



Istituto comprensivo "Elio Vittorini" Solarino

PTOF

ISTITUTO COMPRENSIVO "ELIO VITTORINI" DI SOLARINO

Scuola dell'Infanzia – Scuola Primaria – Scuola Secondaria di primo grado

TRIENNIO 2022/2025

Fascicolo n 7

PIANO DI MIGLIORAMENTO



ANNUALITÀ 2022/2023



Sommario

PIANO DI MIGLIORAMENTO A.S. 2021/2022	2
AREA DI PROCESSO DEL CURRICOLO E DELLA VALUTAZIONE	2
CONVERSIONE DELLA VALUTAZIONE SECONDO ORDINANZA N°172 /2020	7
AREA DELLA FORMAZIONE	10
AREA DELL'INCLUSIONE	10
SCUOLA PRIMARIA	13
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "ARCHIMEDE"	24
PROGETTO DI INCLUSIONE SCOLASTICA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO ANNO SCOLASTICO 2021/2022	33
AREA DELL'INNOVAZIONE DIGITALE	35



PIANO DI MIGLIORAMENTO A.S. 2021/2022



Si aggiungono, alle priorità del piano di miglioramento 2020/2021, nuove priorità per l'anno scolastico 2021/2022 per ciascuno delle aree:

AREA DI PROCESSO DEL CURRICOLO E DELLA VALUTAZIONE

Obiettivi di processo:

- Acquisire competenze nell'analisi dei risultati di apprendimento;
- Riduzione della varianza tra le classi, in ordine alla valutazione sulle discipline;
- Utilizzo di un'adeguata metodologia di valutazione e di raccordo tra la scuola dell'infanzia e la scuola primaria.

Azioni

- Progettazione e somministrazione di prove parallele;
- Progettazione di rubriche di valutazione, raccolta ed analisi dei risultati.



Descrizione prove parallele d'Istituto

Finalità:

- Miglioramento dell'offerta formativa dell'Istituto;
- Promozione di un confronto sulla didattica delle discipline e sulla valutazione;
- Offerta di pari opportunità formative agli studenti.

Obiettivi

Garantire equità nel livello di acquisizione degli argomenti e delle competenze a tutti gli studenti dell'Istituto; garantire equità di valutazione attraverso la costruzione di prove e criteri di valutazione condivisi; migliorare il livello di apprendimento;

individuare le competenze essenziali delle discipline oggetto di rilevazione trasversale;
ridurre la varianza negli esiti delle prove delle varie discipline fra classi parallele dell'Istituto;

A seguito delle riunioni dei Dipartimenti e tenuto conto di tutte le opinioni espresse, per esigenze di omogeneità fra tutti gli ambiti disciplinari, si indicano i seguenti criteri:

- Le prove (almeno due annuali) devono essere eseguite per tutte le classi dalla Scuola Primaria e Secondaria di primo grado;
- Le date per la somministrazione di ogni prova devono essere concordate tra i docenti delle classi parallele, nell'arco di tre settimane nel mese di gennaio e maggio. Le prove devono essere svolte in orario curricolare;
- Ogni dipartimento provvederà alla scelta della tipologia delle prove parallele e alla redazione delle relative rubriche di valutazione seguendo un modello dato che si allega di seguito;
- I contenuti delle prove devono afferire ad un insieme minimo di contenuti disciplinari già svolti;
- I risultati delle prove non costituiscono oggetto di valutazione degli studenti ma solo spunto per il confronto, il recupero e il miglioramento nell'ottica di quanto previsto dal PTOF, dal RAV e dal presente documento

Il Collegio dei docenti stabilisce se il voto conseguito dagli allievi nelle predette prove concorra alla valutazione dello studente nella specifica disciplina.

Studenti BES e DSA

All'interno dei dipartimenti i docenti hanno il compito di stabilire la modalità di adattamento delle prove alle esigenze degli studenti con Bisogni Educativi Speciali. In particolare, si ricorda di prevedere il formato digitale di ogni prova (ove necessario in sostituzione al cartaceo) al fine di garantire la possibilità di utilizzare il computer ed il sintetizzatore vocale.

Studenti Diversamente Abili

Nel caso di studenti diversamente abili, i docenti di sostegno dovranno provvedere, con i docenti curricolari, a formulare:

Una prova coerente con gli obiettivi del Pei, nel caso lo studente segua un piano didattico differenziato;



Una prova equipollente a quella prevista, che tenga conto delle esigenze didattiche dello studente. A tal proposito si ricorda che la prova equipollente ha come obiettivo di verificare l'acquisizione della medesima competenza della prova ordinaria, ma con una modalità diversa.

Strumenti

Articolate e scientifiche griglie/rubriche di valutazione per disciplina, per classe e di riepilogo (Scuola Primaria)





Allegato n° 1 – Griglia riepilogativa per disciplina, per classe e per docente

PROVE DI _____ PER CLASSI PARALLELE a.s. 2021 – 2022

Griglia riepilogativa

Data somministrazione della prova: _____

Docente: _____

Istituto: _____

Classe: _____

Numero alunni iscritti: _____

Numero alunni presenti: _____

Punteggio ottenuto	E	O	Ds	B	S	N. S.

Data: _____

Firma



Allegato n° 2 – Griglia riepilogativa dei risultati per disciplina (n° studenti indicativo)

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE PROVE PARALLELE D'ISTITUTO

DISCIPLINA:																											
NUCLEO TEMATICO:																											
OBIETTIVI OGGETTO DI VALUTAZIONE:																											
DESCRIZIONE DELLA PROVA:																											
Alunni	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
	ASPETTI DA VALUTARE																										
Valutazione totale attribuita alla prova																											



CONVERSIONE DELLA VALUTAZIONE SECONDO ORDINANZA N°172 /2020

LIVELLI (da utilizzare nella valutazione intermedia e finale Scuola Primaria)					
Avanzato		Intermedio		Base	In via di prima acquisizione
GIUDIZI ESPRIMIBILI NELLE PROVE (valutazione in itinere)					
Eccellente	Ottimo	Distinto		Buono/Sufficiente	Quasi Suff. /Non Suff.



