



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE per IL LAZIO

ISTITUTO COMPRENSIVO 2^

Via XX Settembre,22 – 03043 CASSINO (FR) – Tel. 0776/21372 Fax 0776325373

✉ fric85400d@istruzione.it c.f. 90032280605 _ _ _ _ _ posta certificata ✉ fric85400d@pec.istruzione.it
sito web: www.iccassino2.edu.it

Prot. n. 8377

INFORMAZIONE ALLE FAMIGLIE FINALIZZATA ALL'ATTIVAZIONE DEI PROGETTI PON – FSE

Il nostro Istituto è stato autorizzato al finanziamento dei progetti PON di seguito indicati, destinati agli alunni di scuola Primaria e SS1°, per il potenziamento delle competenze chiave di cittadinanza europea.

Al fine di procedere all'attivazione dei moduli di progetto, i genitori sono invitati a manifestare il proprio interesse compilando il modello A allegato, da restituire ai docenti delle classi/sez. frequentate, entro il 23 novembre 2018.

Le attività verranno svolte nei plessi di “E. Mattei” e/o “G. Conte” in orario extracurricolare (orario pomeridiano o di sabato mattina).

La partecipazione degli alunni ai moduli è gratuita e sarà inserita nella certificazione delle competenze al termine della classe V di scuola primaria e III di scuola secondaria1°.

In allegato alla presente comunicazione:

- Le schede di sintesi dei progetti.
- Modello A

Ulteriori informazioni sono reperibili sul sito www.iccassino2.gov.it alla sezione “Progettazione Europea PON-FSE 2014-20”

Cassino 16 novembre 2018

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Antonella Falso
Firma autografa omessa ai sensi
dell'art. 3 del D.Lgs n. 39/1993

FSE – POTENZIAMENTO DELLA CITTADINANZA EUROPEA**Progetto: I can speak... (Candidatura N. 993364 3504 del 31/03/2017)**

Il progetto intende sviluppare la cittadinanza europea attraverso lo studio delle lingue straniera come possibilità di comunicazione, interazione tra popoli di diverse culture per apprezzarne le tradizioni, usanze, stili di vita, per abbattere le barriere che dividono i popoli. Imparare a parlare una lingua contribuisce ad accrescere la propria autostima, migliora le future prospettive occupazionali e la mobilità transnazionale.

COMPETENZE	TITOLO MODULO	DESTINATARI	TEMPI	DESCRIZIONE
Potenziamento linguistico e CLIL	I can speak	Alunni di scuola SS1° (cl. II e III)	30 ore da gennaio a giugno 2019	Padroneggiare la lingua inglese e un'altra lingua comunitaria per scopi comunicativi, utilizzando anche i linguaggi settoriali previsti dai percorsi di studio, per interagire in diversi ambiti e contesti di studio in riferimento ai livelli di padronanza del quadro europeo di riferimento per le lingue (QCER). Ci si avvarrà di una didattica di tipo laboratoriale esperienziale, sarà favorita la collaborazione tra pari e il roleplay. Attraverso l'esposizione a materiali autentici l'insegnante guiderà gli alunni a riconoscere, rielaborare e interiorizzare modalità di comunicazioni e regole della lingua, che essi applicheranno in modo autonomo e consapevole. Verrà monitorata la frequenza, l'andamento in itinere delle attività di progetto mediante questionari e verifiche intermedie e finali. Al termine dei percorsi verrà accertato il grado di competenza acquisito dagli studenti e alla condivisione dei risultati attesi sia all'interno della scuola che con gli stakeholders.
	European Citizen	Alunni di scuola SS1° (cl. II e III)	60 ore Giugno/ Luglio 2019	Il progetto intende sviluppare conoscenze e competenze interdisciplinari nonchè preparare gli studenti a una visione interculturale e la dimensione europea migliorando le competenze generali delle lingue straniere mediante percorsi CLIL e attraverso gli scambi transnazionali di scuole sia attraverso la mobilità all'estero che attraverso gemellaggi elettronici.

FSE – COMPETENZE DI BASE
Progetto “FILOSO-FARE” (Candidatura N. 49017 1953 del 21/02/2017)

Il progetto 'Filosof-are', rivolto agli della scuola primaria e ai ragazzi della scuola secondaria di primo grado, si affianca all'attività didattica curricolare con l'intento di costruire un lavoro comune in divenire, per potenziare le competenze di base (italiano, inglese e matematica), finalizzato a valorizzare il potenziale motivazionale, cognitivo emozionale e relazionale degli alunni in orario extracurricolare.

