



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
2014-2020

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



MIUR

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

## PON "Fuori dagli schemi"

Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FdR)– Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1. Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza. **Fuori dagli schemi**  
Codice progetto: 10.2.2A-FDRPOC-SI-2022-332  
**CUP: H14C22000980001**

### Sintesi descrittiva dei moduli

N.	MODULO	DESCRIZIONE	ORE	DESTINATARI
1	We're different We're all the same Digital storytelling on Elmer	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). Tale approccio sarà seguito anche attraverso la flessibilità nella progettazione didattica a partire dalla diagnosi degli interessi e delle esigenze linguistiche degli studenti.	H 30	alunni della scuola primaria e secondaria
2	In my suitcase.....I speak English around the world	Il laboratorio ha come principale finalità lo sviluppo delle abilità linguistiche di speaking e listening e sarà indirizzato agli alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado. Lo scopo del progetto è di potenziare l'acquisizione di strutture comunicative in lingua inglese utilizzando contesti reali e noti. Il viaggio propone l'implementazione di un percorso formativo in lingua inglese che attraverso l'uso delle nuove tecnologie e di un lavoro laboratoriale di cooperative learning porti alla realizzazione di uno story telling personale creato dagli alunni attraverso applicazioni e programmi digitali di video making. Il corso incentrato su funzioni comunicative in situazioni reali, vocaboli, luoghi e paesaggi legati al viaggio, porterà i ragazzi alla scoperta di posti da visitare e alla necessità di prenotare, chiedere informazioni, prendere un mezzo o visitare un museo in cui dovranno essere pronti a comunicare e ad organizzarsi (problem solving). Attraverso il role play infatti, insceneranno dialoghi e si	H 30	alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria

		<p>confronteranno in discussioni, cambiando anche idea se necessario, ma soprattutto nella consapevolezza di riuscire da soli, secondo le proprie esigenze, nella propria avventura. Attraverso le abilità di listening video comprehension and speaking matureranno maggiore consapevolezza e sicurezza di sé nella padronanza della lingua inglese. Esprimeranno le loro opinioni, i propri gusti, le proprie attitudini ed i propri progetti futuri. Tale attività può dunque essere un modo efficace per motivare e stimolare i ragazzi allo studio delle lingue e culture straniere. Gli allievi saranno costantemente "esposti" alla lingua inglese e ciò consentirà loro l'acquisizione di fluenza espositiva.</p>		
3	By plane , by ship, by train In English around the world	<p>Il laboratorio ha come principale finalità lo sviluppo delle abilità linguistiche speaking and listening e sarà indirizzato agli alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado. Lo scopo del progetto è di potenziare l'acquisizione di strutture comunicative in lingua inglese utilizzando contesti reali e noti. Il viaggio propone l'implementazione di un percorso formativo in lingua inglese che attraverso l'uso delle nuove tecnologie e di un lavoro laboratoriale di cooperative learning porti alla realizzazione di uno story telling personale creato dagli alunni attraverso applicazioni e programmi digitali di video making.</p> <p>Il corso incentrato su funzioni comunicative in situazioni reali, vocaboli, luoghi e paesaggi legati al viaggio, porterà i ragazzi alla scoperta di posti da visitare e alla necessità di prenotare, chiedere informazioni, prendere un mezzo o visitare un museo in cui dovranno essere pronti a comunicare e ad organizzarsi (problem solving). Attraverso il role play infatti, insceneranno dialoghi e si confronteranno in discussioni, cambiando anche idea se necessario, ma soprattutto nella consapevolezza di riuscire da soli, secondo le proprie esigenze, nella propria avventura. Attraverso le abilità di listening video comprehension and speaking matureranno maggiore consapevolezza e sicurezza di sé nella padronanza della lingua inglese. Esprimeranno le loro opinioni, i propri gusti, le proprie attitudini ed i propri progetti futuri. Tale attività può dunque essere un modo efficace per motivare e stimolare i ragazzi allo studio delle lingue e culture straniere. Inoltre, gli allievi saranno costantemente 'esposti' alla lingua inglese e ciò consentirà l'acquisizione di fluenza espositiva.</p>	H 30	alunni delle classi seconde e terze della scuola secondaria
4	Coding... impariamo a pensare giocando	<p>Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curricolo nel primo ciclo di istruzione. Il laboratorio sarà dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione con l'utilizzo di strumenti e kit robotici.</p>		Alunni della scuola primaria e secondaria Buseto Palizzolo
5	A tutto coding!!!	<p>Il pensiero computazionale, il coding e la robotica educativa costituiscono una priorità per l'aggiornamento del curricolo 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.</p>	H 30	Alunni della scuola primaria e secondaria Castellammare del Golfo
6	A gonfie vele	<p>Il modulo prevede la realizzazione di un corso di vela da</p>	H 30	alunni della scuola