Allegato n° 3 – Griglia di valutazione per il raccordo tra la scuola dell'Infanzia e la scuola primaria

ALUNNO/A _____ **SEZ.** _____ **PLESSO** _____ **DATA** _____

	I discorsi e le parole				Il corpo e il movimento				Il sé e l'altro				Immagini suoni e colori				La conoscenza del mondo			
Livelli	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI 1° ACQUISIZIONE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI 1° ACQUISIZIONE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI 1° ACQUISIZIONE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI 1° ACQUISIZIONE	AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI 1° ACQUISIZIONE



PROFILO ALUNNO

Le griglie di valutazione delle prove somministrate nelle classi della scuola secondaria sono riportate nel presente documento.



AREA DELLA FORMAZIONE

Obiettivi di processo:

- Ampliamento delle competenze del personale docente
- Miglioramento delle professionalità docente

Azioni

- Partecipazione a specifici corsi di formazione:
- L'aggiornamento del personale consiste nell'acquisizione di specifiche competenze inerenti alla gestione delle metodologie didattiche e dei processi di apprendimento degli alunni con bisogni educativi speciali.
- L'aggiornamento del personale consiste nell'acquisizione delle specifiche competenza sulla sicurezza a scuola previste dall'applicazione del Dlgs 81/2008 e del protocollo di sicurezza siglato il 14 agosto 2021.

AREA DELL'INCLUSIONE

Obiettivi di processo:

- Migliorare la motivazione, l'interesse all'apprendimento
- Utilizzare il metodo della ricerca-azione e della sperimentazione didattica
- Utilizzare le nuove tecnologie
- Migliorare qualitativamente il processo di integrazione/inclusione degli alunni H

Azioni

1. Pianificazione di attività e progetti inclusivi, in direzione di una ricerca di punti di contatto tra la programmazione curriculare di classe e quella educativo-didattica individualizzata dell'alunno diversamente abile



Allegato n° 1 – Progetto alunni svantaggiati lingua francese

Denominazione del progetto	INTEGRAZIONE ED INCLUSIONE
Responsabile del progetto	Prof.ssa Rosaria Sabrina Panarello in collaborazione con gli insegnanti di sostegno delle classi prime
Destinatari	Tutti gli alunni con situazione di svantaggio
Traguardi	Migliorare gli ambienti d'apprendimento rendendoli più inclusivi attraverso la diffusione e condivisione di buone pratiche, strategie, strumenti
Situazione su cui interviene	Nell'Istituto si registra la presenza di un considerevole numero di alunni con bisogni educativi speciali. La scuola, in collaborazione con la famiglia e gli enti preposti, attiva per gli alunni certificati in base alla legge 104, percorsi attraverso il Piano Educativo Individualizzato (PEI), in collaborazione con agenzie territoriali esterne. Per gli alunni DSA viene stilato il Piano Didattico Personalizzato (PDP); la scuola si avvale della collaborazione di agenzie ed esperti esterni. Per i BES, quando si ritiene utile, vengono stilati PDP annuali. Tutta la documentazione è condivisa con la famiglia e con gli specialisti
Finalità	Studiare in un ambiente sereno in grado di valorizzare le diverse abilità. Conseguire delle competenze didattiche in lingua Francese . Potenziare l'inclusione scolastica. Prevenire il disagio. Potenziare l'interesse rivolto all'apprendimento del Francese
Obiettivi	Sviluppare una maggiore capacità organizzativa del proprio lavoro in classe e a casa. Favorire la socializzazione e l'inserimento degli alunni. Accrescere l'autostima.
Attività previste e metodologie	Canzoni in lingua francese, schede facilitate, giochi (parole crociate sul lessico francese) jeu de role, tombola con i numeri in lingua



PTOF

Risultati attesi	Potenziamento del processo inclusivo nell'ambito della classe. Apprendimento di competenze didattiche di base nello studio della lingua francese. Partecipazione attiva alle attività proposte in classe. Capacità organizzative, autostima e consapevolezza delle proprie capacità.
Indicatori utilizzati	Gli indicatori verranno stabiliti in funzione degli alunni e saranno individuati nell'ambito degli apprendimenti e del percorso individualizzato stilati nel PEI e/o nel PDP.



Allegato n° 2 – Progetto funny books

SCUOLA PRIMARIA

PROGETTO D'INCLUSIVITÀ "FUNNY BOOKS"

Materie: Lingua Inglese, Musica, Scienze motorie e sportive.

Classe 5^A

A.S. 2021/2022

Insegnanti: Di Mauro Maria Alessandra, D'Orio Lucia



Obiettivi generali

Il progetto ha come compito principale la capacità di proiettarsi nello spazio sempre più esteso della comunicazione e dell'interscambio. La scelta del progetto nasce proprio dal bisogno di creare delle reali occasioni di uso della lingua inglese come mezzo di comunicazione e di potenziare negli alunni la competenza comunicativa per affrontare uno scambio dialogico in maniera del tutto naturale, in situazioni reali rappresentate da relative illustrazioni di luoghi e personaggi.