Il progetto si articola nei seguenti moduli:

COMPETENZE	TITOLO MODULO	DESTINATARI	TEMPI	DESCRIZIONE
LINGUA MADRE (ITALIANO)	Filosofia secondo noi	Alunni scuola primaria e alunni SS1°	30 ore da gennaio a giugno 2019	I moduli finalizzati al potenziamento delle competenze di base in lingua madre si pongono come obiettivo di trasformare l'alunno da passivo ricettore in attivo produttore di informazioni, dotato di forte giudizio critico. Inoltre a sviluppare strategie per raggiungere una veloce ed esatta comprensione di informazioni implicite. Il modulo avrà come contenuto la conoscenza del sé e del mondo circostante attraverso l'introspezione e le considerazioni dell'altro. La metodologia seguirà le seguenti modalità: individuazione della situazione problematica ; brainstorming; discussione; elaborazione di mappe; concettualizzazione; dibattiti per argomentare il proprio punto di vista. Le verifiche saranno multiple in rapporto al tipo di attività svolto: questionari, riflessioni, osservazioni sistematiche, produzione multimediale
	A scuola con filosofia	Alunni scuola primaria e alunni SS1°	30 ore da gennaio a giugno 2019	
MATEMATICA	1-2-3 Alleniamo la mente	Alunni di scuola primaria (cl. II e III)	30 ore da gennaio a giugno 2019	I moduli si pongono l'obiettivo di rafforzare ed integrare negli alunni gli elementi strutturali (cognitivi, procedurali, riflessivi), della competenza matematica. I contenuti saranno: sperimentazione su due ambiti della matematica: dati e previsioni/relazioni. Le principali strategie adottate saranno: problem-solving, cooperative learning, role- playing. Le verifiche saranno multiple in rapporto al tipo di attività svolta: osservazioni sistematiche, questionari e produzione multimediale.
	Logica-mente	Alunni di scuola SS1° (classi II e III)	30 ore da gennaio a giugno 2019	
	Logichiamo	Alunni di scuola primaria (cl. IV e V)	30 ore da gennaio a giugno 2019	
LINGUA STRANIERA (INGLESE)	I Think in English	Alunni di scuola SS1° (classi I e II)	30 ore da gennaio a giugno 2019	Gli obiettivi dei moduli mirano a potenziare le abilità lessicali (consolidare e ampliare il vocabolario); Speaking: favorire la comunicazione orale; Listening: sviluppare la capacità di comprensione; Grammatica: fissare strutture e funzioni a lungo termine. Il progetto vuole favorire la capacità di comprendere la lingua inglese e saperla parlare mediante attività laboratoriali di conversazione ed utilizzo della lingua in situazione. La verifica, infine, sarà effettuata da una conversazione in lingua inglese.
	I think in English (livello avanzato)	Alunni di scuola SS1° (classi III)	30 ore da gennaio a giugno 2019	
	Think positive	Alunni di scuola primaria	30 ore da gennaio a giugno 2019	

FSE- PENSIERO COMPUTAZIONALE E CREATIVITA' DIGITALE

Progetto: Pensando in digitale: linguaggi, segni, codici, algoritmi... (Candidatura N. 49020 2669 del 03/03/2017)

L'obiettivo generale del progetto è promuovere, in tutti gli alunni, anche gli studenti BES, DSA e in situazione di disabilità, lo sviluppo delle competenze chiave e di cittadinanza europea, con particolare riferimento alla 'competenza digitale' e 'Imparare ad imparare' attraverso la progettazione di percorsi didattici innovativi, in coerenza con le priorità e gli obiettivi di processo individuati nel RAV e formalizzati nel Piano di Miglioramento d'Istituto. Gli obiettivi formativi sono: - promuovere negli alunni le capacità di confronto, di condivisione e di collaborazione per la risoluzione creativa dei problemi; - sviluppare il pensiero computazionale e la robotica educativa come competenza trasversale capace di attivare processi di problem posing e problem solving in contesti significativi; - favorire l'inclusione digitale con la facilitazione della comunicazione, della ricerca, dell'accesso critico alle informazioni online e della fruizione attiva di piattaforme; - favorire l'acquisizione di strumenti e competenze per lo sviluppo della cittadinanza attiva e partecipata; rafforzare negli alunni la consapevolezza della propria identità digitale, in un'ottica di prevenzione e contrasto del 'cyberbullismo', di educazione alla comunicazione digitale e ad un uso corretto e consapevole di Internet.

