



CODICE PROGETTO: 10.1.1A-FSEPON-SI-2017-354

CUP: H69G17000190007



ISTITUTO COMPRESIVO LIPARI "S. Lucia"
 Via Prof. Emanuele Carnevale - 98055 LIPARI (ME)
 ☎ 0909887713 – 0909887714 – 0909887710 - Fax, 090987770
 email: meic81700d@istruzione.it - sito: www.iclipari.gov.it
 pec: meic81700d@pec.istruzione.it
 MEIC81700D C.F. – Partita IVA : 81001370832

2

BREVE SINTESI DEL CONTENUTO DEI MODULI PROPOSTI

AZIONE	SOTTOAZIONE	CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO	TITOLO PROGETTO	IMPORTO AUTORIZZATO
10.1.1	10.1.1A	10.1.1A-FSEPON-SI-2017-354	"EOLIE: LA SCUOLA PER L'AMBIENTE"	39.642, 00
TITOLO MODULO		SINTESI DEL PROGETTO		
ACQUATICITA' E AMBIENTE MARINO		L'idea progettuale che si intende sviluppare prevede l'addestramento dei ragazzi all'attività acquatica legandola alla scoperta del territorio, in modo da valorizzarlo ed educandoli al rispetto dell'ecosistema marino, lanciandoli in un corso di certificazione chiamato Acquaticità e Snorkeling. Lo snorkeling è l'occasione di iniziare ad esplorare un mondo nuovo ed affascinante.		

	<p>Adatto ad ogni età, lo snorkeling fornisce l'azione e il relax.</p> <p>Lo snorkeling è un'attività che chiunque può svolgere con un'attrezzatura minima e poco addestramento.</p> <p>Tra le attività che si svolgeranno di notevole interesse didattico saranno anche le giornate dedicate alla scoperta della fauna e della flora del nostro mare con escursione di seawatching lungo le coste delle nostre isole.</p> <p>Inoltre un video operatore subacqueo, munito di telecamera, registrerà le immagini di tutte le fasi delle attività per inserirle in un documento multimediale che resterà come testimonianza diretta agli studenti.</p> <p>Il corso è costituito da un insieme di incontri teorici e pratici sull'ambiente marino e terrestre. Obiettivo primario è quello di far acquisire ai ragazzi una consapevolezza attiva delle problematiche ecologiche che riguardano il territorio del Comune Eoliano ed, in particolare, del suo mare.</p> <p>Punto di partenza ed elemento caratterizzante dell'attività è lo studio e la successiva osservazione di situazioni e fenomeni relativi all'ambiente marino e terrestre, con particolare attenzione all'educazione dei discenti nel rispetto e nella conservazione del nostro Mare Mediterraneo.</p>
<p>MARE ED AMBIENTE EOLIANO</p>	<p>Il progetto è destinato ai nostri alunni che vivono giornalmente il mare, figli di pescatori, desiderosi di un approccio scientifico al mare.</p> <p>Durante questo corso vengono affrontati argomenti di base sugli ecosistemi marini, biologia ecologia, riconoscimento e tecniche di campionamento degli organismi che vivono il nostro mare, il tutto sarà accompagnato da uscite per imparare a riconoscere tutto ciò che si è imparato durante le lezioni teoriche.</p> <p>Biologia ecologia, riconoscimento, tecniche di campionamento. Tecniche di pesca, specie target ed interazione con i mammiferi marini. Riconoscimento biologia ecologia e rischi che corrono le tartarughe marine che popolano il Mare Mediterraneo</p>
<p>STRUMENTI PER SUONARE</p>	<p>Il Progetto per la cultura e pratica musicale per avvicinare gli alunni alla musica organizzandolo in Azioni e attività progressive, adeguate all'età.</p> <p>Il Progetto "Strumenti per suonare" è ideato proprio per avvicinare ai suoni e agli strumenti musicali i nostri allievi nonché alla pratica corale e strumentale individuale e di gruppo.</p> <p>La presenza di un laboratorio musicale nella nostra scuola, realizzato con fondi FESR, sarà la sede ideale anche per la continuità della pratica strumentale per gli alunni che già hanno frequentato altri corsi musicali.</p>
<p>PROMUOVIAMO LE EOLIE</p>	<p>Grazie agli strumenti della grafica, la fotografia, il video, la pittura e l'elaborazione digitale si formano i giovani che promuoveranno i talenti naturali delle isole Eolie attraverso la conoscenza del territorio e la sua tutela.</p> <p>Con delle escursioni mirate gli allievi impareranno a osservare con occhi sensibili la morfologia, l'architettura tipica e la biodiversità nel nostro patrimonio insulare.</p>