Finalità educative

La finalità principale dell'insegnamento di una lingua straniera nella scuola elementare è di carattere formativo ed educativo. Nello specifico, il Progetto si prefigge di:

- arricchire e potenziare il lessico e le strutture linguistiche;
- favorire una maggiore apertura che permetterà a ciascuno di comunicare agli altri ciò che pensa e sente;
- esprimere stati d'animo, preferenze e interessi personali;
- esprimere con un linguaggio grafico -pittorico creativo utilizzando le caratteristiche e gli elementi dei fumetti;



- favorire ampie opportunità strumentali in diverse situazioni di carattere pratico attraverso role play e semplici drammatizzazioni;
- creare contesti motivanti per favorire un atteggiamento positivo nell'apprendimento della lingua straniera;
- rendere cosciente che la lingua inglese è uno strumento fondamentale di comunicazione;
- fare acquisire abilità linguistiche per la comprensione della lingua orale.

Competenze chiave di riferimento:

La comunicazione nelle lingue straniere condivide essenzialmente le principali abilità richieste per la comunicazione.

- Comunicazione nelle lingue straniere
- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressione culturale
- Espressione artistica e musicale

Il progetto prevede l'impiego di 8 ore da svolgere orientativamente dal mese di febbraio a maggio 2022, coinvolge la classe 5[^] A della Scuola Primaria dell'Istituto. Le docenti coinvolte sono le insegnanti Maria Alessandra Di Mauro e Lucia D'Orio.

Il progetto si avvarrà di una didattica comunicativa e laboratoriale che attraverso il brainstorming, il circle time, il cooperative learning e la ricerca azione, nel rispetto delle norme anti covid, privilegerà l'apprendimento attraverso il gioco, il fare, il coinvolgimento emotivo. L'approccio alla lingua avviene attraverso attività inerenti alla lingua inglese, alla musica e alle attività motorie e sportive, attraverso l'interazione orale, il canto, il disegno, la coloritura, la lettura, la scrittura e l'espressione corporea. Tali attività forniscono a ciascun alunno la possibilità di sviluppare competenze nelle abilità linguistiche di *listening, speaking, reading e writing e drawing*.

Il materiale didattico

La didattica laboratoriale sarà basata sull'utilizzo dei libri di testo, CD, Lim e relativi software.

Le risorse digitali

Sono previste attività da svolgere con l'utilizzo di Lim e pc. Periodicamente gli studenti avranno modo di esercitarsi e consolidare le conoscenze apprese attraverso le risorse acquisite con le modalità sopra citate.

Verifica e monitoraggio degli alunni

La verifica del progetto avverrà in itinere attraverso l'osservazione diretta di ogni alunno in classe nel corso delle attività di speaking e conversation, writing e drawing. L'azione congiunta di queste modalità di verifica consente alle insegnanti di avere un quadro completo del profilo di ogni alunno e del grado di inclusività raggiunto nel gruppo – classe.



Materiali prodotti

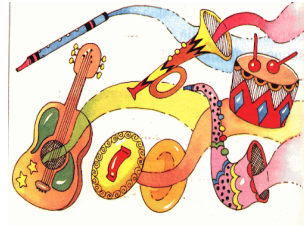
Cartelloni, produzione scritta di testi e fumetti, semplici drammatizzazioni e realizzazione di piccoli gadgets ricordo.



Allegato n° 3 – Progetto inclusione artisticamente insieme

**SCUOLA PRIMARIA
PROGETTO INCLUSIVITÀ
AREA B.E.S.**

“ARTISTICAMENTE INSIEME”



Classi 4[^] B - 4C
A.S. 2021/2022

DOCENTI COINVOLTI: Amenta Anita, Occhipinti Monica, Tidona Concetta, Carrabino Paola Daniela, Nane' Novella (in sostituzione di Paola Lombardo), D'Orio Lucia, Chiarenza Teresa (in sostituzione di Chiarello Carmela) e Puglisi Annamaria.

PREMESSA

Il progetto nasce dall'esigenza di promuovere un'azione educativa mirata, in grado di rapportarsi alle potenzialità individuali di ciascun alunno, che permetterà di valorizzarne le differenze e trasformarle in risorse, favorendo in tal modo, l'inclusione e il raggiungimento dell'autonomia di ciascun alunno.

COMPETENZE CHIAVE	<ul style="list-style-type: none">• alfabetica funzionale.• personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.• sociale e civica in materia di cittadinanza.• competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.
------------------------------	--

<p>FINALITÀ</p> <ul style="list-style-type: none">• Amplificare il compimento del processo di Inclusione.• Valorizzare i diversi codici comunicativi espressivi: musica e arte.• Creare un contesto stimolante, che induca gli alunni a diventare protagonisti attivi del proprio operare.



PTOF

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none">• Favorire l'inclusione attraverso attività artistico, musicali ed espressive.• Scoprire il paesaggio artistico e sonoro attraverso attività di percezione e produzione.• Sviluppare la creatività attraverso l'ascolto di brani musicali e la tecnica del "Body percussion";• Sperimentare diverse tecniche artistiche.• Promuovere lo sviluppo di abilità sociali, affettive, relazionali e i valori del rispetto e della cittadinanza attiva.
------------------	--

CONTENUTI ATTIVITA'	<ul style="list-style-type: none">• Foto e immagini di opere d'arte;• Realizzazione di elaborati artistici, utilizzo di strumenti e tecniche diverse.• Body percussion.• Produzione di sequenze ritmiche e coreografie musicali.• Ascolto di brani di vario genere e stile.• Realizzazione di semplici strumenti musicali con materiali di riciclo.
----------------------------	--

METODOLOGIA

Si ritiene fondamentale adottare una metodologia inclusiva, rispettosa delle caratteristiche psicologiche degli alunni e dei loro tempi di apprendimento.