COMPETENZE	TITOLO MODULO	DESTINATARI	TEMPI	DESCRIZIONE
SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE E DELLA CREATIVITA' DIGITALE	incontriCODYamoci	Alunni scuola primaria (Cl. I –II)	30 ore da gennaio a giugno 2019	L'obiettivo è introdurre gli alunni al pensiero computazionale sia attraverso attività unplugged che online sulla piattaforma code.org. Gli alunni avranno modo di confrontarsi con concetti e nuove procedure. Ad esempio quali oggetti possono essere programmabili; utilizzo di codici e/o algoritmi per eseguire o programmare semplici istruzioni, processi, percorsi; programmare semplici robot. I risultati attesi riguarderanno l'acquisizione dei concetti base del coding, la programmazione di semplici robot e l'acquisizione del concetto di input e output. Gli alunni saranno in grado di progettare ed eseguire semplici algoritmi e videogiochi fruendo della piattaforma code.org.
	robotCODYcando	Alunni scuola primaria (Cl. III-IV)	30 ore da gennaio a giugno 2019	I risultati attesi saranno i seguenti: - riconoscere ed utilizzare algoritmi più complessi; progettare semplici automi con stampanti 3D o materiale riciclato per utilizzare sensori ed attuatori per programmare input ed output; - utilizzare istruzioni, ripetizioni condizionali e variabili per definire semplici funzioni; - scomporre problemi complessi in parti più semplici; - prevedere il comportamento di un algoritmo o un programma attraverso il ragionamento, individuandone errori e proponendo soluzioni; costruire sceneggiature digitali utilizzano Scratch. La metodologia sarà di tipo attivo e laboratoriale nell'ottica del making e tinkering; attraverso un approccio ludico gli alunni apprenderanno soprattutto con la logica del fare e dello sperimentare per cercare, in modo graduale, la soluzione dei problemi.
	robotCODYcando1	Alunni di scuola primaria (cl. V) e SS1° (cl. I)	30 ore da gennaio a giugno 2019	
	Thinking&Making	Alunni di scuola SS1° (classi I e II)	30 ore da gennaio a giugno 2019	.Gli studenti, organizzati in piccoli gruppi e sotto la supervisione del docente svilupperanno autonomamente progetti cross-curricolari applicando le loro competenze in campo logico matematico e linguistico. Le attività saranno mirate alla costruzioni di prototipi funzionanti con microrobot (Arduino, Lego Mindstorm, Raspberry) facilmente programmabili con Scratch o programmi opensource. Gli studenti potranno applicare nozioni di scienze, principi di fisica e di matematica attraverso la sperimentazione e la prototipazione di oggetti con l'utilizzo delle stampanti 3D o materiale riciclato, sviluppando le proprie capacità di tinkering, problem-solving e team building in un ambiente collaborativo ed innovativo. Il pensiero computazionale sarà inoltre sviluppato per applicare il coding alla narrazione e alla creazione di personaggi e sceneggiature digitali, sequenze audio e registrazioni sonore, finalizzati alla produzione di booktrails, narrazioni digitali e la realizzazione di percorsi interattivi mirati alla soluzione delle situazioni problematiche simulate nella logica del gaming. Particolare attenzione sarà dedicato all'uso consapevole e critico della rete. I percorsi formativi prevederanno una mappatura delle competenze mediante una certificazione finale o altra forma di riconoscimento.
	Thinking&Making1	Alunni di scuola SS1° (classi III)	30 ore da gennaio a giugno 2019	

FSE - Potenziamento dell'educazione al patrimonio culturale, artistico, paesaggistico**Progetto: Memoria Viva (Candidatura N. 1001661 4427 del 02/05/2017)**

Il progetto si articola in 5 moduli per 5 interventi che integrano contenuti, linguaggi e metodologie (inclusive, innovative, esperienziali, documentabili) e convergono sul tema complessivo del valore formativo del recupero della memoria locale come base per elaborare un' idea di futuro concepita e costruita da una comunità inclusiva e partecipe attraverso l'appartenenza progettuale al territorio. Coniugando rigore scientifico, tecnologie multimediali, creatività, arte, il progetto sviluppa percorsi di esplorazione, condivisione e narrazione delle tracce della memoria collettiva locale riferita al recente passato bellico, promuovendo cittadinanza attiva, dialogo interculturale, imprenditorialità.