	<p>Gli appunti grafici, le foto, le impressioni raccolte verranno elaborate e condivise nelle nostre aule attrezzate al fine di creare oggetti artistici e di design. Lo scopo ultimo per l'allievo è quello di "confezionare" al meglio il proprio lavoro per la diffusione pubblicitaria</p>
PICCOLI MASTRI D'ASCIA	<p>Il modellismo navale si può considerare socialmente utile e costruttivo in tutti i sensi, in quanto riesce a coinvolgere grandi e piccini in uno spirito di studio e di ricerca continuo e stimolante tanto è ampia e variegata la materia e quanto innumerevoli si presentano i termini navali per i quali esiste un vocabolario apposito.</p> <p>Il progetto di modellismo navale che vogliamo proporre è fonte di scambio di esperienze, opinioni e perciò di dialogo.</p> <p>La scuola oltre a possedere un laboratorio di falegnameria realizzato nell'ambito del Centro Risorse, possiede anche un piccolo "Museo del Mare".</p> <p>Il progetto sarà l'occasione per arricchire la nostra mostra permanente di tipologie di imbarcazioni tipiche della nostra marineria.</p>
CIAM RAGAZZI	<p>Il Progetto intende anzitutto rendere i ragazzi protagonisti di un percorso dinamico, in cui loro stessi possano esprimere idee che poi, grazie al linguaggio cinematografico, vengono rappresentate nel film; il video, in questo modo, diviene una sintesi efficace e coinvolgente del loro pensiero.</p> <p>Così facendo i ragazzi, in una prima fase del lavoro, si confrontano e dialogano (con l'obiettivo di scrivere una trama in cui potersi rispecchiare); poi, da autori, divengono attori, registi, truccatori, operatori di ripresa : imparano a conoscere le tecniche cinematografiche e a metterle in pratica per la costruzione del film di cui essi saranno gli assoluti protagonisti, davanti e dietro la macchina da presa.</p>
MATEMATICA RICREATIVA	<p>E' un'attività matematica ludica, il cui scopo è divertire colui che la pratica.</p> <p>Consiste nel risolvere quelli che vengono comunemente detti giochi matematici o rompicapi o enigmi.</p> <p>Il problema per considerarsi un gioco matematico deve presentare una sfida intellettuale significativa sotto l'aspetto matematico, ma anche essere accessibile a tutti.</p> <p>L'obiettivo principale è quello di avviare gli alunni ad un approccio costruttivo alla soluzione di problemi, migliorare l'attenzione, la concentrazione, attivare l'interesse e la motivazione, senza tralasciare la valorizzazione delle eccellenze.</p> <p>Obiettivi formativi Sviluppare negli alunni la capacità di osservare e descrivere la realtà da più punti di vista e di organizzarsi per costruire una propria autonomia; sviluppare la concentrazione, la capacità di focalizzare le parole chiave, la motivazione, la memorizzazione e l'organizzazione del proprio modo di ragionare, argomentare, affrontare problemi, acquisire un linguaggio specifico.</p> <p>Sviluppare, in modo specifico, concetti, metodi ed atteggiamenti utili a produrre la capacità di ordinare, quantificare e misurare fatti e fenomeni della realtà e a formare le abilità necessarie per interpretarla criticamente e per intervenire consapevolmente su di essa.</p>

Favorire un atteggiamento positivo verso la matematica, intesa sia come valido strumento di conoscenza e di interpretazione della realtà, sia come affascinante attività del pensiero umano, nel rispetto dei ritmi e degli approcci individuali.

Formazione del pensiero nei suoi vari aspetti: di intuizione, di immaginazione, di progettazione, di ipotesi e deduzione, di controllo e quindi di verifica o smentita.