MATERIALI E STRUMENTI UTILIZZATI	<ul style="list-style-type: none">• materiali di recupero,• strumenti sonori;• LIM;• Pc;• opere grafico/pittoriche;• foto e immagini di opere d'arte;• libri;• schede;• casse acustiche per pc;• macchina fotografica.
---	---

TEMPI: 1^ ora settimanale per tre mesi. (Febbraio-marzo-aprile)

SPAZI: aule di appartenenza.



PRODOTTO FINALE:

Realizzazione di cartellone con foto e file multimediale delle attività svolte nel progetto.

VERIFICA

La verifica si baserà sull'osservazione degli alunni durante le attività proposte, rilevandone i tempi di attenzione e di partecipazione secondo i ritmi di apprendimento, per il raggiungimento dell'autonomia relazionale e comportamentale di tutti gli allievi, al fine di renderli capaci di realizzare il maggior numero possibile di attività senza l'aiuto dell'adulto. Sono previsti momenti di programmazione, monitoraggio e la stesura di una relazione finale.



PROGETTO INCLUSIONEMULTIDISCIPLINARE



CLASSI PRIME SCUOLA PRIMARIA A.S. 2021/2022

DISCIPLINE COINVOLTE

Inglese, Ed. Civica, Ed. Fisica, Musica, Laboratorio Attività Manuali.

DOCENTI COINVOLTE:

Tutte le docenti curricolari e le docenti di sostegno delle classi prime.

TEMPI:

Una lezione di Inglese (1 ora); una lezione di Lab. L.2 (1 ora); una lezione di Musica (1 ora); una lezione di Ed. Fisica (1 ora); una lezione di Laboratorio Attività Manuali (1 ora).

ALUNNI DESTINATARI

Tutti gli alunni delle classi prime



PREMESSA

Includere tutti significa permettere a tutti i bambini di vivere un'esperienza scolastica gratificante e di raggiungere il successo formativo. Questo significa non solo permettere a quei bambini con un Disturbo Specifico dell'Apprendimento o un Bisogno Educativo Speciale di partecipare, con gli adeguati strumenti compensativi e dispensativi alla vita di classe e all'apprendimento, ma anche tenere conto di tutti gli stili di apprendimento dei bambini. La formazione linguistica del bambino è un processo unitario e le interrelazioni fra lingua madre e lingua in via d'apprendimento va ricercata e attivata come elemento fondamentale del processo linguistico, che investe il completo sviluppo della sua personalità. L'apprendimento di una lingua straniera è incontro con un'altra cultura, un altro modo di esprimersi con una gestualità e una diversa organizzazione della vita ed è funzionale al ridimensionamento degli stereotipi culturali. È promuovere nel bambino la consapevolezza sociale, la comprensione e il rispetto di stili di vita diversi, ma anche di punti di vista e opinioni a volte contrastanti. Il diverso codice linguistico è un mezzo di promozione individuale e sociale, è uno strumento per organizzare conoscenze attraverso il quale il bambino, divertendosi, ha la possibilità di arricchire il proprio bagaglio cognitivo, di conoscere e accettare contesti culturali diversi dal proprio, di assumere comportamenti orientati alla solidarietà e all'accoglienza. Offre inoltre la possibilità di ampliare la sfera dei rapporti con altre persone, disponendo al dialogo e alla comprensione reciproca. Sull'esigenza della scuola di promuovere l'approccio comunicativo funzionale della L2 e di porre l'accento sull'importanza del linguaggio verbale, iconico e mimico-gestuale come mezzi di comunicazione, come strumenti di trasmissione di significati, si propongono tali linee progettuali con lo scopo di far partecipare e includere tutti gli alunni delle classi prime della scuola primaria ad alcune semplici attività multidisciplinari.

OBIETTIVI FORMATIVI

- Apprendere una lingua straniera attraverso forme comunicative e meccanismi simili a quelli per l'acquisizione della lingua madre.
- Migliorare le relazioni socioaffettive con gli adulti e il gruppo dei pari e stimolare il desiderio di parlare/esprimersi attraverso diverse forme comunicative anche in una lingua diversa.
- Formare un atteggiamento positivo nell'apprendimento delle discipline coinvolte.
- Sviluppare rapporti amichevoli con i compagni e familiarizzare con l'ambiente scolastico.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Identificare/indicare un oggetto (Inglese).
- Utilizzare la voce, il proprio corpo e/o oggetti vari, a partire da stimoli (musicali, motori, ambientali e naturali) in giochi, situazioni, storie e libere attività, per espressioni parlate e/o recitate, anche riproducendole/o improvvisando suoni e rumori del paesaggio sonoro (Musica).
- Ascoltare canti/canzoni e riprodurle con intonazione ed espressività o attraverso il movimento del corpo (Musica).
- Comprendere il linguaggio dei gesti (Ed. Fisica).
- Riconoscere e rispettare la segnaletica stradale di base (Ed. Civica e Ed. Fisica).



- Comunicare utilizzando diversi linguaggi: orale, scritto, grafico pittorico, corporeo e mimico gestuale (Ed.Civica e Laboratorio Attività Manuali).

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Come includiamo ogni alunno?

- con le canzoni e i giochi, che permettono di memorizzare parole e frasi senza sforzo, grazie al ritmo e all'amusica, e che permettono di muoversi, di "fare", di esprimere l'energia che in alcuni momenti della giornata per alcuni bambini è davvero difficile incanalare;
- con i video, che coinvolgono e stimolano e che possono essere usati in diversi momenti della lezione, che aiutano la memorizzazione e che permettono di visualizzare quello che si sta studiando;
- con le storie, che coinvolgono tutti, che fanno sognare, che aprono nuovi mondi, che ricordano ai bambini che la fantasia è uno strumento potentissimo;
- con la drammatizzazione, che coinvolge attivamente i bambini, permettendo loro di ricordare e riprodurre correttamente parole e frasi e li fa mettere in gioco in un contesto protetto e stimolante.

