

## Scheda progetto didattico

Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'anno scolastico 2023/2024

Scuola dell'Infanzia di	
Scuola Primaria di	
Scuola secondaria di I grado di	"G. MATTEOTTI"

1. Dati generali	
1.1 Denominazione progetto	PROGETTO "ARTE-GGIANDO S'IMPARA"
1.2 Docente responsabile	PROF. MAZZIOTTI ANTONIO PROF.SSA GNESSI BARBARA
1.3 Destinatari (Classi o gruppi di alunni)	TUTTE LE CLASSI DELLA SECONDARIA
1.4 Periodo di effettuazione	TUTTO L'ANNO
1.5 Gruppo di progetto	Docenti interni DOCENTI DI ARTE E IMMAGINE
	Esperti esterni

2. Obiettivi da raggiungere	
2.1 Risultati previsti	RENDERE CONSAPEVOLI E FAR CONOSCERE MEGLIO AGLI STUDENTI L'ARTE IN OGNI SUO ELEMENTO CARATTERIZZANTE CON L'OBBIETTIVO DI COINVOLGERE MAGGIORMENTE GLI STUDENTI IN UN AMBIENTE LABORATORIALE IMMERSIVO DOVE SI SVILUPPANO, ANALIZZANO E SPERIMENTANO NEL DETTAGLIO LE DIFFERENTI TECNICHE GRAFICHE E DI RAPPRESENTAZIONE (ACQUERELLI, TEMPERE, CHIAROSCURO, MODELLAZIONE, COLLAGE POLIMATERICI, MOSAICI, ECC...).

2.2 Abilità / competenze (trasversali e/o disciplinari)	GLI ALUNNI DOVRANNO IMPARARE AD IMPIEGARE I DIFFERENTI TIPI DI MATERIALI DA DISEGNO UTILIZZANDO DIFFERENTI TECNICHE DI RAPPRESENTAZIONE GRAFICA E COORDINATI DAI DOCENTI DISCIPLINARI, DOVRANNO PRENDERE COME RIFERIMENTO ALCUNE DELLE OPERE EMBLEMATICHE TRATTATE DURANTE LE LEZIONI TEORICHE IN AULA. L'AMBIENTE LABORATORIALE SARA' ADEGUATAMENTE STRUTTURATO PER ESEGUIRE E SVOLGERE TUTTE LE ATTIVITA' NECESSARIE A COINVOLGERE MAGGIORMENTE TUTTI GLI STUDENTI DELLE VARIE CLASSI DELL'ISTITUTO.
--	--

3. Organizzazione	
3.1 Attività	LE ATTIVITA' SI SVOLGERANNO ESCLUSIVAMENTE NELL'AULA ADIBITA A LABORATORIO DI ARTE CON L'ALTERNANZA DEI DUE DOCENTI DISCIPLINARI NEL RISPETTO DELL'ORARIO SCOLASTICO DEFINITO. SI ALLESTIRA' E DEFINIRE, DI VOLTA IN VOLTA, IL SETTING D'AULA NECESSARIO PER POTER SVOLGERE L'ATTIVITA' PROGRAMMATA.
3.2 Metodologia	ATTIVITA' LABORATORIALE
3.3 Spazi da utilizzare	AULA ADIBITA A LABORATORIO D'ARTE

4. Verifica / Valutazione finale	
4.1 Responsabile verifica (docenti ed esperti)	DOCENTI DI ARTE E IMMAGINE
4.2 Tempi e modalità verifica	LA VALUTAZIONE FINALE SARA' CARATTERIZZATA DA ALCUNI ELEMENTI FONDAMENTALI: QUALI L'IMPEGNO E PARTECIPAZIONE AL LAVORO; ASSIDUITA' DI PRESENZA; CAPACITA' TECNICO-GRAFICHE ACQUISITE. PERTANTO OGNI ALUNNO VERRA' VALUTATO SULLA BASE DEGLI ITEM DEFINITI DAL TEAM DI LAVORO.

### 5. Scheda finanziaria

il progetto non ha alcun costo per l'Istituto

*oppure*

il progetto ha i seguenti costi

5.1 Eventuale esperto esterno (Indicare con precisione il profilo di competenze e le professionalità richieste)	Tot. Ore...
	Costo totale a carico delle famiglie €...