Fulcro del progetto è la costruzione di un archivio (con testimonianze audiovisive, materiali d'epoca, musiche e canti), open-source, digitalizzato secondo gli standard europei, implementabile, consultabile su piattaforme on-line, realizzato da studenti, famiglie, comunità, enti locali, configurando un ruolo della scuola, partecipe al sistema territorio e ponte di conoscenza viva.

Con la realizzazione di corti d'arte si accederà a una dimensione esplorativa ludica, emotiva, creativa, concettuale che favorirà approcci di reciprocità utili a un riconoscimento identitario col territorio. Un tour cittadino interattivo, riprodotto anche in un plastico 3d , sarà inaugurato durante l'evento conclusivo.

COMPETENZE	TITOLO MODULO	DESTINATARI	TEMPI	DESCRIZIONE
Potenzia- mento delle competenze trasversali di cittadinanza attiva	Tracce di storia in musica	Alunni di scuola primaria (cl. IV e V) e SS1°	30 ore da gennaio a giugno 2019	Il modulo si inserisce in una ricerca musicale di canti e musiche della tradizione già avviata dalla scuola e che troverebbe occasione di implemento e completamento con la realizzazione di clip musicali integrabili con gli altri prodotti video anche come soundtrack. La realizzazione di clip musicali e soundtrack saranno utilizzabili nei cortometraggi e storytelling digitali.
	Un viaggio iper- reale	Alunni di scuola primaria (cl. V) e SS1°	30 ore da gennaio a giugno 2019	Il laboratorio si articolerà in due fasi. Nella prima fase, le stampe 3D realizzate negli altri moduli saranno dotate di un QR Code che rimanderà ad un sito web informativo; quest'ultimo sarà una piattaforma di consultazione dei materiali dell'archivio digitale e creerà, quindi, un tour didattico attraverso i monumenti e i siti illustrati nelle stampe 3D. Nella seconda fase, gli alunni utilizzeranno l'applicazione Izi.travel, implementando i contenuti per la realizzazione di una guida turistica multimediale e di un tour interattivo geolocalizzato nei siti d'interesse della città. Gli alunni, che hanno già intrapreso un percorso nel coding, potranno partecipare potenziando e applicando le competenze acquisite realizzando prodotti pertinenti (videogames...)
	3D multisensory tour	Alunni di scuola primaria (cl. IV -V) e SS1	30 ore da gennaio a giugno 2019	Il modulo si articola in due momenti: FASE 1 (- presentazione della tecnica e cenni storici - progettazione del disegno 3D - stampa e post lavorazione) FASE 2 (selezione del materiale d'archivio per la costruzione di un itinerario turistico, un percorso sintetico adatto alla riproduzione di un plastico con manufatti in 3D con stampa 3D dei simboli delle tappe previste)
	L' archivio storico	Alunni di scuola primaria (cl. V) e SS1°	30 ore da gennaio a giugno 2019	Il modulo prevede una prima fase in cui si spiegheranno l'importanza delle fonti nella ricostruzione della storia e le metodologie di catalogazione e condivisione del patrimonio storico. Nella seconda fase i ragazzi saranno coinvolti nella ricerca e nella digitalizzazione dei contenuti, incentivando anche la partecipazione delle famiglie e del territorio: saranno raccolti documenti (diari, fotografie, cartoline, lettere, quaderni, ecc.), ma anche testimonianze orali, aneddoti, racconti e ricordi della Battaglia di Montecassino. Nel modulo saranno trattate anche le modalità con cui raccogliere, trascrivere ed elaborare le informazioni durante le "interviste" ai testimoni. Tutto il materiale catalogato sarà inserito in circuiti web aperti, dinamici e gratuiti
	Ci incontreremo al vecchio ponte	Alunni di scuola primaria (cl. V) e SS1°	30 ore da gennaio a giugno 2019	Il laboratorio è finalizzato alla produzione artistica di una serie di cortometraggi pensati per mettere in relazione, con e attraverso il patrimonio, mondi, visioni di vita, soggetti e oggetti, soggetti e soggetti. Dall' interazione creativa tra soggetto (protagonista) e oggetto (luogo, opera, monumento etc.) o altro soggetto (testimone o fonte orale etc.) scaturisce, in modo inedito e originale, la descrizione della parte del patrimonio presa in considerazione o/e la narrazione dell'evento accaduto che traghetta in una dimensione concettuale e riflessiva.