Come ci ricordano le Indicazioni Nazionali, durante il corso del primo anno della scuola primaria, le attività comunicative andranno centrate sulla ricezione. Dall'ascolto di materiale registrato e dalla viva voce dell'insegnante, gli alunni dovranno ricavare una comprensione globale, isolando alcuni termini chiave. L'uso del parlato, attraverso il lavoro svolto a coppie, i giochi, le drammatizzazioni, i dialoghi fornirà loro l'occasione di utilizzare la lingua inglese in contesti ludici significativi. La lingua verrà utilizzata in forma veicolare per confrontare, conoscere, comprendere, individuare. Anche se le risorse linguistiche/lessicali sono ancora limitate, sarà importante rendere consapevoli i bambini del fatto che possono comprendere e riuscire a comunicare contenuti. Alcune attività saranno organizzate in piccoli gruppi per consentire un'interazione e uno scambio linguistico maggiore. Inoltre, attraverso l'attività di storytelling sarà possibile veicolare emozioni, valori e spunti di inclusione e cittadinanza utili per l'approfondimento dei Global Goals dell'Agenda ONU 2030.



FASI DI LAVORO

ATTIVITÀ "SUPER CITIZENS": È importante aiutare gli alunni, fin da piccoli, a distinguere i comportamenti corretti da tenere quando circolano a piedi, in bicicletta oppure in macchina con gli adulti. Devono essere consapevoli che esistono delle leggi e delle regole da rispettare per non mettere in pericolo se stessi e gli altri. Questa attività ha lo scopo di insegnare ai bambini alcune semplici regole del codice stradale attraverso l'ausilio di immagini, musica e attività ludiche e laboratoriali. Inoltre, fornisce ai bambini la possibilità di imparare nuovi termini in lingua inglese.

FASE 1: Si introduce la prima fase di lavoro con una canzoncina tradizionale inglese e viene chiesto agli alunni di osservare il bambino che svolge le azioni a pagina 48 del libro di testo. L'insegnante fa notare lo scuolabus che in inglese si dice "schoolbus". Viene chiesto se c'è qualcuno che prende lo scuolabus per recarsi a scuola e che azioni vede durante il tragitto. L'insegnante fornisce qualche esempio di come le porte che si aprono e chiudono, i tergicristalli che vanno a destra e sinistra quando piove, ecc. Attraverso la mimica, il supporto grafico e multimediale (LIM), si introducono le seguenti parole chiave necessarie per la comprensione della canzone: wheels (ruote), horn (clacson), wipers (tergicristalli), doors (porte), children (bimbi). Dopo aver ascoltato la canzone una prima volta si chiede agli alunni di ascoltare di nuovo e seguire il bambino che fa le azioni sul libro, dopodiché si riascolta ancora, fermando la registrazione dopo ogni riga e invitando gli alunni a ripetere.

FASE 2: Appena dimostrano sicurezza nel ripetere la canzone, si chiede agli alunni di concentrarsi sul bambino e sui movimenti che svolge. Si invitano tutti i bambini a mettersi in piedi, a pronunciare le parole chiave per ogni strofa e si incoraggiano ad accompagnarle con i movimenti suggeriti dal bambino nel libro. I bambini amano mimare con le loro mani le ruote che girano, il clacson che suona, i tergicristalli che vanno avanti e indietro, le porte che si aprono e si chiudono e i bambini seduti che vanno su e giù. Una volta acquisita una buona dimestichezza con il testo, si invitano gli alunni a mettersi in cerchio ben distanziati (in palestra) e a ripetere la canzone mentre la accompagnano con i movimenti.

FASE 3: "Let's Take Turns!" Si divide la classe in cinque gruppi e si assegna a ogni gruppo una delle strofe della canzone. I bambini rifaranno la canzone, ma questa volta ogni gruppo farà solo la sua parte; quindi, il primo gruppo mimerà la parte delle ruote, il secondo gruppo mimerà il movimento del clacson e così via. Dopo un paio di volte si assegnano nuove strofe a ogni gruppo e si fanno ripetere.

FASE 4: "Circle the wrong action". Gli alunni devono osservare attentamente le illustrazioni e cerchiare/indicare i due disegni con i bambini che non stanno seguendo le regole stradali. Si chiede loro di spiegare il comportamento errato. Agli alunni viene chiesto di riflettere sull'importanza della sicurezza stradale. Si chiede loro se pensano che sia importante e perché. Ciascun bambino, in questa fase, potrà esprimersi liberamente nella propria lingua o attraverso immagini e linguaggio mimico-gestuale.

FASE 5: "Listen and repeat the rhyme". Prima di far ascoltare la rima, si insegnano ai bambini le parti del corpo, "eyes, ears e feet", necessarie per la comprensione. Poi si spiega loro che sentiranno



alcune regole da rispettare quando attraversano la strada. Si fa ascoltare la rima, dopodiché si invitano gli alunni a ripeterla. Mentre ascoltano e ripetono, si mimano le azioni, per aiutare tutti nella comprensione e nell'espressione non verbale.

FASE 6: Si insegnano le parole "wait" e "go" abbinate ai colori dei semafori. Si spiega che il rosso significa "stop", il giallo "wait", e il verde "go". Poi si realizzano dei traffic lights usando pittura ad acqua e del cartoncino nero. Si effettuano esercitazioni orali usando i traffic lights preparati dai bambini. Viene indicato un colore per volta e si chiede di dire l'azione che corrisponde al colore. Si fa lavorare i bambini a coppie.