Costo totale a carico della scuola €...		
<b>5.2 Attività di insegnamento (ore aggiuntive)</b> (Indicare le ore di lezione necessarie e il nome dei docenti coinvolti)	<b>Docente</b>	<b>Ore</b>
<b>5.3 Attività non di insegnamento (ore funzionali)</b> (Indicare il numero necessario di ore per attività di progettazione, preparazione, produzione di materiali ecc. e il nome dei docenti coinvolti)	<b>Docente</b>	<b>Ore</b>
<b>5.4 Personale ATA</b>	SI N. di ore...	NO

<b>5.5 Beni e servizi necessari (da acquistare o utilizzare) – trasporto, guide ecc. – materiale vario, risorse logistiche – aule, laboratori ecc. – necessari alla realizzazione del progetto.</b>			
Descrizione del bene/servizio/esperto	Quantità	Costo complessivo previsto,	
MATERIALE GENERALE DI CANCELLERIA	1	€ 200,00	
MATERIALE SPECIFICO PROFESSIONALE PER LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITA' LABORATORIALI DEFINITE	1	€ 1000,00	
		€	
		€	

**I Docenti responsabili del progetto**

**Prof. Antonio Mazziotti**

**Prof.ssa Barbara Gnessi**



Progetto: potenziamento competenze di base e inclusione

#### DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO

Il progetto si propone di rafforzare le competenze di base (italiano, matematica e lingue comunitarie) di tutti gli alunni dell'istituto comprensivo e di favorire il processo di integrazione e inclusione degli alunni con bisogni educativi speciali e di quelli di cittadinanza non italiana.

#### OBIETTIVI

- Promuovere il successo formativo degli allievi
- Consolidare e rafforzare le competenze di lingua italiana, matematica e di inglese
- Aiutare gli alunni che presentano difficoltà di apprendimento
- Promuovere percorsi di integrazione interculturale

#### DESTINATARI

Tutti gli alunni dell'istituto comprensivo

#### MATERIALI

- Libri semplificati di italiano, matematica e inglese
- Libri specialistici e quaderni operativi per ragazzi con difficoltà di apprendimento
- Materiali didattici e libri L2
- Vocabolari di italiano e inglese
- Carte geografiche
- Giochi educativi e didattici

#### LE DOCENTI



## Scheda progetto didattico

Piano Triennale dell'Offerta Formativa dell'anno scolastico 2023 / 2024

Scuola dell'Infanzia di	
Scuola Primaria di	
Scuola Secondaria di I Grado di	<b>I.C. GIACOMO MATTEOTTI APRILIA</b>

1. Dati generali	
1.1 Denominazione progetto	<b><i>GIOCO ANCH'IO.. "CRESCERE SENZA BARRIERE"</i></b>
1.2 Docente responsabile	Olivelli Cristina
1.3 Destinatari (Classi o gruppi di alunni)	<b>Classi PRIME-SECONDE-TERZE scuola SECONDARIA PRIMO GRADO GIACOMO MATTEOTTI APRILIA</b>
1.4 Periodo di effettuazione	Intero Anno Scolastico
1.5 Gruppo di progetto	Docenti curricolari di Scienze Motorie e Sportive, docenti di sostegno e assistenti in orario di servizio

