efficace, anche in condizioni variabili e in abituali, utili per potersi cimentare in contesti differenti e affrontare i primi approcci agli sport.</p>			
ESO4.6.A4.A	SECONDARIA	Educazione motoria	La mente ed il corpo
<p>Il modulo intende promuovere lo sviluppo fisico, motorio e psicologico degli studenti della scuola secondaria di primo grado attraverso un programma strutturato di educazione motoria, partendo da attività di base come ad esempio esercizi di riscaldamento, stretching e potenziamento muscolare fino ad esercizi specifici volti al miglioramento della resistenza, della forza e della coordinazione. Attraverso l'esercizio fisico e gli sport di squadra si promuoveranno tutte le azioni finalizzate al rispetto delle regole e del fair play, un'azione di fondamentale importanza da attuare in una scuola ubicata in un territorio ad alto tasso di dispersione scolastica e di esempi devianti. Tali attività favoriranno anche competenze sociali e la cooperazione fra pari riducendo in alcuni casi anche l'isolamento sociale. L'attività motoria è essenziale per mantenere e migliorare la salute fisica, mentale, emotiva e sociale, concorre alle competenze scientifiche, sociali e civiche apportando un fondamentale contributo alla costruzione di numerose competenze specifiche relative al linguaggio corporeo e alle sue capacità espressive.</p>			
ESO4.6.A4.A	SECONDARIA	Matematica, scienze e tecnologie	Sperimentiamo
<p>La didattica laboratoriale è una strategia di insegnamento e di apprendimento nella quale lo studente si appropria della conoscenza nel contesto del suo utilizzo. Questo in contrasto con la didattica convenzionale in cui la conoscenza viene proposta agli studenti in isolamento da ogni suo utilizzo e per le sue caratteristiche generali. Essa tende a superare due tra le cause principali di un apprendimento superficiale, riproduttivo e che genera un transfer limitato delle conoscenze all'interno e all'esterno della scuola: la separazione dei momenti di costruzione e di utilizzo della conoscenza e la natura decontestualizzata del sapere. Il coinvolgimento diretto degli allievi nella preparazione, organizzazione e attuazione di ricerche sul campo o esperienze di laboratorio appare forse il metodo più efficace per motivare gli allievi ed è anche quello che produce i migliori risultati, in termini di apprendimento. Sarà compito dell'insegnante individuare le attività più adatte, in funzione della tipologia degli allievi presenti nella classe, delle strutture e attrezzature disponibili nella scuola</p>			
ESO4.6.A4.A	SECONDARIA	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Organizziamo le idee
<p>Il pensiero computazionale è un processo di risoluzione dei problemi che include la formulazione degli stessi in modo da poter utilizzare un computer e altri strumenti al fine di risolverli, organizzare e analizzare i dati in modo logico, rappresentare i dati attraverso astrazioni come modelli e simulazioni, automatizzare le soluzioni attraverso il pensiero algoritmico cioè in una serie di passi ordinati, identificare, analizzare e implementare le possibili soluzioni con l'obiettivo di raggiungere la combinazione di risorse</p>			

e passi più efficace. Lo scopo di questo modulo è generalizzare e trasferire questo processo di risoluzione dei problemi ad un'ampia varietà di situazioni simili utilizzando diversi approcci (schemi, informatica, computer). Appliciamo il pensiero computazionale quando programmiamo, quando scriviamo o immaginiamo del codice, quando progettiamo robot, eccetera ma lo stiamo facendo anche in situazioni esterne alla robotica e all'informatica: quando seguiamo o scriviamo delle istruzioni di montaggio, quando seguiamo una ricetta di cucina, quando riflettiamo su quale percorso scegliere per andare da casa nostra a quella di un amico o da uno scaffale all'altro al supermercato, oppure quando scegliamo una strategia nel dipingere un muro o nel posizionare delle piastrelle, così come nel colorare un libro per bambini, e così via.