FASE 7: "Play the game! Simon says". Questo gioco consiste nel seguire correttamente le istruzioni impartite. Si spiega agli alunni che dovranno eseguire soltanto le istruzioni precedute dall'espressione "Simon says", mentre dovranno stare fermi quando viene ordinato il solo comando. Si fa qualche giro di prova prima di fare il gioco, quindi l'insegnante dice "Simon says, go up and down!" e controlla che tutti camminino. Poi si dice "Go up and down!" e si verifica che tutti restino fermi. Si inizia il gioco e si spiega che chi si muove al comando sbagliato o sbaglia paga un pegno simbolico.

MATERIALI E MEZZI

Libro di testo, cartoncino, colori, LIM, ecc.



Allegato n° 5 – Progetto "giocando imparo"

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "ARCHIMEDE"

PROGETTO PER L'INCLUSIONE SCOLASTICA DEGLI ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI

TITOLO: GIOCANDO IMPARO "IL CRUCIVERBA MATEMATICO"

CLASSE COINVOLTA: 1^A

DOCENTI COINVOLTI:
Erminia Russo (Matematica); Salvatore Augello (Sostegno)

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

MOTIVAZIONE

Questo progetto nasce dall'esigenza di dare sostanza al piano di miglioramento del nostro Istituto, parte integrante del P.T.O.F. In particolare, l'attività che si intende svolgere vuole essere uno strumento che amplifichi il compimento del processo di integrazione in classe degli alunni diversamente abili.

FINALITA'

L'alunno diversamente abile:

- rimane in classe per il maggior tempo possibile;
- grazie alle strategie didattiche personalizzate, fa il più possibile le stesse cose che fanno i suoi compagni di classe;
- viene posto nelle stesse condizioni formative degli altri studenti;
- esprime le proprie potenzialità in un percorso di reciproca relazione con il gruppo dei pari (peer-education).

OBIETTIVI DISCIPLINARI

- Eseguire le operazioni di addizione e sottrazione con gli algoritmi.

METODOLOGIA

Didattica ludica.

- Si intende utilizzare lo strumento del gioco per sdrammatizzare una disciplina, la Matematica, considerata normalmente ostica dalla gran parte degli alunni, favorendo così il coinvolgimento di tutti i ragazzi.



ATTIVITA'

Gli insegnanti distribuiscono agli alunni delle schede con dei "cruciverba matematici" da risolvere seguendo un algoritmo. Per utilizzare al meglio lo strumento del gioco a supporto della programmazione didattica, saranno rispettate tre regole fondamentali per far "giocare seriamente":

- **coinvolgere** attivamente tutti gli alunni della classe;
- **premiare** la vittoria (assegnare punteggio aggiuntivo su una verifica successiva);
- **penalizzare** per scoraggiare le risposte date "a caso" e **responsabilizzare** i ragazzi rispetto alle loro scelte (non assegnare punteggio aggiuntivo su una verifica successiva).

TEMPI DI ATTUAZIONE

Si valuterà in itinere il momento in cui svolgere l'attività.



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "ARCHIMEDE"

**PROGETTO DI INCLUSIONE SCOLASTICA DI: "SCIENZE
MATEMATICHE E STORIA"**

CLASSI COINVOLTE: CLASSI 1B-1D-2B-3B-3D.

DOCENTI: Attardi M., Migliore A., Petruzzello M., Puglisi D., Sipala N., Vasile C., Zappulla M.

1. Titolo del progetto	APRENDO APPRENDO
2. Contesto di intervento: ANALISI	<p>Nella nostra Scuola sono presenti alcuni tipi di disturbi, disagi o difficoltà che rendono difficile l'apprendimento e che richiedono un'attenzione e alcuni interventi personalizzati:</p> <p>alunni con DSA;</p> <p>alunni di origine straniera che presentano particolare difficoltà di apprendimento degli aspetti ortografici e lessicali;</p> <p>alunni che presentano condizioni di svantaggio socioeconomico e/o culturale;</p> <p>alunni diversamente abili;</p> <p>In un'ottica di miglioramento scolastico, insita in qualsiasi ordine e grado di scuola, il seguente progetto mira a consolidare e potenziare in ciascun alunno abilità di base ascrivibili all'area linguistica e logico-matematica.</p> <p>Tale necessità nasce da alcune criticità emerse nel corso dell'anno dovute anche alla particolare situazione legata alla pandemia:</p> <p>difficoltà nella decodifica delle consegne;</p> <p>problematicità nella comprensione del testo.</p>



3. Target	<p>I destinatari del progetto sono tutti gli alunni delle classi 1B-1D-2B-3B-3D.</p> <p>Il progetto verrà svolto in orario curriculare dai docenti di matematica, storia e di sostegno delle classi interessate.</p>
4. Obiettivo Generale	<p>É emerso negli anni precedenti che un numero considerevole di alunni presentava difficoltà nel raggiungere risultati positivi. Inoltre, alcuni di loro evidenziano difficoltà a raggiungere un'adeguata autonomia operativa perché non sempre eseguono nei tempi stabiliti e correttamente le consegne scolastiche e hanno bisogno della funzione mediatrice dell'insegnante per portare a termine quanto loro assegnato.</p> <p>Il progetto, pertanto, intende:</p> <p>Attuare azioni di recupero personalizzate;</p> <p>Lavorare sull'integrazione nel gruppo classe facendo ricorso ad una differenziata metodologia di insegnamento che stimoli ogni alunno ad una maggiore motivazione al lavoro scolastico;</p> <p>Offrire agli alunni l'opportunità di recuperare alcune abilità di tipo logico-matematico e linguistico attraverso un approccio ludico, dinamico, interattivo e costruttivo;</p> <p>Stimolare il pensiero critico, la curiosità e la progettualità degli studenti.</p>
5. RISULTATI ATTESI	<p>Incentivazione della curiosità, del gusto per la ricerca e dell'abitudine a riflettere;</p> <p>Aumento dell'interesse, dell'impegno, della partecipazione, del senso di responsabilità e dell'organizzazione del lavoro;</p> <p>Sviluppo della creatività e della capacità di risoluzione dei problemi;</p>