<b>STRUTTURA PROGETTO</b>	
<b>Considerazioni Iniziali</b>	
<b>Per avviare il progetto inclusivo, si ritiene necessario:</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Esaminare l'impatto dell'attività fisica regolare sulle abilità cognitive e di letto-scrittura nei ragazzi con BES</li> <li>➤ Individuare quali tipi di attività motorie hanno il maggiore impatto positivo sullo sviluppo cognitivo e sulla coordinazione fine.</li> </ul>	
<b>Obiettivi da raggiungere</b>	
<b>2.1 Risultati previsti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Potenziare e Migliorare la Coordinazione Oculo-Manuale:</b> Attraverso esercizi specifici che coinvolgono mani e occhi.</li> <li>2. <b>Potenziare la Coordinazione Oculo-Podalica:</b> Attraverso attività sportive che richiedono l'uso sincronizzato di piedi e occhi.</li> <li>3. <b>Sviluppare la Motricità Fine:</b> Utilizzando giochi e attività che richiedono precisione e controllo motorio.</li> <li>4. <b>Favorire l'Inclusione degli Studenti con Bisogni Educativi Speciali:</b> Offrendo un ambiente inclusivo e motivante.</li> </ol>
<b>Introduzione Progetto</b>	
<b>2.2 Descrizione</b>	<p>Sport e Attività Motoria sono Strumenti di Supporto per Ragazzi con Bisogni Educativi Speciali I disturbi legati a Bisogni Educativi Speciali possono influenzare significativamente il rendimento scolastico e la qualità della vita dei ragazzi. L'attività motoria e lo sport possono svolgere un ruolo cruciale nel supportare il miglioramento delle abilità cognitive e motorie. Questo progetto esplora la correlazione tra attività motoria e miglioramento delle capacità di apprendimento e Sviluppo Cognitivo nei ragazzi con Bisogni Educativi Speciali. Si propone di migliorare la coordinazione oculo-manuale e oculo-podalica degli studenti, con l'obiettivo di favorire lo sviluppo della motricità fine e, di conseguenza, migliorare le abilità di letto-scrittura.</p>

## Struttura e Organizzazione

<b>2.3 Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ <b>Sport di Squadra:</b> Basket, Pallavolo, Calcio, Badminton: per migliorare la coordinazione generale e fino-motoria.</li><li>➤ <b>Giochi di Agilità con Ostacoli:</b> Percorsi che richiedono salti, cambi di direzione e calci mirati.</li><li>➤ <b>Percorsi tecnici</b> e attività per il consolidamento delle abilità motorie organico-muscolari (forza, resistenza, velocità e mobilità articolare);</li><li>➤ <b>Attività ludiche-sportive</b> coinvolgenti</li><li>➤ <b>Giochi inclusivi</b> a coppie, piccoli gruppi e di squadra</li><li>➤ <b>Giochi di Precisione con i Piedi:</b> Tiri al bersaglio e passaggi in spazi ristretti.</li><li>➤ <b>Giochi di Agilità con Ostacoli:</b> Percorsi che richiedono salti, cambi di direzione e calci mirati.</li><li>➤ <b>Pallacanestro, Pallavolo e Calcio:</b> Partite, tiri, esercizi di dribbling e passaggio</li><li>➤ <b>Badminton:</b> Partite singole e doppie per migliorare la precisione dei movimenti.</li></ul>
<b>2.4 Valutazione Iniziale</b>	Test per valutare il livello iniziale di coordinazione e motricità fine degli studenti.
<b>2.5 Monitoraggio Continuo</b>	Osservazioni sistematiche e registrazione dei progressi.

<b>VALUTAZIONE</b>	
<b>3.1 Valutazione Finale:</b>	Test finale per misurare i miglioramenti ottenuti.
<b>3.2 Risorse Necessarie</b>	<b>MATERIALI SPORTIVI PER LA MOTRICITA' FINE</b>  <b>Palloni da calcio</b>  <b>Palloni da Pallavolo</b>  <b>Volani</b>  <b>Ostacoli bassi per percorsi</b>  <b>Funicelle da ritmica</b>  <b>Porte piccole da calcio</b>
<b>3.3 Metodologia</b>	COOPERATIVE LEARNING PROBLEM SOLVING PEER EDUCATION
<b>3.4 Spazi da utilizzare</b>	Palestra Scuola Secondaria, spazi esterni antistanti la Scuola
<b>3.5 Conclusione</b>	Il progetto si propone di creare un ambiente stimolante e inclusivo che permetta agli studenti di sviluppare le loro abilità motorie e migliorare la loro scrittura. Il progetto mira a dimostrare che l'integrazione di attività sportive e motorie nel trattamento della disgrafia può portare a significativi miglioramenti nelle abilità diletto-scrittura. Attraverso un approccio pratico e ludico, si mira a rendere l'apprendimento piacevole ed efficace, contribuendo allo sviluppo globale degli studenti.