Conoscere e rispettare tutte le fasi per la soluzione di situazioni problematiche: lettura attenta del testo, individuazioni delle informazioni e delle richieste utili alla soluzione, progettazione di percorsi risolutivi, controllo della soluzione.

Lessico ed espressioni matematiche relative a numeri, figure, dati, relazioni, simboli, ecc.

Relazioni tra oggetti (classificare oggetti, figure, numeri, in base ad una/due o più proprietà date e viceversa, ordinare elementi in base ad una determinata caratteristica, riconoscere ordinamenti assegnati) e le loro rappresentazione.

Conoscenza ed uso, anche ad un livello base, dei principali dispositivi elettronici.

Abilità - Utilizzare in modo consapevole i termini della matematica. Affrontare situazioni problematiche da risolvere in gruppo, discutere sulla interpretazione del testo, sulle strategie risolutive sostenendo le proprie idee.

Verificare, attraverso esempi, un'ipotesi formulata. Partendo dall'analisi del testo di un problema, individuare le informazioni necessarie per raggiungere un obiettivo, organizzare un percorso di soluzione e realizzarlo.

Raccontare con parole appropriate le esperienze fatte in diversi contesti, i percorsi di soluzione, le riflessioni e le conclusioni.

Riflettere sul procedimento risolutivo seguito e confrontarlo con altre possibili soluzioni.

Avviare discussioni per la formulazione di ipotesi risolutive; verificare l'esattezza o meno delle ipotesi formulate.

Imparare ad organizzarsi, dividersi il lavoro, gestire il tempo, dare il proprio contributo, accettare quello degli altri, capire i punti di vista diversi dai propri, lavorare insieme per un fine comune.

Contenuti Analisi, confronto e verbalizzazione di situazioni problematiche.

Risoluzione di situazioni che richiedono capacità d'intuizione e deduzione.

Guida al ragionamento per individuare le caratteristiche specifiche di una situazione sia matematica che di qualsiasi altro tipo e verbalizzazione dei ragionamenti.

Lettura attenta del testo per riuscire ad individuare non solo i dati utili per risolverlo, ma anche quelli contraddittori, inutili o mancanti.

Avvio e sviluppo del pensiero computazionale attraverso attività di coding online e unplugged.

Giochi ed attività miranti al consolidamento di concetti e relazioni spaziali.

Rappresentazione delle principali figure geometriche. Costruzione del tangram e relativi giochi.

Alla scoperta della matematica nascosta in un foglio di carta: attraverso la tecnica dell'origami,

	<p>arte giapponese di piegatura della carta si realizzeranno modelli per esplorare le proprietà di figure piane e solide, ma anche aspetti aritmetici come le frazioni.</p> <p>Metodologia - Favorire l' affettività nei confronti della matematica, scoprendo attraverso il gioco il gusto della formulazione di ipotesi e la loro verifica. Imparare a cooperare e a lavorare in gruppo, progettare e pianificare il lavoro, condividere le situazioni, superare il timore di non sapere, trovare la forza nello stare insieme, entrare in relazione con gli altri.</p> <p>Fare matematica giocando aiuta a superare l'ansia e sviluppa competenze sociali, migliora l'attenzione e la concentrazione, attiva l'interesse e la motivazione, valorizza l'intelligenza e aumenta l'autostima.</p> <p>Valutazione finale Mediante l'osservazione sistematica saranno valutate:</p> <ul style="list-style-type: none"> - attenzione e concentrazione - partecipazione, interesse ed impegno - acquisizione di nuovi strumenti o strategie messe in atto nei giochi o attività - modo di relazionarsi con i compagni e con gli adulti.
<p>PAROLE COME ARTE</p>	<p>Realizzazione di uno spettacolo teatrale scelto su un testo di un'opera letteraria famosa.</p> <p>Alcuni allievi saranno impegnati in una recitazione. Altri nell'allestimento della scenografia e dell'aspetto divulgativo dell'evento, attraverso locandine e utilizzo del sito della scuola.</p> <p>Un altro gruppo sarà coinvolto nella recensione dello spettacolo.</p> <p>Ogni fase del "progetto teatrale" sarà strutturato per stimolare l'autostima di ogni singolo alunno partecipante, per potenziare l'uso della lingua italiana, per coinvolgere i discenti in ogni fase preparatoria così da porli al centro del processo di apprendimento.</p>