	<p>Recupero e consolidamento dell'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti;</p> <p>Recupero e consolidamento dell'apprendimento della matematica attraverso percorsi alternativi ed accattivanti;</p> <p>Utilizzo di strategie, ragionamenti, percorsi mentali in situazioni nuove;</p> <p>Consolidamento di abilità essenziali per l'apprendimento;</p> <p>Acquisizione di strumenti necessari allo svolgimento delle attività;</p> <p>Maggiore autonomia, correttezza nell'esecuzione di un compito e partecipazione alla vita della scuola sempre più motivata.</p> <p>Realizzazione di un proprio Lapbook di Matematica, Scienze, Storia, con immagini, schede, etc.</p> <p>Costruzione di geometria: "Le 7 pietre della saggezza";</p> <p>Costruzione di un gioco per lavorare con i numeri relativi;</p> <p>Lapbook di storia: "Il castello medievale".</p>
6. Obiettivi di Apprendimento dalle Indicazioni Nazionali	<p>Utilizzare con sicurezza le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico, scritto e mentale, anche con riferimento a contesti reali;</p> <p>Conoscere e saper utilizzare le varie unità di misura;</p> <p>Riconoscere e risolvere problemi di vario genere, individuando le strategie appropriate, giustificando il procedimento seguito e utilizzando in modo consapevole i linguaggi specifici;</p> <p>Contare oggetti o eventi, a voce alta;</p>



	<p>Leggere e scrivere i numeri naturali avendo consapevolezza della notazione posizionale; confrontarli e ordinarli, anche rappresentandoli sulla retta;</p> <p>Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo;</p> <p>Riconoscere e risolvere problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza;</p> <p>Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.</p> <p>Conoscere gli elementi essenziali del Medioevo e le caratteristiche del castello.</p>
7. Indicatori di risultato	<p>Miglioramento del rendimento scolastico;</p> <p>Costruzione di ragionamenti non formalizzati;</p> <p>Capacità di motivare le proprie affermazioni;</p> <p>Aumento della capacità d' ascolto;</p> <p>Partecipazione attiva degli alunni;</p> <p>Innalzamento del livello di attenzione/motivazione del singolo alunno;</p> <p>Acquisizione progressiva di automatismi nell'uso delle strategie e conseguente autonomia esecutiva.</p>
8. COMPETENZE (Life Skills) che vengono sviluppate/potenziare con il progetto	<p>Capacità di prendere decisioni nelle piccole situazioni quotidiane;</p> <p>Problem solving: affrontare e risolvere in modo costruttivo i problemi quotidiani;</p>



	<p>Pensiero critico e pensiero creativo: analizzare la situazione in modo analitico, esplorando le possibili alternative e trovando soluzioni originali;</p> <p>Empatia: riconoscere, discriminare e condividere le emozioni degli altri;</p> <p>Gestione delle emozioni e dello stress: riconoscere e regolare le proprie emozioni e gli stati di tensione;</p> <p>Efficacia personale: convinzione di poter organizzare efficacemente una serie di azioni necessarie a fronteggiare nuove situazioni, prove e sfide;</p> <p>Sviluppo di un senso di autoefficacia e di autostima.</p>
9. Modalità di intervento	<p>Partendo dalla consapevolezza di come attraverso il gioco vengano esercitate, padroneggiate e consolidate diverse abilità, l'intero progetto verrà strutturato sotto forma di "laboratorio ludico" al fine di evitare che una eccessiva formalizzazione dello stesso possa allontanare gli alunni dagli obiettivi preposti. A tal proposito, si</p> <p>cercherà di dare vita ad uno "spazio" attivo, concreto, giocoso in grado di stimolare gli alunni ad approccio autonomo nella risoluzione dei problemi per tentativi ed errori. In questo modo, l'errore rappresenterà non più un ostacolo ma una sfida da superare e la collaborazione e il confronto collettivo, elementi essenziali per crescere insieme. Per il buon esito del percorso, l'insegnante assumerà il compito di guida, di mediatore, di stimolatore, in grado di attivare la partecipazione dei membri del gruppo in un clima sereno e positivo.</p>
10. Metodologie e strumenti utilizzati	<p>ALUNNI</p> <p>Attività adattate o differenziate rispetto al compito comune;</p> <p>Attività individuale autonoma;</p>



	<p>Attività laboratoriali;</p> <p>Affiancamento nella costruzione di mappe concettuali per lo studio;</p> <p>Schede e libri;</p> <p>Per il raggiungimento degli obiettivi ipotizzati i docenti utilizzeranno la metodologia del:</p> <p>Cooperative learning;</p> <p>Problem solving;</p> <p>Brainstorming.</p> <p>STRUMENTI:</p> <p>Esercitazioni;</p> <p>Lavori personali con materiale strutturato e no;</p> <p>Controllo della comprensione;</p> <p>Sollecitazione degli interventi e degli interessi;</p> <p>Esercitazioni guidate a livello crescente di difficoltà;</p> <p>Prove e attività differenziate e semplificate su obiettivi minimi e/o potenziamento;</p> <p>Attività di rafforzamento delle conoscenze sul Medioevo;</p> <p>Attività di ricerca;</p> <p>Esercizi di rafforzamento del calcolo e attività guidate per potenziare la comprensione di situazioni problematiche;</p> <p>Suggerimenti e accorgimenti per migliorare il metodo di lavoro.</p> <p>MATERIALI:</p> <p>Giochi e schede didattici;</p> <p>Materiale strutturato e non strutturato;</p> <p>Materiale di facile consumo (fotocopie, carta);</p> <p>Cartelloni, cartoncini, cannuce, stuzzicadenti, lana, spago, immagini, ritagli.</p>
--	---