<b>4. Verifica / Valutazione finale</b>	
<b>4.1 Responsabile verifica</b> <i>(docenti ed esperti)</i>	Docenti Curricolari

### 5. Scheda finanziaria

il progetto non ha alcun costo per l'Istituto

*Oppure*

il progetto ha i seguenti costi : **ACQUISTO MATERIALE SPORTIVO IN ELENCO**

<b>5.1 Eventuale esperto esterno</b> (Indicare con precisione il profilo di competenze e le professionalità richieste)	Tot. Ore...	
	Costo totale a carico delle famiglie €...	
	Costo totale a carico della scuola €...	
<b>5.2 Attività di insegnamento (ore aggiuntive)</b> (Indicare le ore di lezione necessarie e il nome dei docenti coinvolti)	<b>Docente</b>	<b>Ore</b>
<b>5.3 Attività non di insegnamento (ore funzionali)</b> (Indicare il numero necessario di ore per attività di progettazione, preparazione, produzione di materiali ecc. e il nome dei docenti coinvolti)	<b>Docente</b>	<b>Ore invernali</b>
<b>5.4 Personale ATA</b>	<input type="checkbox"/> SI  N. di ore <b>Nessuna</b>	<input checked="" type="checkbox"/> NO

**5.5 Beni e servizi necessari (da acquistare o utilizzare) – trasporto, guide ecc. – materiale vario, risorse logistiche – aule, laboratori ecc. – necessari alla realizzazione del progetto.**

Descrizione del bene/servizio/esperto	Quantità	Costo complessivo previsto,	
<b>Palloni da Calcio, Pallavolo, Volani, Funicelle ritmica</b>			

**Il Docente responsabile del progetto**

Prof.<sup>ssa</sup> Olivelli Cristina

*Cristina Olivelli*



## PROGETTO INCLUSIONE: "Dis\_abilità"

REFERENTE: BIONDILLO MARIO

### DESTINATARI:

Tutti gli alunni BES dell'Istituto Comprensivo "G. Matteotti" di Aprilia.

### SINTESI DEL PROGETTO:

Nel nostro Istituto sono presenti alunni con problematiche diverse tra loro, talune legate a disabilità linguistiche, cognitive, alcuni alunni con difficoltà di apprendimento (DSA) e altri con difficoltà legate allo svantaggio socio- economico-culturale.

Il progetto intende promuovere l'utilizzo di nuove tecnologie nella didattica, quali strumenti per favorire l'inclusione, attraverso vera interattività, personalizzazione e individualizzazione degli apprendimenti.

Introdurre forti aspetti di operatività in tutte le discipline, utilizzando i laboratori manipolativi.

Promuovere una didattica inclusiva per tutti gli alunni con Bisogni Educativi Speciali, ma anche un'occasione di scambio nei processi di insegnamento/apprendimento per tutto il gruppo-classe che accoglie tali alunni e di valorizzazione delle potenzialità di ciascuno.

### OBIETTIVI E FINALITÀ

- Favorire lo sviluppo di abilità linguistiche, fonetiche, fonologiche, meta-fonologiche, grafiche, anche per mezzo di software didattici.
- Favorire l'autonomia personale, anche attraverso l'uso di strumenti multimediali.
- Favorire lo sviluppo di abilità manipolative e di coordinazione motoria.
- Sperimentare metodologie innovative (ad es. metodo ABA, CAA, ecc.), per esprimersi in tutte le forme di comunicazioni aumentative.
- Sperimentare le potenzialità della LIM/digital board nella pratica quotidiana, individualmente, in piccoli gruppi e nel contesto classe.

### **METODOLOGIA:**

L'uso delle nuove tecnologie nella pratica dell'insegnamento è parte integrante del percorso formativo degli alunni, sia per gli alunni che apprendono "normalmente", con la possibilità di ottimizzare le loro potenzialità, sia per gli alunni con disabilità con svantaggio socio-economico-culturale e per alunni con DSA, con la possibilità di integrare e sostenere l'apprendimento.

### **MATERIALI:**

- Personal computer/tablet.
- Digital board di classe.
- Software didattici free e commerciali.
- Lettore vocale.
- Macchina fotografica o videocamera.
- Stampante multifunzione.
- Vari materiali di facile consumo.
- Testi o schede di vario genere.

**Il referente del progetto**

Prof.<sup>re</sup> Mario Biondillo