		<p>attuarsi nella modalità di "campo scuola". La vela, come altre attività sportive, contribuisce a potenziare le capacità psicomotorie, socio-motorie ed espressive dei ragazzi.</p> <p>Si intendono perseguire i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- sviluppare una sana coscienza ambientale;</li> <li>- favorire il controllo dell'emotività e sviluppare l'autostima;</li> <li>-stimolare la capacità di iniziativa e di risoluzione dei problemi;</li> <li>-aumentare la capacità di attenzione e concentrazione;</li> <li>- sviluppare adeguati e corretti comportamenti relazionali;</li> <li>- favorire la socializzazione in un ambiente nuovo;</li> <li>-acquisire conoscenze e abilità, che potrebbero costituire la base di future professionalità. Il campo scuola intende promuovere esperienze pratiche in barca a vela accompagnate da momenti laboratoriali propedeutici allo sport velico ( scuola di nodi; conoscenza dell'ecosistema marino ) da attuarsi presso la sede nautica presente nel territorio.</li> </ul>		<p>primaria e secondaria Castellammare del Golfo</p>
7	Vivere il bello ogni giorno	<p>“La bellezza salverà il mondo” spesso si sente ripetere questa frase e in effetti l’educazione alla bellezza ci fa capire come occorre migliorarsi e cambiare le cose, a partire dall’ambiente in cui si lavora e si vive ogni giorno.</p> <p>Curare la propria scuola, renderla più bella e più vivibile accresce il senso di appartenenza e la cultura del bene comune.</p> <p>L’educazione civica, il bene comune non si impara solo sui libri ma prendendosi cura delle aule, dei banchi, facendo la raccolta differenziata. Questo progetto vuole abbellire gli ambienti scolastici, che siano aule, cortili o ingressi, con murales, arredamenti e tutto ciò che sia utile a rendere la nostra scuola un posto più bello, vivibile e gradevole da vedere</p>	H 30	alunni della scuola primaria
8	Prendersi cura del bene comune	<p>“La bellezza salverà il modo” spesso si sente ripetere questa frase e in effetti l’educazione alla bellezza ci fa capire come occorre migliorarsi e cambiare le cose, a partire dall’ambiente in cui si lavora e si vive ogni giorno.</p> <p>Curare la propria scuola, renderla più bella e più vivibile accresce il senso di appartenenza e la cultura del bene comune.</p> <p>L’educazione civica, il bene comune non si impara solo sui libri ma prendendosi cura delle aule, dei banchi, facenso la raccolta differenziata. Questo progetto vuole abbellire gli ambienti scolastici, che siano aule, cortili o ingressi, con murales, arredamenti e tutto ciò che sia utile a rendere la nostra scuola un posto più bello, vivibile e gradevole da vedere</p>	H 30	alunni della scuola secondaria
9	MuoviAMoci	<p>L’impatto che l’attività sportiva ha sui giovani è ampiamente sottovalutato e lo è ancora di più se si considerano gli effetti positivi, in termini di riabilitazione e recupero della socializzazione, che l’attività sportiva svolge sulle persone disabili e in condizione di svantaggio sociale. Per quanto possibile, le attività saranno a contatto con l’ambiente naturale.</p> <p>La proposta didattica intende favorire, attraverso le</p>	H 30	alunni della scuola primaria

		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. In ogni caso, nella scelta dello sport è necessario iniziare dagli interessi del bambino o dell'adolescente.		
10	Musica...un mondo da scoprire	Il percorso prevede giochi, brani, attività ed esperienze con e sulla tecnica della body percussion. Le attività favoriscono lo sviluppo motorio e uditivo, cercando di porre l'attenzione sull'ascolto attivo, sulla corretta riproduzione motoria, sulla coordinazione, consapevolezza e gestione del proprio corpo. Le attività proposte sfruttano la varietà dei suoni prodotti dal corpo, prevedendo anche l'ausilio di oggetti o di strumenti percussivi. Attraverso la combinazione dei vari suoni si potranno creare vari incastri ritmici e timbrici, per giungere via via alla costruzione di coreografie musicali in movimento o in forma statica, con l'intento di promuovere una crescita della sensibilità ritmica e della coordinazione neuromotoria	H 30	alunni della scuola primaria e secondaria
11	Ritmo, movimento e voce	L'esperienza musicale precoce 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.	H 30	alunni della scuola primaria e secondaria
12	Tutti in scena	Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. I partecipanti saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Professionisti specializzati nelle diverse discipline artistiche potranno arricchire le basi culturali dei partecipanti attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per mettere mano al copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.	H 30	alunni della scuola primaria e secondaria
13	Cresciamo insieme danzando	Il Progetto si prefigge lo scopo di allestire e realizzare delle coreografie valorizzando le abilità di ciascuno dei discenti partecipanti. Nello specifico questo modulo sarà dedicato principalmente alla danza e punterà al montaggio delle varie coreografie presenti in un Musical da realizzare a fine anno scolastico.	H 30	alunni della scuola primaria e secondaria

14	Castellammare in tour	<p>Il percorso si propone di esplorare il patrimonio storico-artistico di Castellammare partendo dall'osservazione diretta dei monumenti, facendo conoscere l'arte e la storia del proprio territorio attraverso la ricerca, l'indagine e l'esplorazione. Con questo progetto si vuole realizzare un ciclo di visite guidate nel territorio di Castellammare per meglio far scoprire e apprezzare ai ragazzi la propria città e coinvolgerli in esperienze costruttive e stimolanti. In particolare si vuole offrire occasioni di arricchimento a livello sociale, di ampliamento della conoscenza della propria cultura e delle tradizioni, attraverso esperienze di gruppo in un clima sereno e collaborativo.</p> <p>La conoscenza diretta del proprio territorio, la presa di coscienza dei suoi cambiamenti e lo studio delle radici e delle tradizioni locali, permette di stimolare il senso di appartenenza alla comunità dove si vive, nonché un interesse costruttivo e positivo per i beni comuni ed il rispetto del territorio.</p> <p>Si prefigge inoltre l'obiettivo di avviare gli alunni a documentare e saper condividere e socializzare informazioni legate ai beni culturali della propria città.</p>	H 30	alunni della scuola primaria e secondaria
----	-----------------------	--	------	---