11. Tempi di realizzazione del progetto	Fine dicembre/Secondo Quadrimestre
12. Modalità di valutazione	<p>Valutazione rivolta alle diverse dimensioni dell'alunno in situazione di apprendimento:</p> <p>La dimensione relazionale-sociale e affettivo-emozionale;</p> <p>La dimensione pratico-operativa;</p> <p>Le modalità di lavoro dell'allievo, il livello di autonomia, l'impegno, la responsabilità;</p> <p>Il compito/prodotto: completezza e correttezza;</p> <p>Compiti di realtà.</p>



PROGETTO DI INCLUSIONE SCOLASTICA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO ANNO SCOLASTICO 2021/2022

CLASSI COINVOLTE: TUTTE LE PRIME

DOCENTI COINVOLTI:

Docenti curricolari di lingua straniera e docenti di sostegno delle classi prime.

PREMESSA

Il seguente progetto di inclusione scolastica ha lo scopo di promuovere l'inclusione degli alunni, favorendo il successo scolastico sia di quelli che apprendono con facilità, sia di quelli che manifestano difficoltà e Bisogni Educativi Speciali. In un'ottica di miglioramento scolastico, questo progetto ha l'obiettivo di fornire a ciascun alunno occasioni di consolidamento e formazione finalizzate a stimolare l'interesse, la motivazione e la curiosità verso la lingua straniera; intende potenziare le abilità linguistiche relative all'ambito lessicale, facilitarne l'apprendimento, far conseguire le conoscenze necessarie, offrendo l'opportunità di accrescere le proprie potenzialità. L'intervento sarà orientato al miglioramento delle competenze attraverso una didattica ludica e laboratoriale. Imparare insieme e in maniera ludica, infatti, può essere gratificante e costituire un forte rinforzo positivo rispetto alla propria autostima e al successivo apprendimento. L'aspetto ludico rende l'attività più gradita e gli alunni apprendono più volentieri. L'attività di gioco proposta sarà quella della tombola, gioco familiare a tutti e immediatamente riconoscibile nel grande e nel piccolo gruppo. Si promuoverà la collaborazione tra pari che vedrà gli alunni impegnati individualmente e/o a coppia nel rispetto delle regole legate all'emergenza sanitaria Covid-19.

DISCIPLINE COINVOLTE

Lingue straniere.

OBIETTIVI FORMATIVI

Aumentare l'interesse, la curiosità e il divertimento nell'approccio ad una lingua diversa dalla propria attraverso l'interazione con adulti e pari.

Stimolare la motivazione all'apprendimento di una lingua straniera attraverso un'attività piacevole e divertente.

Accrescere negli alunni la fiducia nelle proprie capacità.

Promuovere la socializzazione e il rispetto nei confronti dei compagni.

Favorire l'attivazione di strategie di collaborazione e supporto tra pari per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Rispettare le regole del gioco.

Migliorare le competenze linguistiche e comunicative della lingua straniera.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Riconoscere le principali regole di fonetica.

Ascoltare e comprendere semplici parole e/o semplici frasi relative a contesti noti.



Leggere immagini e associarle alla parola e/o frase corrispondente.

Leggere e comprendere globalmente parole note e/o semplici frasi relative alla quotidianità.

Consolidare il lessico riferito alla quotidianità.

METODOLOGIE E STRATEGIE DIDATTICHE

Attività ludico-didattica.

Associazione di immagini alle parole.

Peer-tutoring.

Cooperative Learning.

ATTIVITÀ

Il gioco è strutturato come la tradizionale tombola. Saranno predisposti un cartellone e delle cartelle con immagini che saranno distribuite ad ogni alunno/a. Le insegnanti pescheranno e leggeranno ad alta voce le parole o le frasi che saranno apposte sul cartellone. Successivamente gli alunni, dopo aver ascoltato, cercheranno nella propria cartella l'immagine corrispondente alla parola o alla frase letta dall'insegnante. L'immagine individuata verrà contrassegnata da ogni alunno/a sulla propria cartella. Vincerà chi completerà per primo la cartella.

MATERIALI

Materiale di facile consumo, cartoncino e fotocopie per costruire il cartellone, le cartelle e le tessere illustrate, pennarelli/matite/penne o altro tipo di contrassegno, sacchetto di estrazione per le tessere.

TEMPI

Dal secondo quadrimestre l'attività ludico-didattica della tombola sarà svolta, quando ritenuto necessario dalle insegnanti, a completamento dell'unità affrontata per consolidare la preparazione relativa al lessico studiato.



AREA DELL'INNOVAZIONE DIGITALE

Obiettivi di processo:

- Miglioramento delle competenze digitali del personale di segreteria

Azioni

- Implementazione delle fasi per l'elezione dell'organo collegiale
- Gestione digitalizzata della normativa vigente in materia
- Analisi del voto, produzione della reportistica

Strumenti

Piattaforma per il voto elettronico "Eligo"

L'uso della piattaforma del voto on line permette di gestire in maniera efficiente i processi lavorativi della segreteria, nella direzione di un rafforzamento del processo di digitalizzazione, garantendo sicurezza, completezza, esaustività, tempestività nel raggiungimento dei risultati di performance.